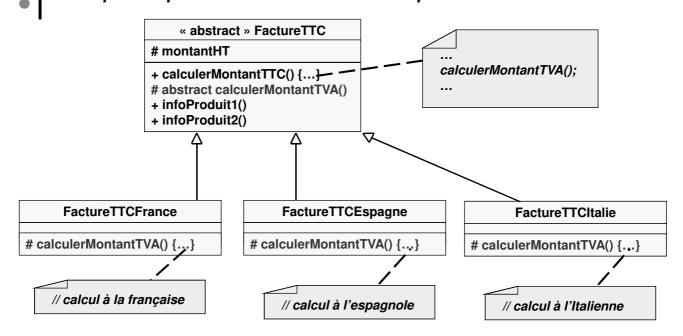
Un petit problème de conception...

- ... d'une application de facturation à l'échelle de l'Union Européenne
 - On souhaite créer et manipuler des objets « factures » avec
 - Un montant HT
 - Différentes méthodes donnant des informations diverses sur le produit facturé
 - Une méthode calculerMontantTTC() de calcul du montant TTC
 - Contexte (métier)
 - Les taux de TVA dépendent du pays où l'achat est effectué, ainsi que les règles de calcul du montant de la TVA (exonérations, taux différenciés...) qui sont (supposées) complexes.
 - On aura donc des factures « françaises », « italiennes », « espagnoles », etc.
 - <u>Hypothèse</u> (de travail, pour l'exercice!) : le calcul du montant TTC est une opération <u>complexe</u> (!)

19

Introduction / Description / Catalogue / Conclusion

Un petit problème de conception...

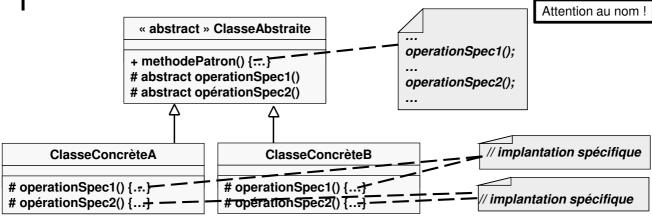


lci (pour l'exercice !), on suppose que le calcul du montant TTC est une opération complexe

 Cette solution est connue sous le nom de « patron de méthode » (template method)

Le design pattern « patron de méthode »



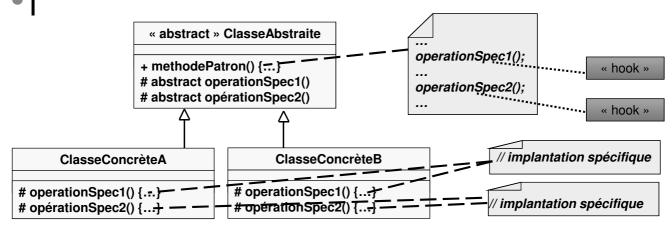


- Intention (objectif)
 - Partager du code commun
 - Reporter dans les sous-classes une partie d'une opération sur un objet
 - · Algorithmes (méthodes) avec partie invariable et partie spécifique
- L'héritage supporte
 - La mise en facteur du code des parties communes (à des méthodes)
 - La spécialisation des parties qui diffèrent

21

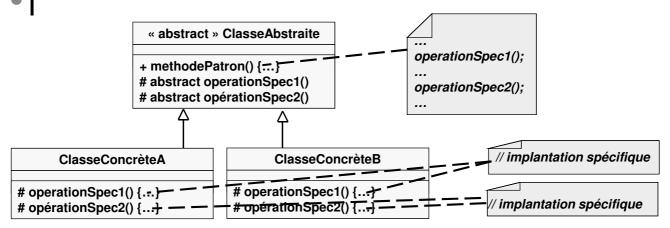
Introduction / Description / Catalogue / Conclusion

Le design pattern « patron de méthode »



- methodePatron() : méthode générique
 - Partie commune (code partagé)
 - Fournit la structure générale de l'algorithme
 - Une partie de l'implantation se trouve dans la sous-classe (externalisation)
- operationSpec1() et operationSpec2() : parties spécifiques
 - Intégration *via* des « hooks » dans methodePatron()

Le design pattern « patron de méthode »



- Objectif: organisation du code (des classes)
 - Patron de méthode est un pattern « de <u>niveau</u> classe » (vs « de niveau objet »)
- S'occupe du comportement de l'entité
 - Rôle « comportemental » (vs « structurel » ou « créationnel »)
- Utilise le <u>polymorphisme</u>

23