Design Patterns OS Virtuel

Axel GENDILLARD Audoin DE CHANTÉRAC

Étudiant ingénieur Groupe ESEO

9 décembre 2015

Sommaire

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;
- Interdir 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

User

- instances : Map<String, User>

- User (login : String, password : String)
+ getInstance (login : String, password : String) : User

9 décembre 2015