

## Exercices DES

### Exercice 1 – Révision des termes de l'approche orientés-objets

Un terme à chacun, et donner une définition.

### Exercice 2 – UML et ses diagrammes

BookREasy : modèle de besoins et séquences.

### Exercice 3 – Les principes fondamentaux

Modèle d'analyse du Jeu de Monopoly Simple.

### Exercice 4 – Les processus

Les itérations du jeu de Monopoly Simple.

### Exercice 5 – GRASP

Gérer le déplacement du joueur dans le Monopoly Simple / coder.

Gérer les types de case (Départ, Taxe et Impôt) dans le Monopoly / coder.

### Exercice 6 – TDD

Mettre en place l'application FS en suivant le TDD.

### Exercice 7 – Principe des DP

Découvrir des DP sur Internet et en faire une présentation conforme à la description théorique.

### Exercice 8 – Le GoF

Appliquer quelques DP sur le Monopoly Complexe afin de l'améliorer / coder ?

Concevoir l'application FS en suivant les patterns du GoF.

### Exercice 9 – Refactoring

Exercice de Martin Fowler, améliorer le code étape par étape et expliquer pourquoi.

### Exercice 10 – Patterns d'architecture

Présenter l'architecture de BookREasy, répartir les types d'objets et montrer les interactions.

Améliorer l'architecture du Monopoly afin de séparer l'IHM.

### Exercice 11 – Les packages

Ranger les classes du Monopoly Complexe dans des packages et organiser leurs dépendances.