

DEVOIR D'INFO 4067

Exercice 1

1. Le patron de conception adapté a ce problème c'est le patron **Adapter**, par ce que l' Adapter est utilisé pour faire correspondre une interface attendue par le client avec une classe existante incompatible afin qu'ils puissent travailler ensemble. Ici, le programme attend une interface pour gérer les carrés, mais nous avons une classe pour manipuler les rectangles. L' Adapter agira comme un intermédiaire pour rendre les rectangles utilisables comme carrés.
2. Structure générique et description des participants :
 - **Client** (GestionCarre) : Le programme qui utilise l'interface Carre.
 - **Interface** (Carré) : Interface attendue par le client.
 - **Adaptée** (Rectangle) : Classe existante pour manipuler les rectangles.
 - **Adapter** (RectangleAdapter) : Une classe intermédiaire qui implémente Interface en utilisant un Rectangle.
3. Mise en œuvre du patron Adapter

