

## **Le patron de structuration Bridge**

- Il permet de découpler l'interface d'une classe et son implémentation.
- Ceci permet à l'interface et l'implémentation de varier séparément.
- Utilise la règle : préférez la composition à l'héritage?.

Les participants :

- Abstraction : définit l'interface de l'abstraction; gère une référence à un objet de type implémentation.
- RefineAbstraction : enrichit l'interface définie par l'abstraction pour constituer une classe concrète
- Implementor : définit l'interface commune pour toutes les implémentations concrètes. En général elle définit des opérations primitives
- ConcreteImplementor : réalise concrètement l'implémentation de l'interface.
- bridge : lien d'association qui fait le pont entre l'abstraction et l'implémentation.

### Exemple :

On veut gérer des formes géométriques. On a des Rectangles et des cercles pouvant être de couleur rouge ou bleu.

