Module Conception Orientée Objet et Design Patterns

Test de connaissance N°1

Nom :

1. Qu’est-ce qui est très fréquent dans la vie d’un logiciel et que les patterns permettent de résoudre ?
2. Que nous conseille le principe d’Hollywood ? Quel DP illustrant ce principe connaissez-vous ?
3. Que permet le pattern Strategy ? Décrivez (très brièvement) un exemple étudié en cours.
4. Que signifie le principe « Programmez des interfaces, non des implémentations » ?
5. Cette phrase est-elle vrai même si on développe dans un autre langage que Java?
6. Que permet le DP Observer ? Décrivez (très brièvement) un exemple étudié en cours.
7. En quoi le DP Observer respecte-t-il le principe :
   1. « Extrayez ce qui varie et encapsulez-le » ?
   2. « Programmez des interfaces, non des implémentations » ?
   3. « Efforcez-vous de coupler faiblement les objets qui interagissent » ?
   4. « Préférez la composition à l’héritage » ?
   5. « Ne nous appelez pas, c’est nous qui vous appellerons » ?