E26)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Design1 | | Design2 et Design 3 | |
| pros | cons | pros | cons |
| Le choix de coordonnée | Stocke seulement le système de coordonnée donné à l’initialisation | Stocke un seul type de coordonnée | getDistance() prend plus de temps |
|  | Calcule à chaque fois pour obtenir le système de coordonnée non stocké | Le code est plus simple | Stocke les coordonnées  Polaires/cartesian |
|  | Implémente deux méthodes qui font chacun la conversion dans un des systèmes de coordonnée(cartésien ou polaire) | Utilise moins de mémoire parce qu’il stocke un seul type | Prend plus de temps parce qu’il fait plus de cnversion que les autres design |
|  | convertStorageCartesian ()ou convertStoragePolaire()  transforme le type de stockage de coordonnée. |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Design4 | | Design5 | |
| pros | cons | pros | cons |
| Il stocke les quatres variables | Occupe beaucoup d’espace | Le plus efficace et le plus simple |  |
| Fait pas de conversion |  | Classe abstract |  |
| Le code est simple |  | Utilise le moins de mémoire |  |
|  |  |  |  |

