Module Conception Orientée Objet et Design Patterns

Test de connaissance N°2

Nom :

1. Une collection est-elle un Composite ? Justifiez.
2. En quoi les DP Decorator et Adaptator se ressemblent, se distinguent ? quand utiliser l’un plutôt que l’autre ?
3. Le Principe d’Inversion des Dépendances nous suggère que « nos composants de haut niveau ne doivent pas dépendre des composants de bas niveau, mais que les deux doivent dépendre d’abstractions ». Par rapport à l’exemple vu en cours/TP illustrez ce principe (donnez les noms des classes ☺) dans le cas d’une Abstract Factory et d’une Factory Method.
4. Que signifie le principe « Programmez des interfaces, non des implémentations » ?
5. Les questions 3 et 4 sont elles corrélées ? pourquoi ?