

# Compte Rendu TP1 :

## Patrons de conception

Encadré par : Mme DAOUDI Imane

## Exercice1 :

Le but de cet exercice est de proposer une modélisation d'un système permettant la création de différents objets de type Document. Un document peut être un livre, un journal ou un magazine.

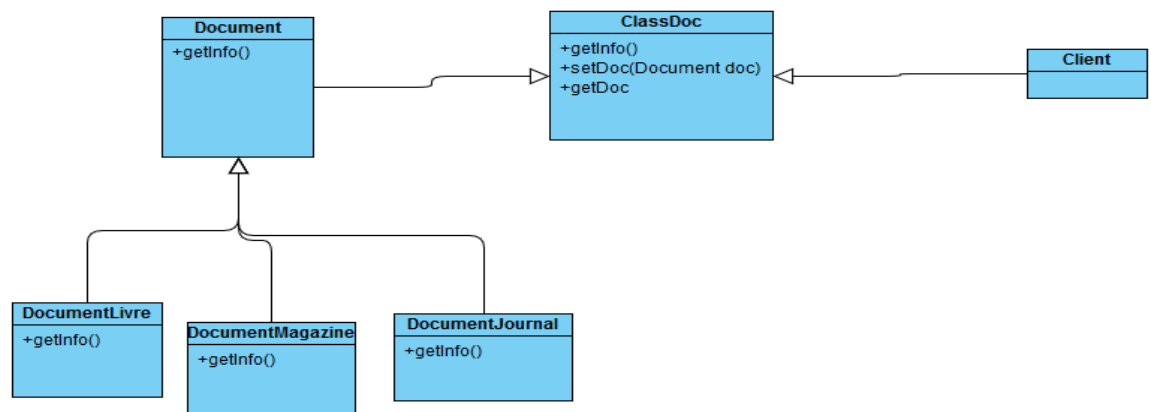
Toutes les classes de type document ont une fonction getInfo() qui permet d'afficher le type du document qu'on désire créer.

### 1. Choix du patron :

Pour cette situation on choisit la famille des patrons **créateurs** qui permet de cacher le type de document crée (mécanismes de cache).

Le patron **fabrique abstraite** est le plus convenable dans ce cas parce qu'il permet de fournir une interface pour créer des objets d'une même famille sans préciser leurs classes concrètes.

### 2. Diagramme de classe :



### 3. Implémentation en JAVA :

Veuillez consulter le dossier contenant le code source.

Remarques :

- Document est une interface.
- ClassDoc est une classe intermédiaire dans laquelle on programme une méthode création permettant de renvoyer un objet de type document.

### Exercice4 :

OScomposants est un système qui permet de créer différents composants d'une interface graphique (Boutons, Menus) en fonction du système d'exploitation auquel ils correspondent. Ce système crée ces composants sans devoir connaître leurs classes concrètes. Il crée des familles de composants devant être utilisés ensemble. Des attributs simples sont associés à chaque classe (couleur, largeur, hauteur) ainsi qu'une méthode permettant d'en afficher les caractéristiques (getCaracteristiques () : void )

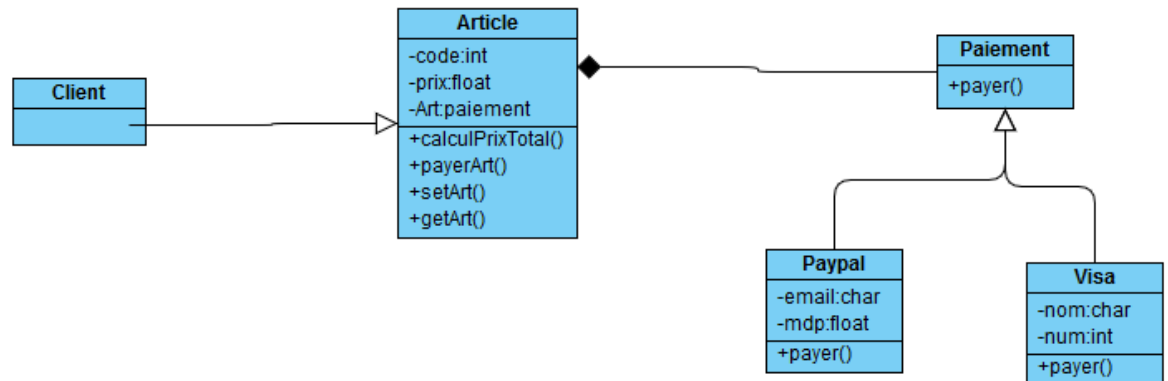
### 1. Choix du patron :

Pour cette situation on choisit la famille des patrons **comportementaux** qui permet de décrire des algorithmes,

des comportements entre objets et des formes de communication entre objets.

Le patron **stratégie** est le plus convenable dans ce cas parce qu'il permet de créer une classe définit de nombreux comportements qui figurent dans les opérations sous forme de structure conditionnelle.

## 2 . Diagramme de classe :



## 3. Implémentation en JAVA :

**Veillez consulter le dossier contenant le code source.**