

Patterns Modèles de Conception Orientée Objets

Bibliographie:

- Design Patterns
E. Gamma et ...
International Thomson Publishing
- Patterns in Java (tomes 1 et 2)
M. Grang
Wiley

-1-

Les bonnes pratiques de la Conception Objet

- Qu'est-ce qu'une bonne conception Objet ?
 - Une conception qui permet l'évolution du logiciel sans re-programmations excessives !
- Solution
 - Séparer du reste ce qui est susceptible de changer
 - Utiliser des interfaces et non des implémentations pour typer les données.

-2-

Exemples de patterns: leur raison d'être

- Strategy
 - Le client ne dépend plus de l'algorithme qui peut changer
- Observer
 - Le client ne dépend plus du nombre des observateurs
- Decorator
 - Le client n'est pas concerné par d'éventuelles extensions
- Factory
 - Le client ne dépend plus du choix des objets de service
- Visitor
 - Le code de la structure de donnée n'est plus perturbé par les nouvelles opérations

-3-

Commencer par le simple

Les patterns (bonnes pratiques) peuvent relever du bon sens

Comme par exemple la Façade
ou le 'pattern Adapter'

Ils peuvent également relever des propriétés des langages de POO

Comme le 'pattern Template'
ou le 'pattern Strategy'

-4-

Pattern Facade

- **Problème:**

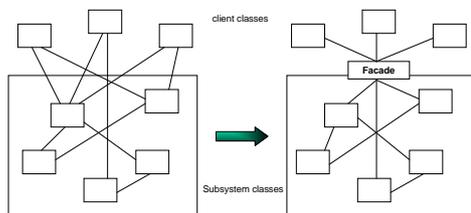
- Un sous-système est fait de n interfaces différentes compliquant son utilisation

- **Solution:**

- Créer une seule façade pour ce sous-système.

-5-

Pattern FACADE



-6-

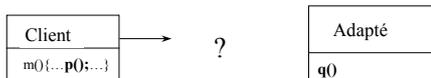
Autre Pattern : Adapter les différences

- Problème
 - On dispose de deux logiciels non prévus l'un pour l'autre !
- Solution
 - Mettre entre les deux un Adapteur !



-7-

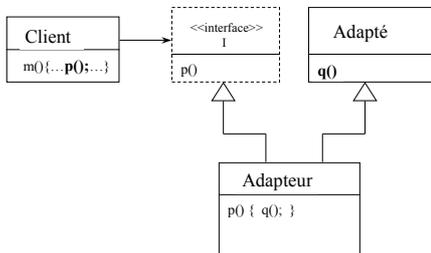
Adapter ?



On veut utiliser une classe existante dont l'interface ne convient pas

-8-

Pattern Adapter



On peut faire cela en utilisant une interface par exemple

-9-

Encore un pattern simple

Permettre l'évolution du code d'une méthode ?



Notre application appelle la méthode p()

Comment faire évoluer à l'avenir le code de p() si celui-ci doit changer?

-10-

Utiliser les classes abstraites

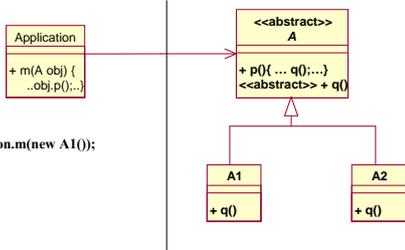
A peut être rendue abstraite relativement à q()



-11-

Pattern Template

Et l'héritage avec liaison dynamique

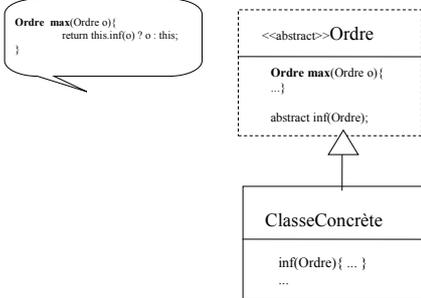


Application.m(new A1());

Le code de q et donc de p dépend de la sous-classe de A qui est passée en paramètre

-12-

Template : application



-13-

Application à Java

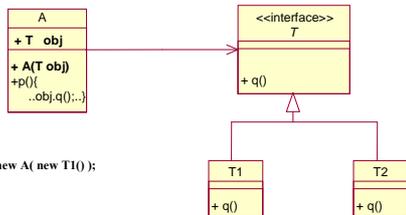
```

abstract class Ordre {
    Ordre max(Ordre o) {
        return this.inf(o) ? o : this;
    }
    abstract boolean inf(Ordre autre);
}
class Entier extends Ordre {
    int i;
    ...
    public boolean inf(Ordre autre) { return (i <= ((Entier)autre).i) ? true : false; }
}
class Chaîne extends Ordre {
    String s;
    ...
    public boolean inf(Ordre autre) { return (s.compareTo(((Chaîne)autre).s) <= 0) ? true : false; }
}
  
```

-14-

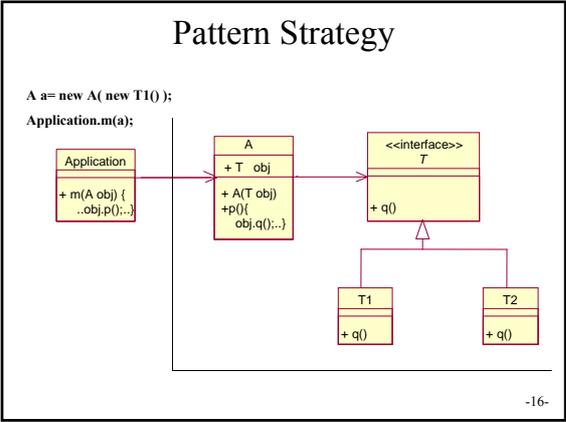
Une autre façon de faire !

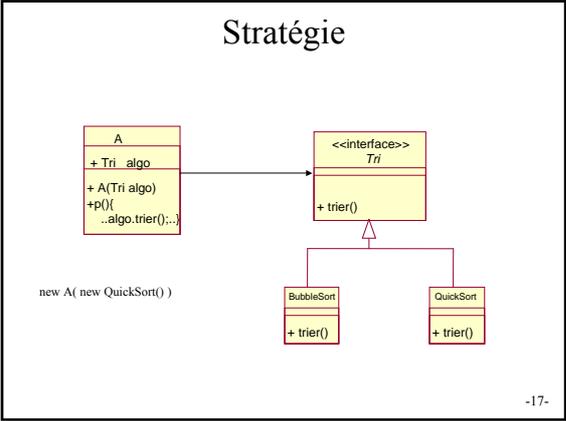
Au lieu d'une classe abstraite on peut aussi utiliser une interface
 Au lieu de la liaison dynamique utiliser la composition

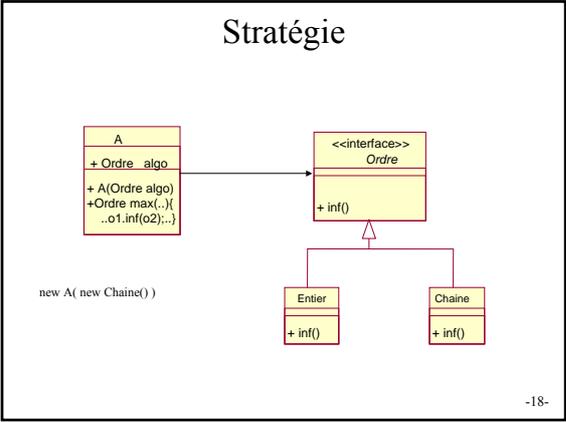


A a = new A(new T1());

-15-







Stratégie

```

public class Contexte {
    ...
    Ordre max(Ordre o1, Ordre o2) {
        return o1.inf(o2) ? o2 : o1;
    }
}

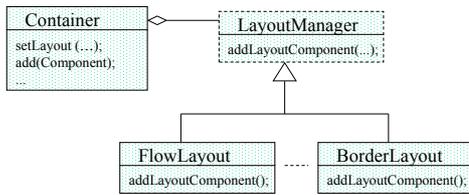
interface Ordre {
    boolean inf(Ordre autre);
}

class Entier implements Ordre {
    int i; ...
    public boolean inf(Ordre autre) { return (i <= ((Entier)autre).i) ? true : false; }
}

class Chaîne implements Ordre {
    String s; ...
    public boolean inf(Ordre autre) { return (s.compareTo(((Chaîne)autre).s) <= 0) ? true : false; }
}
    
```

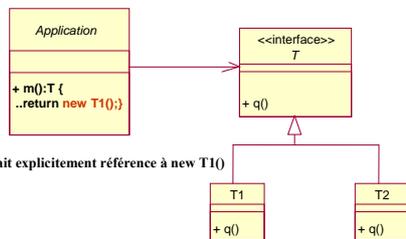
-19-

Stratégie et Awt



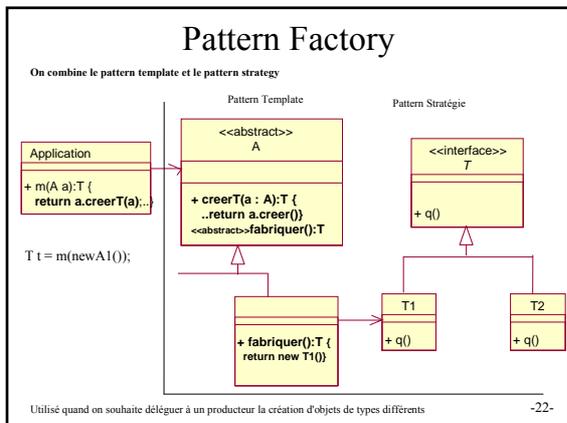
-20-

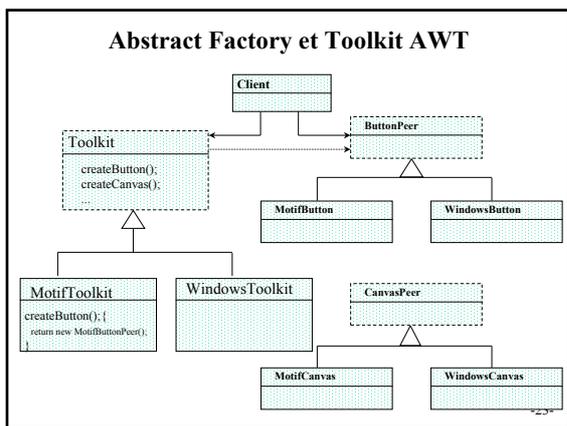
Un autre pattern ? Rendre notre code indépendant de l'objet à créer ?

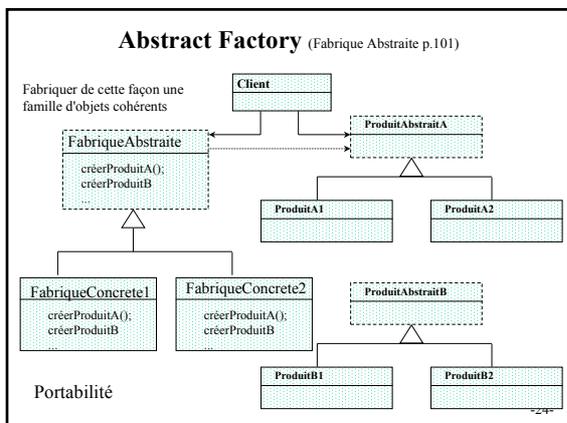


Ici l'application fait explicitement référence à new T1()

-21-







Un pattern de plus Modéliser un graphe état transition

```

+ m(A a) {
  a.transition();...}

```

A, un automate à états

A chaque état son action !

-25-

Pattern State (Etat)

A a= new A(new EtatInitial());
 Application.m(a);

```

Application
+ m(A a) {
  ..a.transition();...}

```

a.e est modifié par l'action ce qui modifie la prochaine action ...

-26-

Construire des structures de données complexes

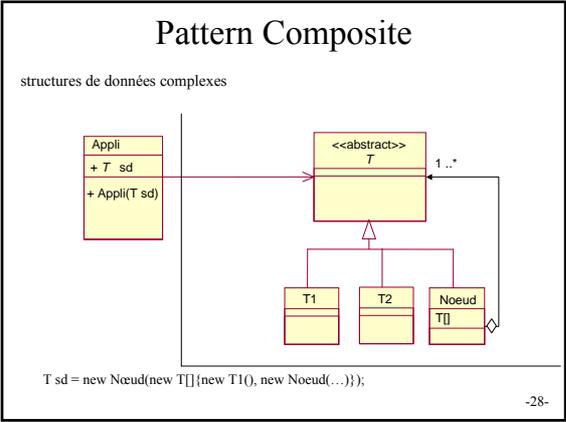
```

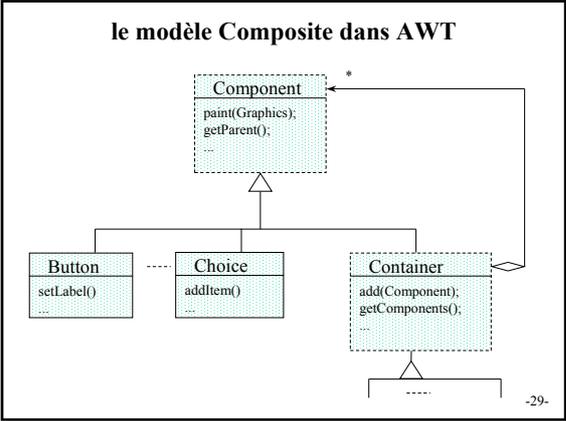
Application
+ T sd
+ A(T sd)

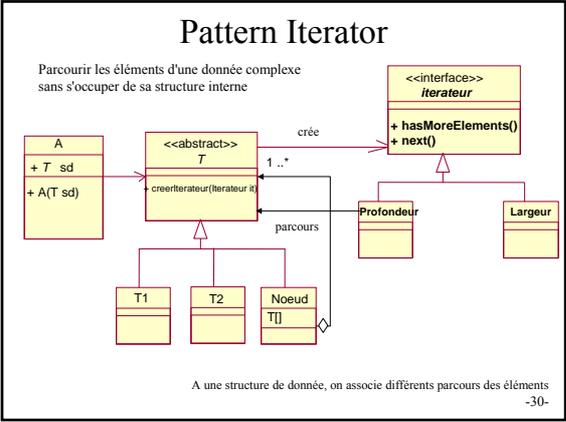
```

Je souhaite que ma structure de donnée (ici sd) soit aussi bien une donnée élémentaire qu'une donnée complexe

-27-







itérateur java: Enumeration

```
public interface java.util.Enumeration
{
    public abstract boolean hasMoreElements();
    public abstract Object nextElement();
}
```

-31-

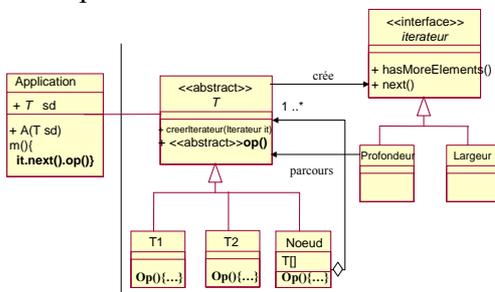
Java: itérateurs sur une Hashtable

```
public class java.util.Hashtable
    extends java.util.Dictionary
    implements java.lang.Cloneable {
    public Hashtable();

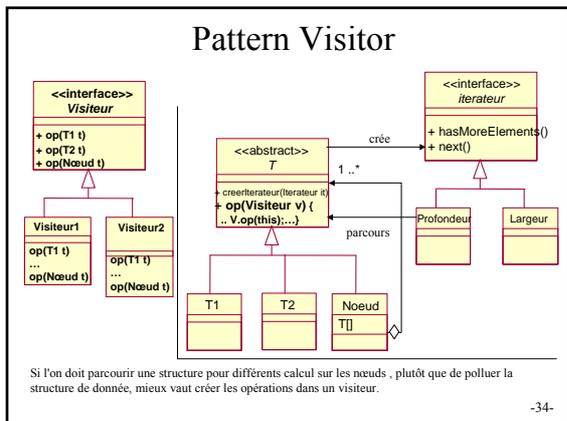
    public void clear();
    public Object clone();
    public boolean contains(Object value);
    public boolean containsKey(Object key);
    public Enumeration elements();
    public Object get(Object key);
    public boolean isEmpty();
    public Enumeration keys();
    public Object put(Object key, Object value);
    public Object remove(Object key);
    public int size();
    public String toString();
}
```

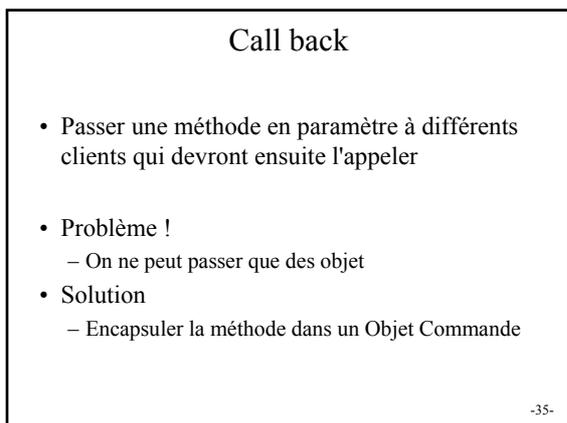
-32-

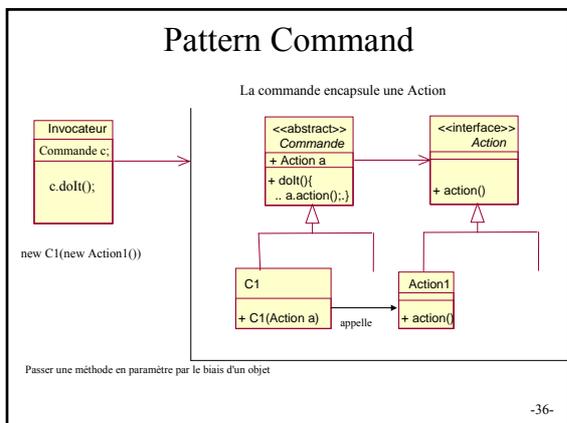
Exécuter des opérations lors d'un parcours de structure de données



Mais comment faire si l'on veut ajouter de nouvelles opérations sur un parcours de la structure ?







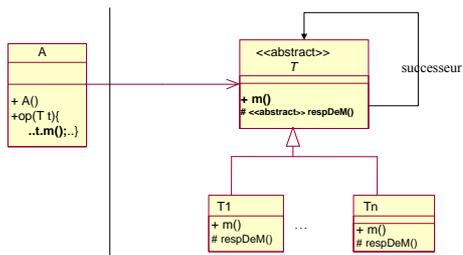
Responsabilité d'un traitement

- Problème:
 - Ne pas lier strictement l'émetteur d'une requête de traitement et son récepteur
- Solution
 - Chaîner entre eux les objets récepteurs et leur laisser choisir celui qui traitera la requête.

-37-

Pattern Chaîne de responsabilité

L'appel de m est confié à une liste d'objets. L'un de ceux-ci se reconnaît compétent et traite m



-38-

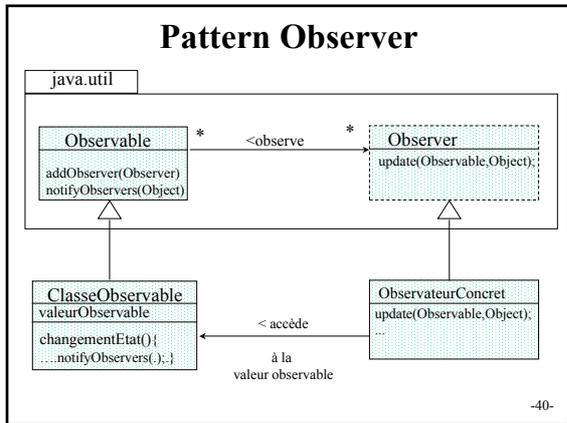
Exemple

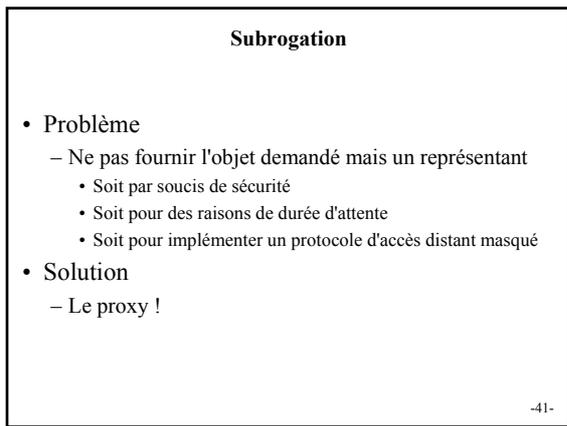
```
abstract class T {
    private protected t successor;

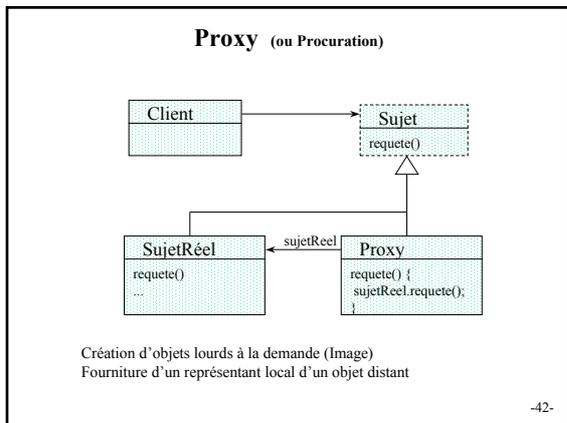
    public void m() {
        if(responsabilitéDeM()) return;
        else if (successor != null)
            successor.m();
    }

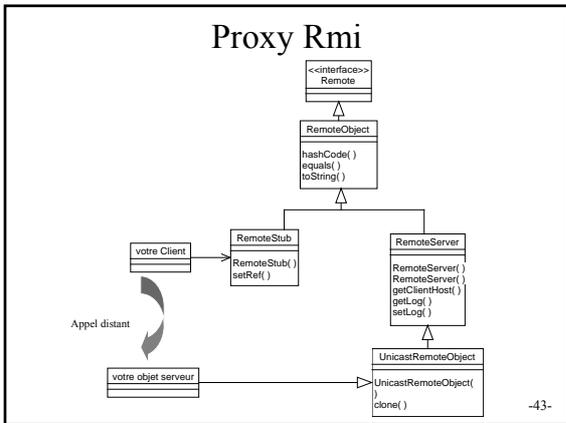
    abstract protected boolean responsabilitéDeM();
}
```

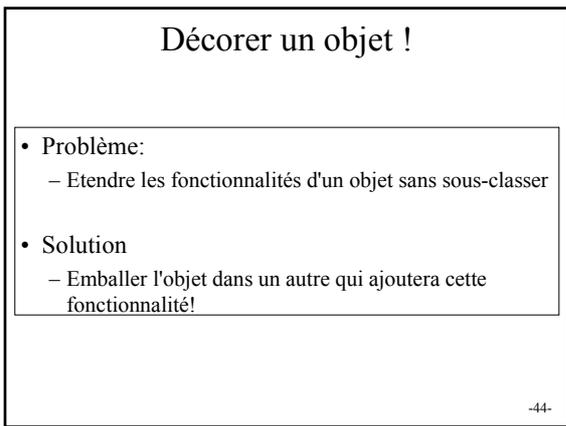
-39-

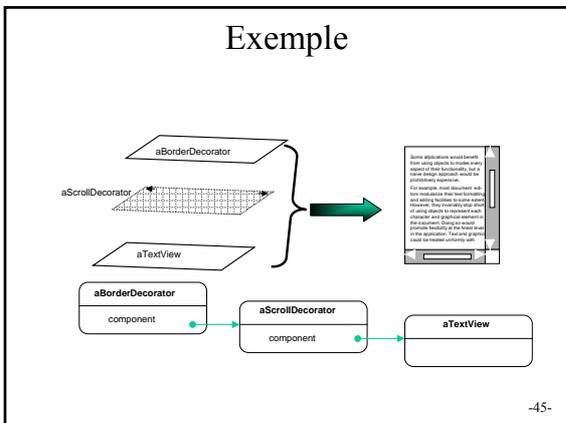




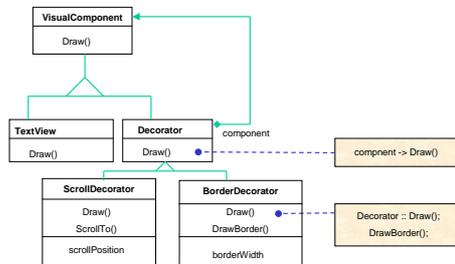






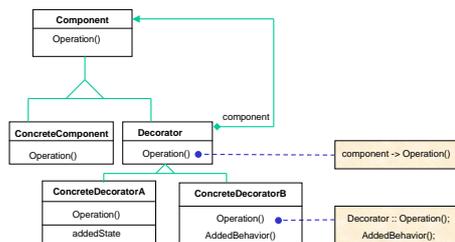


DECORATOR - Motivation



-46-

DECORATOR – Structure



-47-
