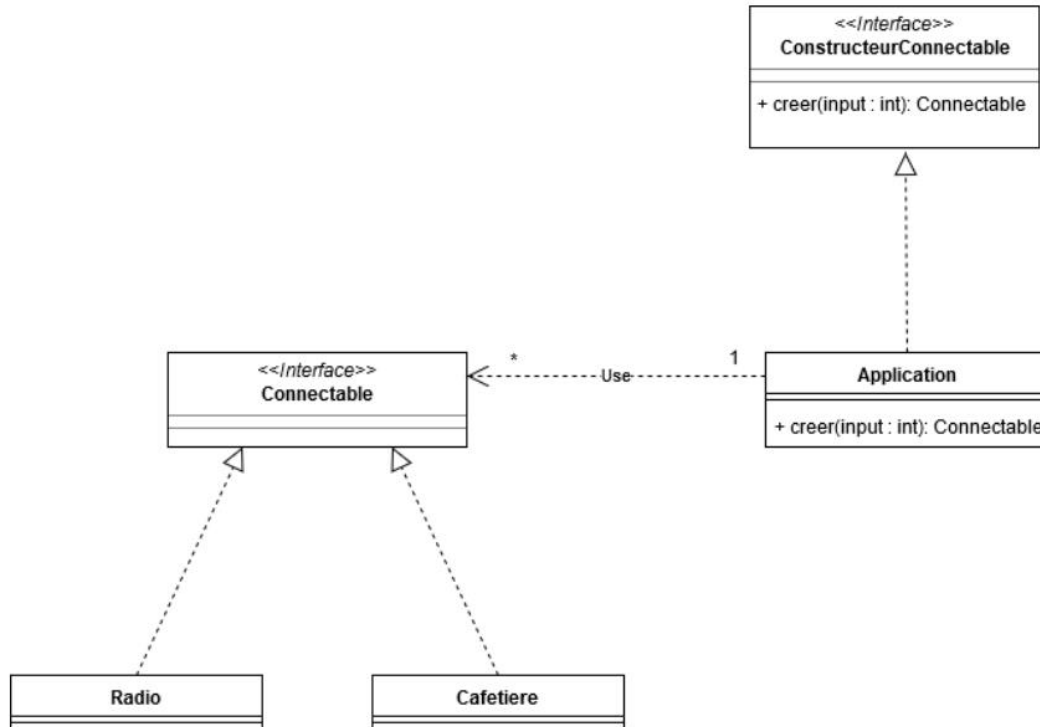


# Maazouz Zouhair

## ➤ Exercice 2

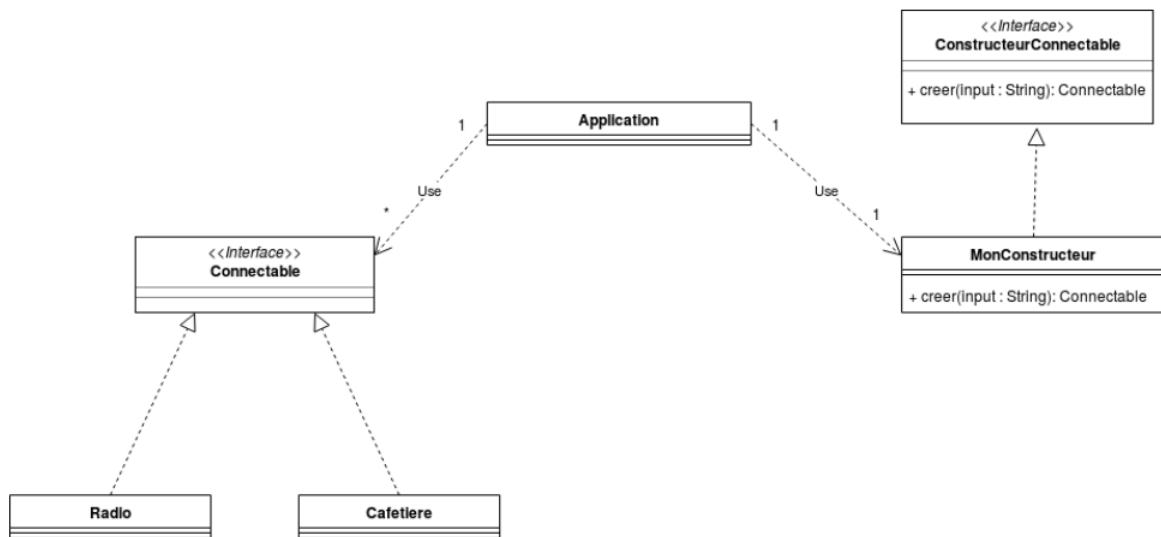
A) Pattern choisi : Method Factory



Pour ajouter une nouvelle catégorie d'objet, il faut créer une interface qui sera implémenté par chacune des catégories d'objets, c'est nouveau type d'objet que l'on ajoutera à notre liste dans l'application. La méthode `ConstructeurConnectable::creer(..)` retournera alors un objet de ce type.

Limites : Nous sommes contraints de gérer le switch case de la méthode `Application::creer(..)` afin d'ajouter un nouveau choix par nouveau type d'object.

## B) Pattern choisi : Method Factory



Ici, plutôt que de demander à l'utilisateur un entier, selon lequel nous ajoutons un objet d'une classe respective, nous demandons directement le nom du type d'objet à ajouter. Le paramètre de la méthode **ConstructeurConnectable::creer(..)** passe du type **int** à **String**.

Dans l'implémentation de la méthode **Application::creer(..)**, à la place du **switch case**, nous pouvons désormais directement créer une instance du type d'objet rentré par l'utilisateur (après avoir vérifié que la classe existe et implémente bien **Connectable**).

On utilise la réflexivité du langage Java pour créer l'instance.