# http://www.polymtl.ca/sc/img/logoType/logoGenie/FR/gauche/polytechnique_genie_gauche_fr_rgb.pngLOG2410

## Conception logicielle

# Laboratoire No 5

# Patron Usine Abstraite, Singleton, Médiateur

# Par :

# Luc Filiatrault 1642555

# David Mainville 1636075

# Section de labo #1

# École Polytechnique de Montréal

# 6 Avril 2014

**2.3.1**

Il faut implémenter une nouvelle méthode "createNewcodecInterface()" dans le codecFactory ainsi qu'ajouter ce nouveau codec au switch case de la méthode isCodecSupported. Il faut aussi avoir un nouveau interfaceType pour le nouveau codec.

**2.3.2**

Plutôt que de spécifier un code qui référe à un type de codec comme s'est déjà le cas en paramètre, il faudrait, à la place, passer en paramètre directement le type d'objet à créer. De cette façon on éviterait le switch case puisqu'on pourrait directement créer un new codec du type passer en paramètre.

**2.3.3**

Un patron structurel de type "bridge", car les classes CODECs séparent l'interface de son implémentation.

**3.3.1**

**Inconvénient :**

Le patron médiateur force l'ajout d'une classe qui, à la base, n'est pas nécessaire au programme.

**Points positifs :**

Le médiateur permet d'extraire les trames des médias sans que les codecs aient à parler directement au système de visionnement du média.

Il permet aussi d'être utilisable peut importe le type de codec sans devoir complètement changer le code à chaque changement au niveau du décodeur ou de l'encodeur et donc augmente concidérablement la flexibilité du programme.