

Le patron de conception Reactor

1

Objectif

- Permettre de traiter
 - des événements asynchrones
 - issus de sources associées à des ressources
- Sans utiliser de threads multiples

2

Principe de fonctionnement

- Modification de Command
 - Une command ne connaît pas son Receiver de façon statique
 - Ajout de la sélection dynamique de receiver à partir des caractéristiques de Command
 - L'invoker est asynchrone

3

Rôles

- Event
 - Représente un événement
 - Typé (attention à la distinction événement/ occurrence d'événement)
 - Concerne des ressources
- Resource
 - Définit le contexte des événements

4

Rôles (2)

- EventHandler
 - Est capable de traiter une occurrence d'événement sur une ressource
 - Discrimination par les ressources pour la sélection (lors de l'enregistrement)

5

Rôles (3)

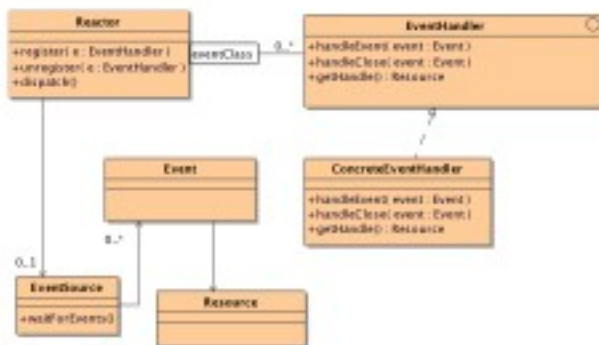
- Reactor
 - Gère les Event Handler (enregistrement)
 - Ecoute les événements de l'Event Source
 - Sélectionne le bon Event Handler en fonction de la ressource concernée

6

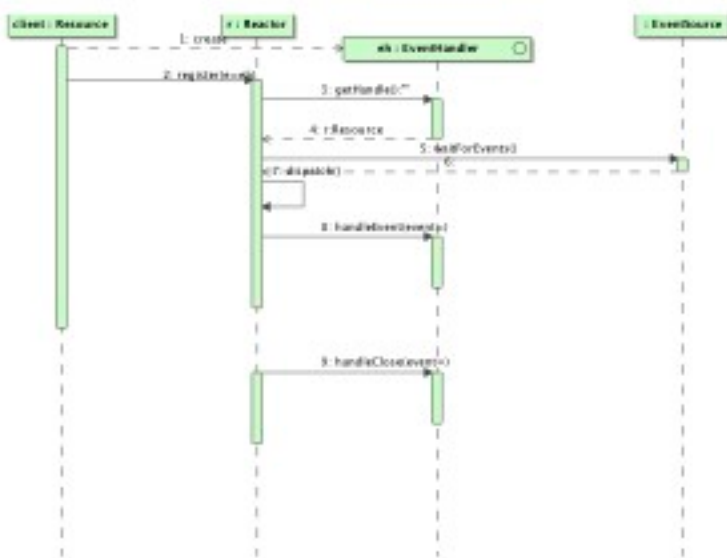
Rôles (4)

- Concrete Event Handler
- Fournit une mise en œuvre de Event Handler

7



8



9