



06

Chapitre

Conclusion sur les patrons de conception

2I1AC3 : Génie logiciel et Patrons de conception

Régis Clouard, ENSICAEN - GREYC

« Les patrons de conception vous aident à apprendre des succès des autres plutôt que de vos propres échecs. »

Mark Johnson

Patrons de conception

- Un patron de conception (*design pattern*) est une solution éprouvée à un problème récurrent dans la conception orientée objet de logiciels
 - Pour les utiliser, il faut savoir retrouver le problème qu'ils résolvent
- Les patrons sont décrits au niveau conception et sont donc indépendants des langages de programmation utilisés

Patrons de conception de la bande des quatre (GOF)

- À leur création, on croyait que ce serait les premiers d'une longue série, mais il s'est avéré que ce sont pratiquement les seuls généraux...
 - 23 patrons (19 sont considérés dans ce cours)

Création	Structure	Comportement
Fabrique simple Fabrique abstraite Monteur Prototype Singleton	Adaptateur Composite Décorateur Façade Poids-mouche Pont Procuration	Chaîne de responsabilités Commande État Interpréteur Itérateur Médiateur Memento Observateur Patron de méthode Stratégie Visiteur

- À connaître par cœur : ils forment le socle culturel du génie logiciel

Objectif du cours

- L'objectif du cours est surtout centré sur :
 - Sensibilisation à la qualité d'une conception : **cohésion / couplage**
 - Appropriation des **principes** et des **règles** de conception avancés
- A partir de ces principes et de ces règles, on peut retrouver tous les patrons

1. Principes de conception

- Votre code est STUPID rendez-le SOLID

Singleton

T

U

P

I

D

Le patron de conception Singleton

- Garantir qu'une classe ne possède **jamais** plus d'une seule instance
- Principe de base :
 - Dérouter le constructeur et passer par une méthode statique

```
public final class Singleton {  
    private static Singleton _instance;           // 1  
    private Singleton() { }                       // 2  
    public static synchronized Singleton getInstance() { // 3  
        if (_instance == null) {  
            _instance = new Singleton();  
        }  
        return _instance;  
    }  
}
```

- Création d'une instance

```
Singleton s = new Singleton();
```

```
Singleton s = Singleton.getInstance();
```

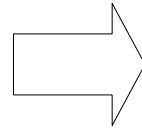
L'anti-patron de conception Singleton

- Un singleton est comparable à une variable globale avec les mêmes travers :
 - Instance globale au programme : code rigide
 - Utilisation par effets de bord : effets non circonscrits et donc incontrôlables
 - Concurrence : non partageable
 - Intestable : impossible de doubler l'instance (avec des *Mock*)
- Son utilisation doit être incontournable, une réponse à un problème critique, tel que :
 - La tour de contrôle d'un aéroport.
 - La liste d'attente d'une imprimante 3D en réseau. Si la liste n'est pas partagée, il peut y avoir la fabrication d'objets bizarres.

Principes de conception

- Votre code est STUPID rendez-le SOLID

Singleton
Tight coupling
Unstability
Premature optimization
Indescriptive naming
Duplication



Single Responsibility
Open-Closed
Liskov Substitution
Interface Segregation
Dependency Inversion

2. Règles de conception

Règle 1. Réduire l'**accessibilité** des membres de classe

Règle 2. Encapsuler ce qui **varie** dans une hiérarchie spécifique

Règle 3. Programmer pour une **interface** et non pour une implémentation

Règle 4. Privilégier la **composition** à l'héritage

2. Règles de conception

Règle 1. Réduire l'accessibilité des membres de classe

- Ne mettez les accesseurs / mutateurs que quand cela est exigé par le travail d'implémentation
- Pensez vos classes comme des fournisseurs de services et pas comme des structures de données
- Objectif : réduire le couplage (*tight coupling*)

Règle 2. Encapsuler ce qui varie dans une hiérarchie spécifique

Règle 3. Programmer pour une interface et non pour une implémentation

Règle 4. Privilégier la composition à l'héritage

Contre-exemple : le patron Messenger

- Un objet qui agit comme une simple structure de données
 - Ses données sont **publiques**
- Quand ?
 - Les données et leur représentation sont la raison d'être de l'objet
- Exemple 1 :
 - Un **Point 2D** est intrinsèquement caractérisé par ses deux attributs x et y. Donc les attributs font la classe et il n'y a pas de raison de les encapsuler

```
public class Point2D {  
    public int x;  
    public int y;  
}
```
- Exemple 2 :
 - Transformer une liste d'arguments d'une méthode par un seul objet.
 - ▶ $f(a,b,c) \rightarrow f(o)$ avec o.a, o.b, o.c
 - ▶ Permet d'augmenter le nombre de paramètres sans modifier la signature de la méthode

Règles de conception

Règle 1. Réduire l'accessibilité des membres de classe

Règle 2. Encapsuler ce qui varie dans une hiérarchie spécifique

Règle 3. Programmer pour une interface et non pour une implémentation

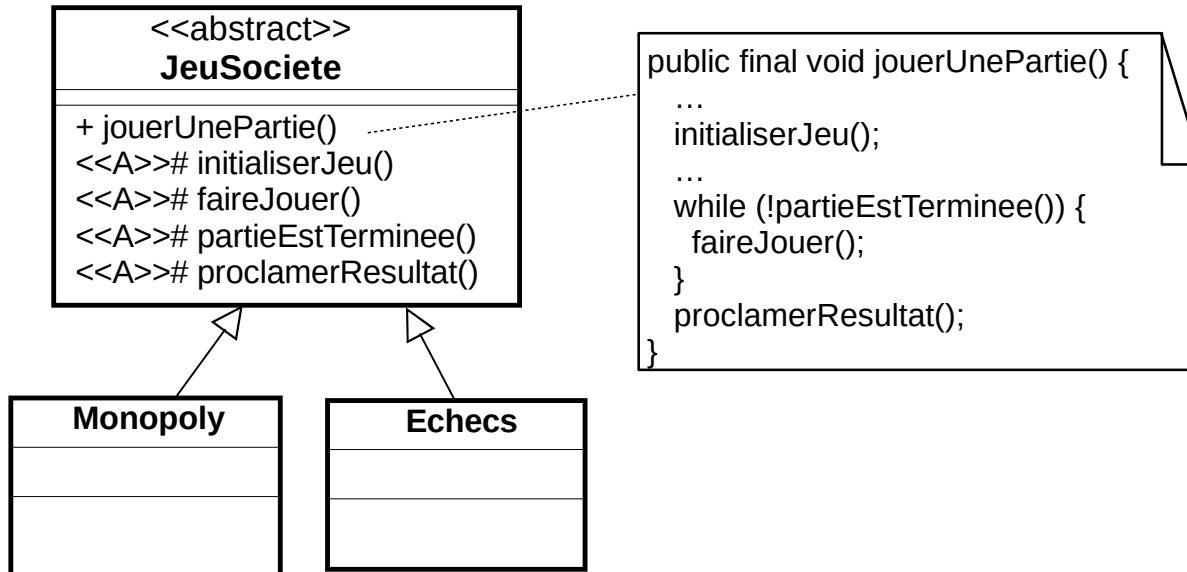
Règle 4. Privilégier la composition à l'héritage

Quiz : patron

- Quel patron de conception permet de capturer les variations :
 - variation du comportement **d'un service** d'un objet en fonction de ses **propriétés** ?
 - ▶ Décorateur
 - variation du comportement **des services** d'un objet en fonction de son état ?
 - ▶ État
 - variation de **parcours** d'un agrégat ?
 - ▶ Itérateur
 - variation de la liste des **objets dépendant** d'un objet de référence ?
 - ▶ Observateur
 - variation de la **liste des méthodes** d'une classe ?
 - ▶ Visiteur
 - variation de **l'algorithme** d'un service ?
 - ▶ Stratégie
 - variation **d'une partie de l'algorithme** d'un service ?
 - ▶ Patron de méthode

Patron de méthode (template method)

- **Quand ?**
 - On souhaite une méthode avec des parties dépendantes d'un type d'objet
- **Ce qui varie**
 - Les parties d'un algorithme
- **Solution**

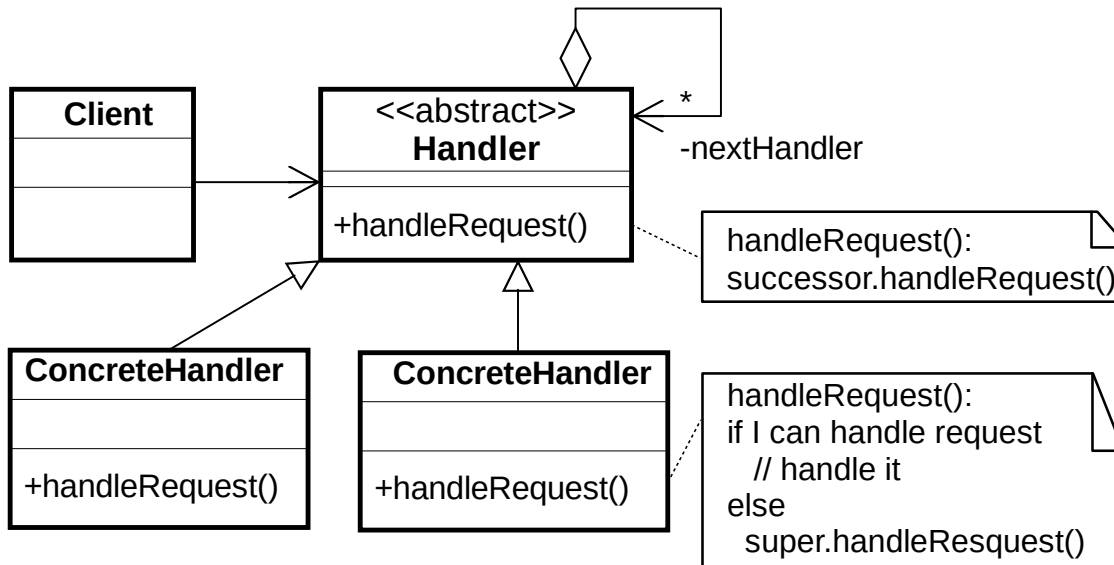


Quiz : patron

- Quel patron de conception permet de capturer les variations :
 - variation de comportement **d'un service** d'un objet en fonction de ses **propriétés** ?
 - ▶ Décorateur
 - variation du comportement **des services** d'un objet en fonction de son état ?
 - ▶ État
 - variation de **parcours** d'un agrégat ?
 - ▶ Itérateur
 - variation de la liste des **objets dépendant** d'un objet de référence ?
 - ▶ Observateur
 - variation de **l'algorithme** d'un service ?
 - ▶ Stratégie
 - variation de la **liste des méthodes** d'une classe ?
 - ▶ Visiteur
 - variation **d'une partie de l'algorithme** d'un service ?
 - ▶ Patron de méthode
 - variation sur l'objet d'une chaîne capable de répondre à requête
 - ▶ Chaîne de responsabilité

Le patron chaîne de responsabilité

- **Quand ?**
 - Déléguer la réalisation d'une fonctionnalité à une chaîne de délégation inconnue (cf. le tondeur de pelouse).
- **Ce qui varie**
 - L'objet qui peut répondre à un service
- **Solution**



Règles de conception

Règle 1. Réduire l'accessibilité des membres de classe

Règle 2. Encapsuler ce qui varie dans une hiérarchie spécifique

Règle 3. Programmer pour une interface et non pour une implémentation

- On remarque ainsi qu'il y a toujours une classe abstraite ou interface à la racine du graphe d'héritage des patrons.
- Le code doit être le plus générique possible en référençant les objets avec la classe la plus haute possible dans la hiérarchie :
 - ▶ p.ex. `JeuSociete jeu = new Monopoly();`
`jeu.jouerUnePartie();`
- Il est ainsi moins dépendant des évolutions qui interviennent le plus souvent sur les implémentations.

Règle 4. Privilégier la composition à l'héritage

Règles de conception

Règle 1. Réduire l'accessibilité des membres de classe

Règle 2. Encapsuler ce qui varie dans une hiérarchie spécifique

Règle 3. Programmer pour une interface et non pour une implémentation

Règle 4. Privilégier la composition à l'héritage

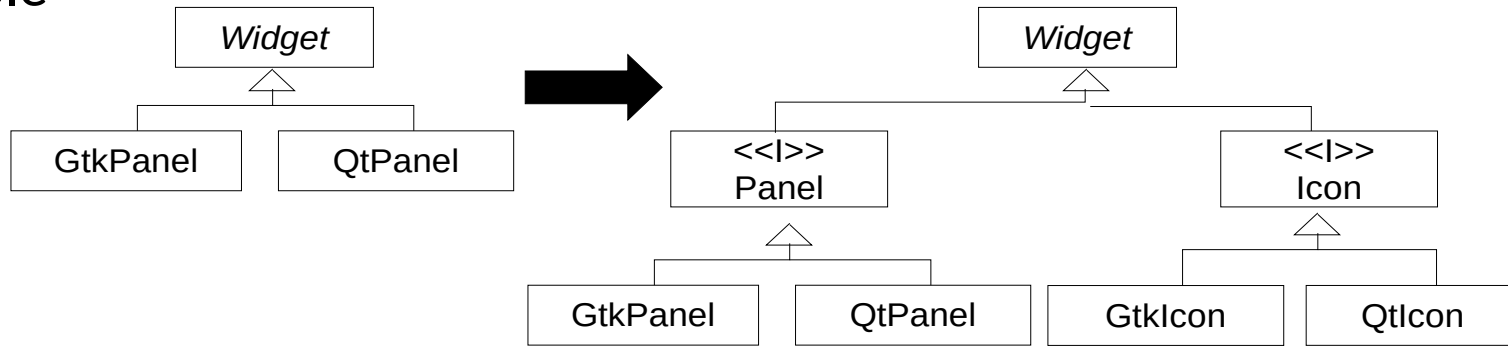
- L'héritage est très souvent un erreur de conception.
- Il faut transformer la création statique d'objet composite (utilisant l'héritage) par la construction dynamique (utilisant la composition).
 - ▶ ie `new Classe1Classe2()` vs `new Classe1(new Classe2());`
- Ne jamais dériver de classes concrètes : risque de violer le principe de substitution de Liskow

Quiz : patron

- Quel patron permet d'éviter de créer autant de classes que de combinaison de propriétés d'un objet pour réaliser un service ?
 - Décorateur
 - ▶ `objet = new Decorateur1(new Decorateur2(new ClasseBase()));`
- Quel patron permet d'éviter de créer autant de classes que de combinaison d'abstraction et d'implémentation ?
 - Pont

Patron de conception Pont

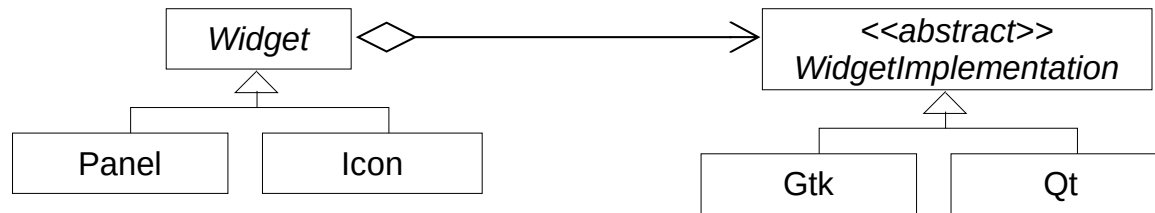
Exemple



- Construction d'une instance :

- ▶ `Widget panel = new GtkPanel();`
- ▶ Problème explosion combinatoire du nombre de classes

- **Solution** : Découpler les variations en abstraction et en implémentation pour éviter de créer des classes par leur combinaison

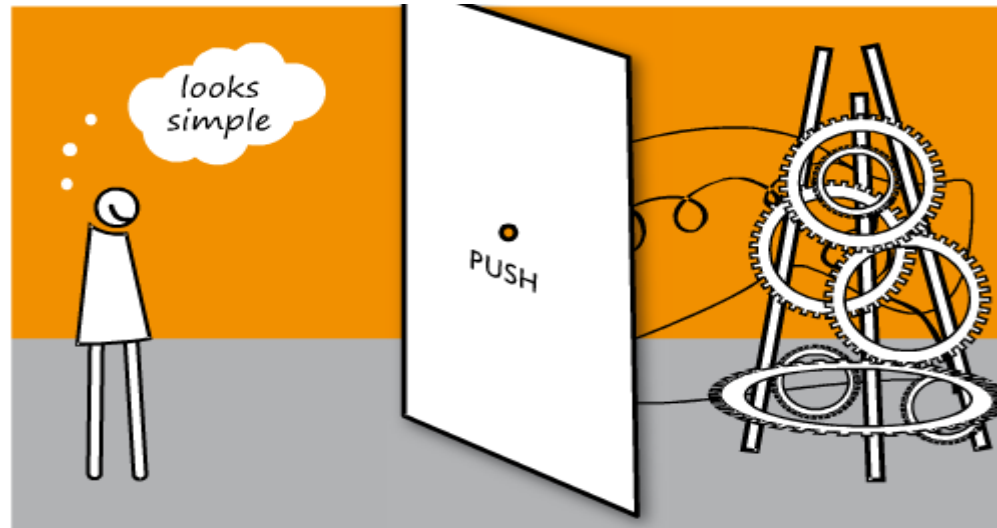


- Construction d'une instance :

- ▶ `Widget panel = new Panel(new Gtk());`

Dernier patron : Le patron Façade

- Fournir une interface qui rend un sous-système plus facile à utiliser.



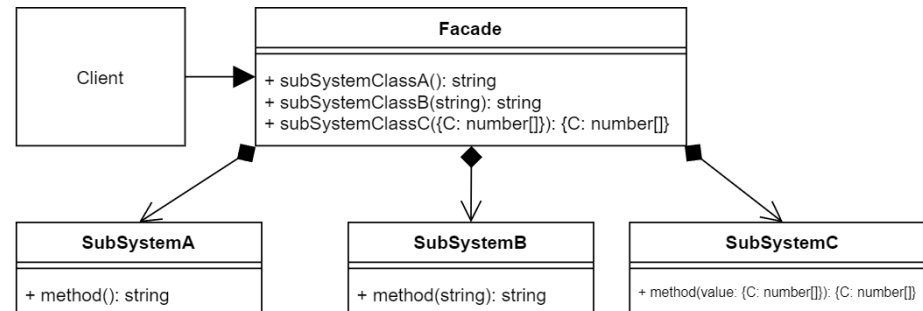
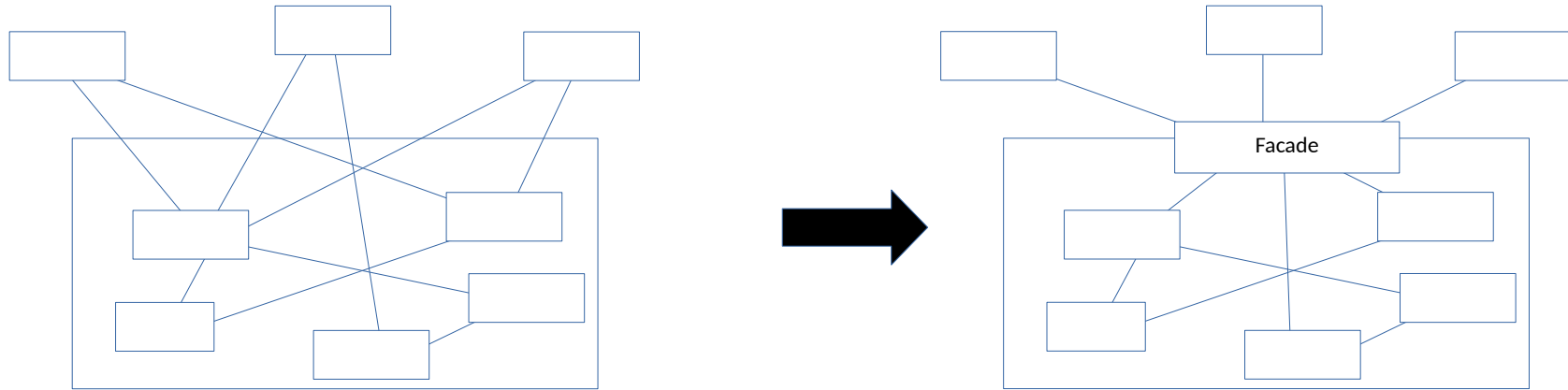
Le patron Façade

■ Quand ?

- On souhaite simplifier l'interface d'accès à un sous-système

■ Solution

- Une classe abstraite qui regroupe les éléments de l'interface.
- Cf. Principe de ségrégation des interfaces.

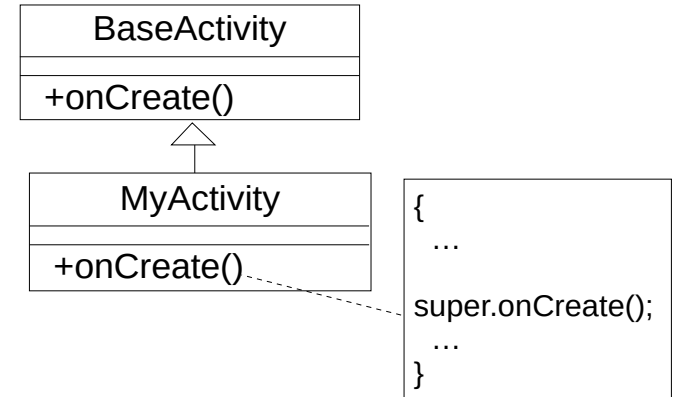


Anti-patrons

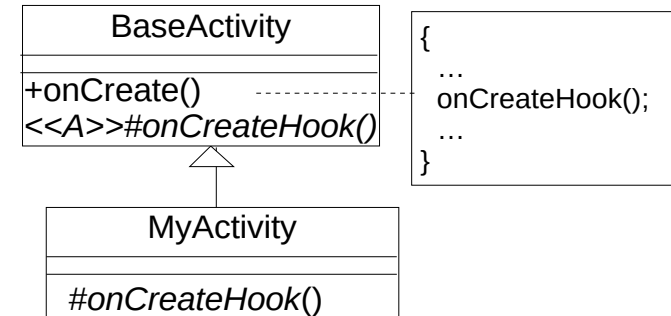
- Les anti-patrons sont des erreurs courantes dans la conception des logiciels.
- Les anti-patrons se caractérisent souvent par une lenteur excessive du logiciel, des coûts de réalisation et de maintenance élevés, des comportements anormaux et l'introduction de bugs.

Anti-pattern

- Call super
 - Mettre une méthode de base obligatoire dans la classe abstraite que les sous-classes peuvent compléter mais sans les obliger à appeler la méthode de base.
Exemple : Activity d'Android



- Solution : patron Patron de méthode (*Template Method*)



- Remarque : pour résoudre ce problème Android utilise l'annotation `@CallSuper` sur les méthodes (eg, `onCreate()`, `onResume()`, `onDestroy()` → course de développement mobile)

- Patrons de conception
 - Les patrons ont quelques fois des coûts supplémentaires.
 - Par contre, d'autres sont des solutions sine qua none (adaptateur, commande, décorateur, visiteur...).
- Attention : pour chaque règle, il existe des cas où son application serait une pure folie.
 - e.g raison de sécurité, de performances, etc.
- Contrairement à une première impression, les patrons de conception se marient très bien avec les approches Agiles.
 - Le principe YAGNI suggère de commencer par la solution la plus simple n'intégrant pas forcément de patrons de conception.
 - Ensuite, le développement itératif incite à se poser la question d'une refonte de la conception reposant sur les patrons pour prendre en compte de nouvelles fonctionnalités réutilisant des parties du code existant.
 - ▶ Ne pas accumuler de dettes techniques.
 - Recherche de l'excellence technique.



Révision des 18 principaux patrons
(non faits : Prototype,
Médiateur, Memento,
Poids mouche, Interpréteur)

1. Patrons de création

- Encapsulation de la création de classes ou d'objets.
 - Décrire la manière dont un objet ou un ensemble d'objets peuvent être créés, initialisés, et configurés.
 - Isoler le code relatif à la création et à l'initialisation afin de rendre l'application indépendante de ces aspects.
- Patrons :
 - Méthode fabrique
 - Fabrique abstraite
 - Monteur
 - Prototype
 - Singleton

- Méthode fabrique
 - Créer des objets sans spécifier sa classe exacte.
 - Isoler la création d'objet à un seul endroit.
 - *Exemple : fabrique de combattants : commandant et soldat*
- Fabrique abstraite
 - Créer des familles d'objets.
 - *Exemple : de fabrication de combattant Extraterrestre et Humain*

- Singleton (aussi un anti-patron !)
 - Garantir une seule instance d'une classe.
 - *Exemple : un gestionnaire d'impression (si un seul !)*
- Monteur
 - Séparer le processus de construction de l'objet de sa représentation finale.
 - Le processus de construction est identique mais le produit fini peut varier.
 - *Exemple : réponse à l'anti-patron constructeur télescopique*

2. Patrons de structure

- Abstraction de la composition de structures de classes ou d'objets plus importantes.
 - Décrire la manière dont des objets de l'application doivent être connectés afin de rendre ces connexions indépendantes des évolutions futures de l'application.
 - Découpler l'interface de l'implémentation de classes et d'objets.
- Patrons :
 - Adaptateur
 - Pont
 - Décorateur
 - Procuration
 - Composite
 - Façade
 - Poids-mouche

- Adaptateur
 - Convertir l'interface d'une classe pour la conformer à l'attente de l'utilisateur.
 - *Exemple : contrôle d'appareil électrique.*
- Pont
 - Découpler une abstraction de son implémentation associée afin que les deux puissent évoluer indépendamment.
 - *Exemple : bibliothèques graphiques.*
- Décorateur
 - Attacher des responsabilités supplémentaires à un objet de façon dynamique.
 - *Exemple : combattants dans un jeu de rôle avec des pouvoirs et des qualités optionnels.*

- Composite
 - Organiser les objets en structure arborescente.
 - Permet aux utilisateurs de traiter des objets individuels et des ensembles organisés de ces objets de la même façon.
 - *Exemple : langage ensembliste de formes.*
- Procuration
 - Fournir un subrogé ou un remplaçant d'un objet pour en contrôler l'accès.
 - Exemple : Image dans un traitement de texte.

3. Patrons de comportement

- Interaction de structures d'objets ou de classes
 - Décrire le comportements d'interaction entre objets
 - Gérer les interactions dynamiques entre des classes et des objets.
- Patrons
 - Patrons de méthode
 - Chaîne de responsabilités
 - Commande
 - ~~Interpréteur~~
 - Itérateur
 - ~~Médiateur~~
 - ~~Memento~~
 - Observateur
 - État
 - Stratégie
 - Visiteur

- Observateur
 - Définir une corrélation entre objets de type un à plusieurs de façon à ce que lorsqu'un objet change d'état tous ceux qui en dépendent en soient notifiés.
 - *Exemple : les graphiques d'un tableur.*
- Stratégie
 - Définir une famille d'algorithmes, encapsuler chacun d'eux et les rendre interchangeables
 - Modifier un algorithme d'un service indépendamment de ses clients.
 - *Exemple : tri d'un tableau de données.*

- État
 - Modifier le comportement d'un objet lorsque son état interne change.
 - L'objet paraîtra changer de classe.
 - *Exemple : la conte de la grenouille et du prince.*
- Commande
 - Encapsuler l'invocation d'un service dans un objet à part entière.
 - *Exemples : mécanisme de reversion, historique des commandes.*

- Itérateur
 - Fournir un moyen pour accéder en séquence aux éléments d'un objet de type agrégat sans révéler sa représentation interne.
 - *Exemple : parcours d'un forme complexe*
- Visiteur
 - Ajouter une nouvelle opération sans modifier les classes des éléments sur lesquelles elle opère.
 - *Exemple: Plugins d'opérations de calcul sur la structure d'objet du langage ensembliste.*

Patrons de comportement

- Chaîne de responsabilité
 - Définir une chaîne d'objets susceptibles de répondre à une requête sans connaître les possibilités des objets sur cette requête.
- Patron de méthode
 - Pouvoir varier les parties d'un algorithme.

D'autres patrons (non GOF)

- Objet nul
 - Éviter les `if (o != null) { o.method(); }`

