

Design Patterns

OS Virtuel

Axel GENDILLARD Audoin DE CHANTÉRAC

Étudiant ingénieur
Groupe ESEO

9 décembre 2015

1 Incrément 1 : Singleton

Incrément 1 : Singleton

Objectifs

- Créer un nouvel utilisateur à chaque validation ;
- Avoir un utilisateur unique par login ;
- Créer plusieurs terminaux par utilisateur ;
- Interdire la création d'utilisateur hors de la fenêtre.

Patron Singleton

- Garantir l'unicité de l'instance d'une classe ;
- Accéder globalement à l'instance.

Incrément 1 : Singleton - UML

