Explication sur le Diagramme de classe enrichi

*Les patterns choisis:*

* Design Pattern Factory :

Délègue la création d’objet similaire à l’usine.

Dans notre cas cela concerne la création des instances de

la classe Bonbon

* Design Pattern Observer :

Permet de notifier tous les objets qui sont en lien avec un

objet qui change.

Dans notre cas cela concerne le score qui change et doit

notifier toutes les classes qui l’utilisent :

* Joueur : pour affecter son score total

- Partie : qui indique en temps réelle le score de la

partie en cours.