Design Pattern en C#

*Rendu attendu* : appli console multi-entrée

Rappel DP :

* Schéma d'objets qui permettent de trouver une solution à un problème courant.
* Répondent à des problèmes de conception en POO & résultent de bonnes pratiques

Créer un nouveau projet :

* dotnet new XXX (template) -> "*dotnet new console"* dans notre cas
* dotnet run

# I – Patron abstract factory

Text

Description automatically generatedPrise de note des consignes

Description du fonctionnement :

Classe générique "scooter"

Deux classes dérivées "ElectricScooter" et "GasScooter"

Chacune des classes scooter dérivées peut être crée par la fabrique associée via la méthode "createScooter".

Diagram

Description automatically generatedDiagram

Description automatically generated

# II – Pattern Builder

Le vendeur ne dialogue qu'avec le builder de base

* Séparer la **logique liée à la création** de la **logique liées aux types précis**

Diagram

Description automatically generatedDiagram

Description automatically generated

# III – Factory method

Définit une interface pour la création d'un objet, mais en laissant à des sous-classes le choix des classes à instancier. La Fabrique simple permet à une classe de déléguer l'instanciation à des sous-classes.

Diagram

Description automatically generatedDiagram

Description automatically generated