

Design Patterns, Decorator, Proxy

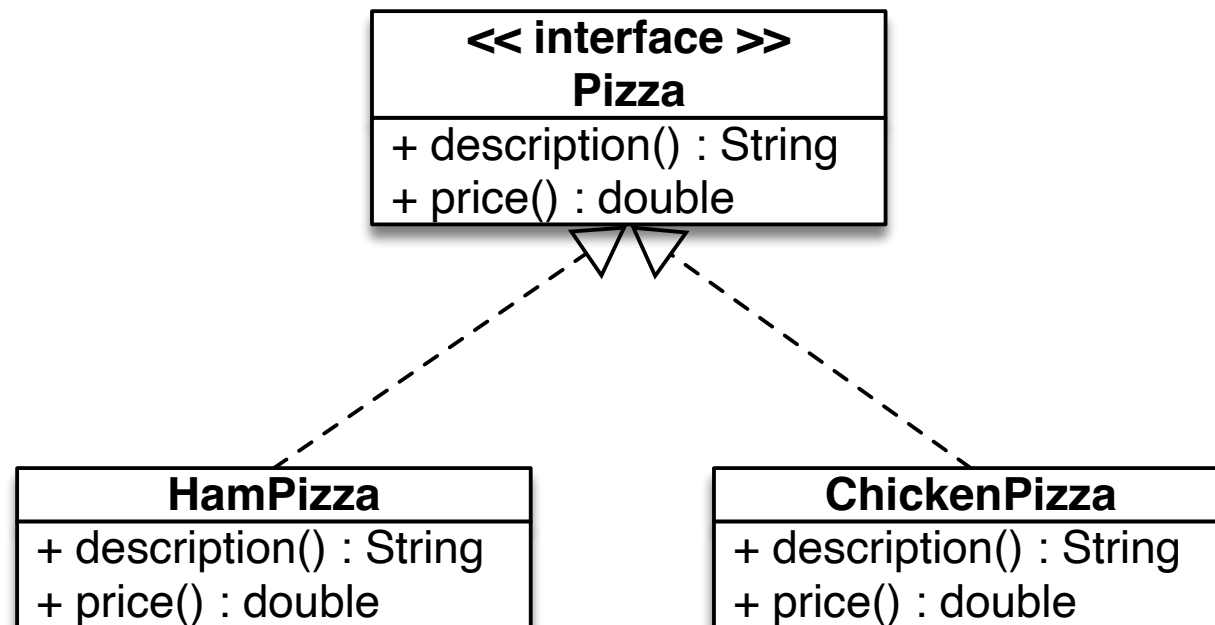
Sébastien Jean

IUT de Valence
Département Informatique

v4.1, 27 novembre 2022

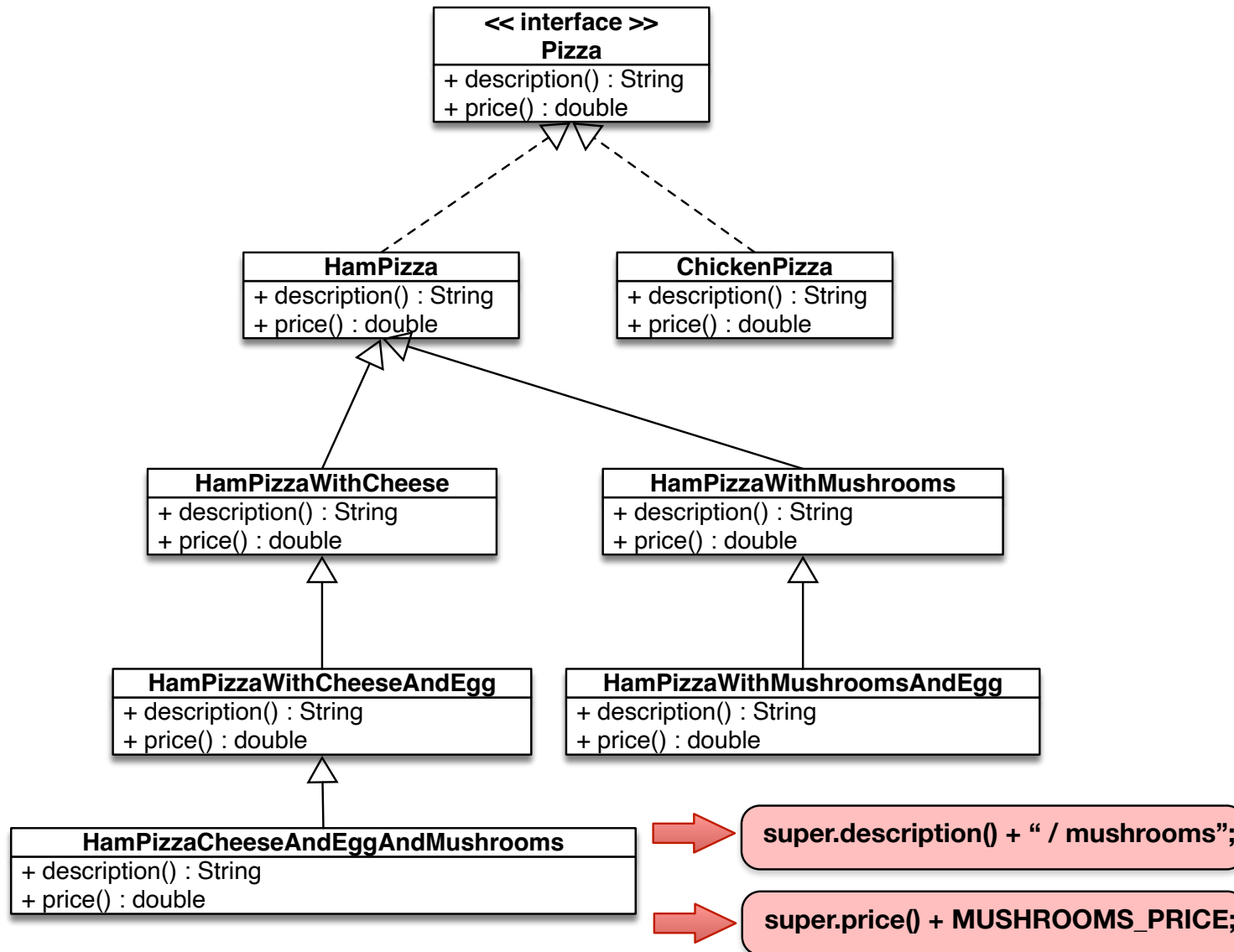
Decorator, problème

- Une **pizzeria** propose initialement deux sortes de pizza
 - au **jambon**
 - au **poulet**



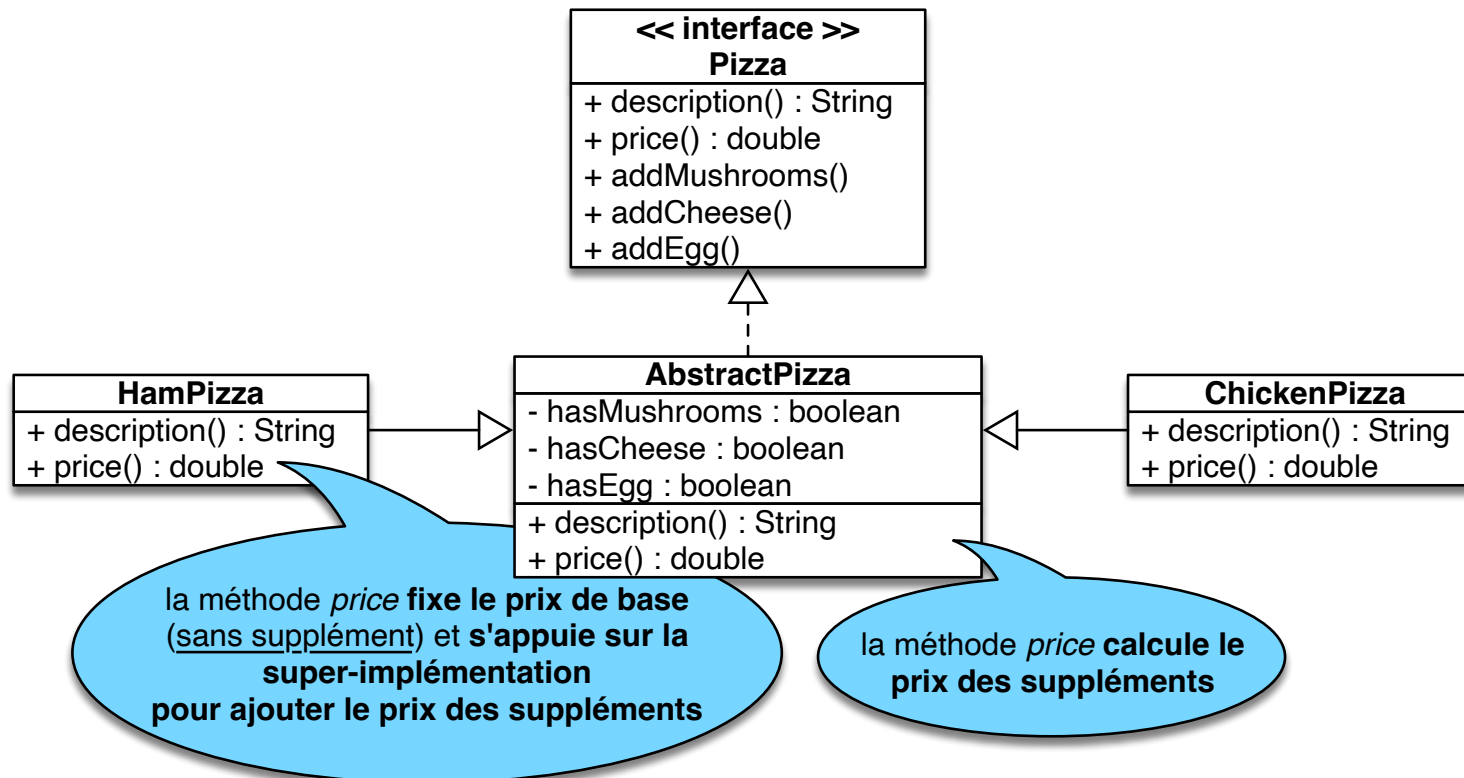
Decorator, problème (suite)

- Les clients veulent pouvoir **rajouter des suppléments**



Decorator, problème (suite)

- Comment **calculer le prix facilement** ?
- Idée :
 - intégrer l'ajout de suppléments à l'interface Pizza
 - définir une **classe abstraite** factorisant la gestion des suppléments (description / prix)



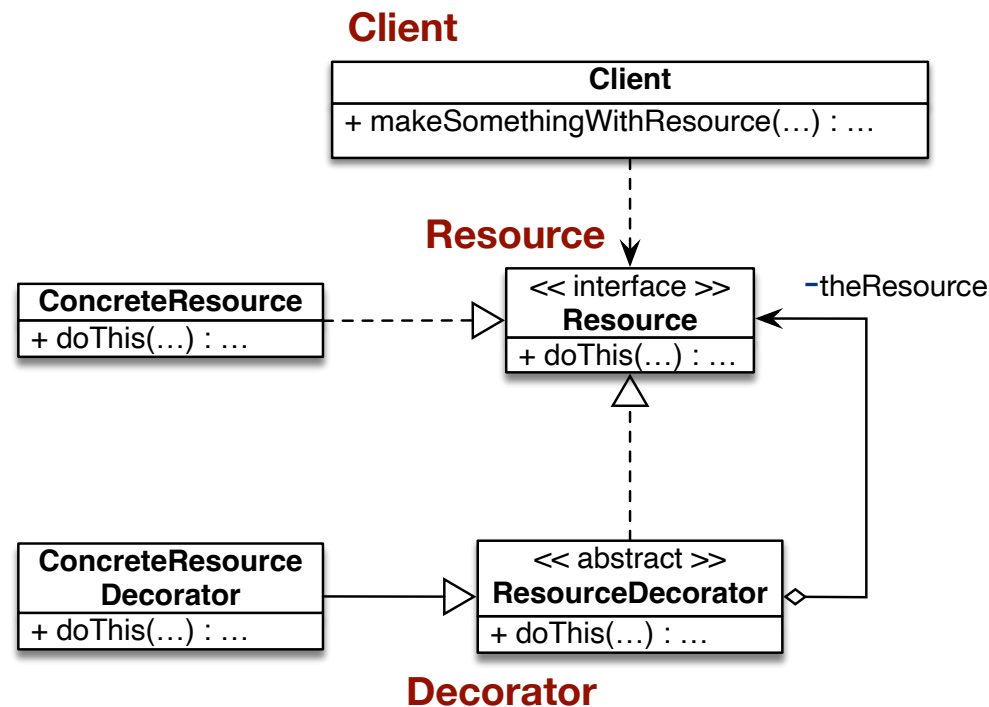
Decorator, problème (fin)

- L'interface Pizza et la classe AbstractPizza ne **respectent pas le principe *Ouvert-Fermé***
 - L'ajout d'un nouvel supplément oblige à modifier le code



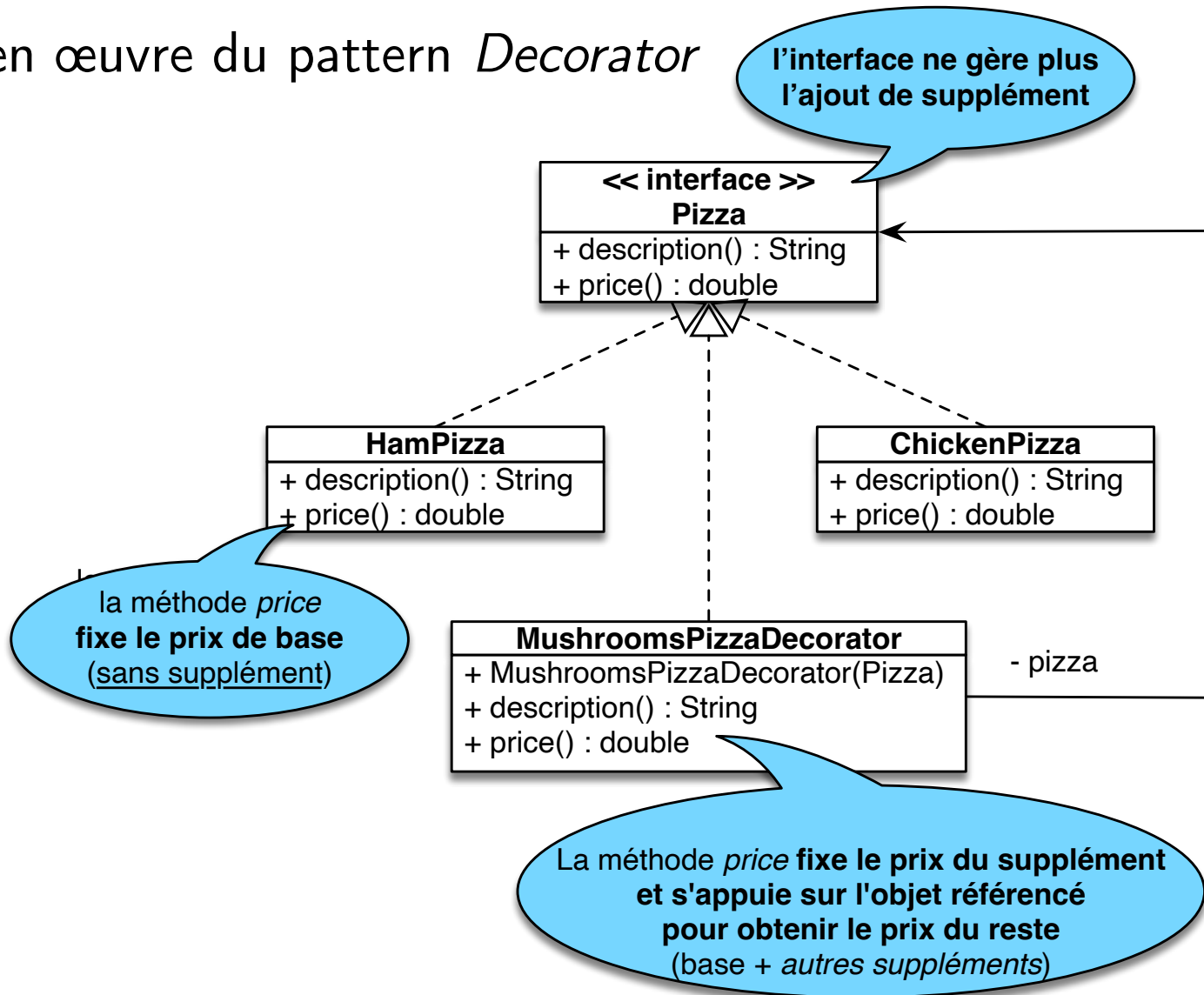
Decorator, définition

- Ajouter dynamiquement des fonctionnalités à un objet **en utilisant la composition et l'interposition plutôt que l'héritage**
 - Le **client** collabore avec une **ressource** (objet *cible* à l'exécution) à travers une interface
 - Le pattern **Decorator** consiste à **interposer un objet** fournissant l'interface attendue par le client, en **enrichissant les fonctionnalités** de l'objet cible.



Decorator, solution

- Mise en œuvre du pattern *Decorator*



- Le **décorateur** `MushroomsPizzaDecorator` **décore une pizza avec l'ajout d'un supplément champignons**

Decorator, solution

- Ecrire la classe `MushRoomsPizzaDecorator`

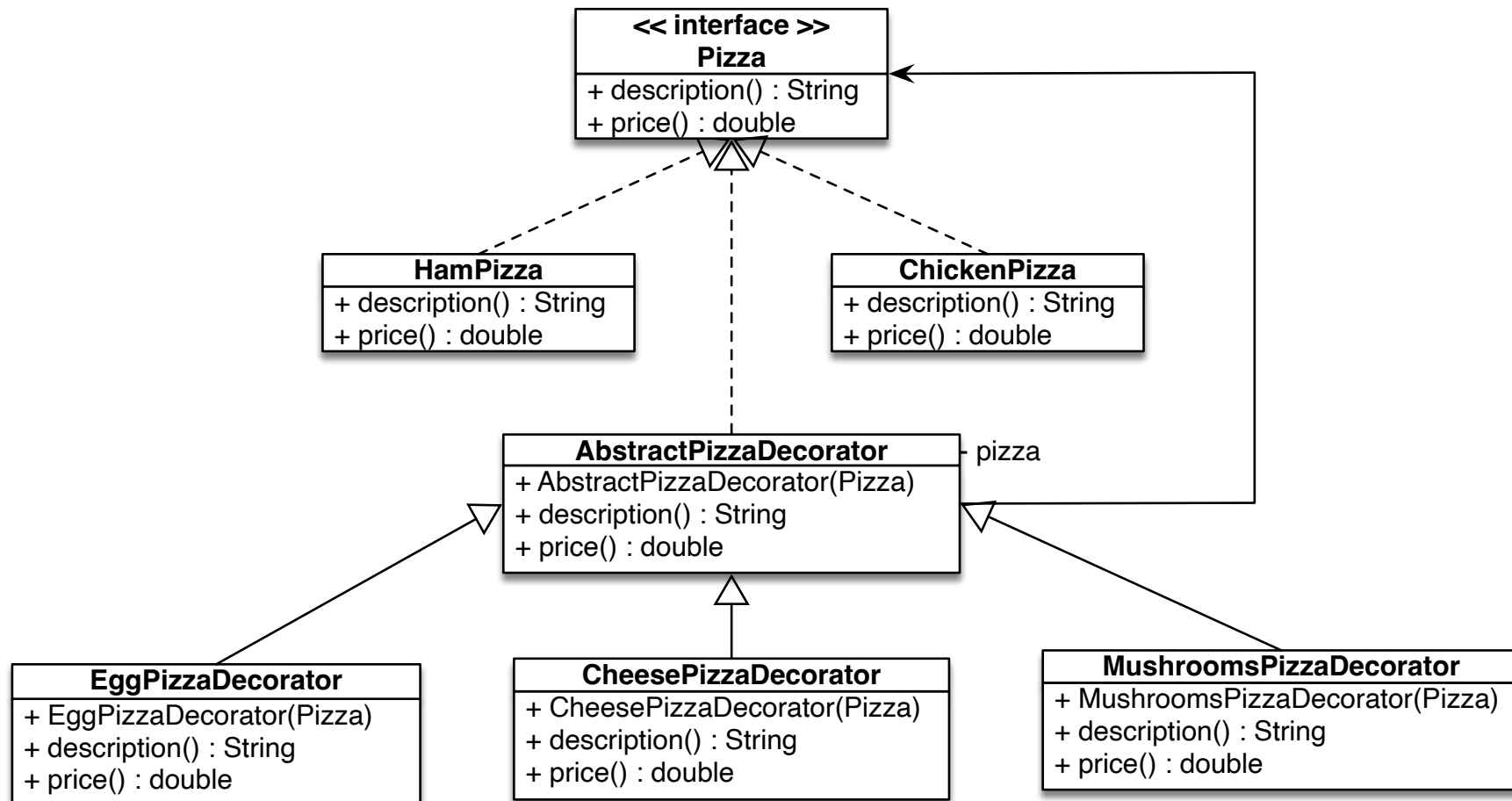


Decorator, solution



Decorator, solution

- Référence vers la pizza décorée **factorisable à un niveau abstrait** (AbstractPizzaDecorator)



Decorator, solution

- Ecrire une **application** qui *assemble* une **pizza au jambon** avec **suppléments champignons/oeuf/fromage**



Decorator, solution



Decorator, solution (fin)

- Une pizza au jambon, avec supplément champignons, fromage et oeuf utilise **3 décorateurs**
 - un **décorateur** MushroomsPizzaDecorator **qui décore** ...
 - un **décorateur** CheesePizzaDecorator **qui décore** ...
 - un **décorateur** EggPizzaDecorator **qui décore** ...
 - une HamPizza



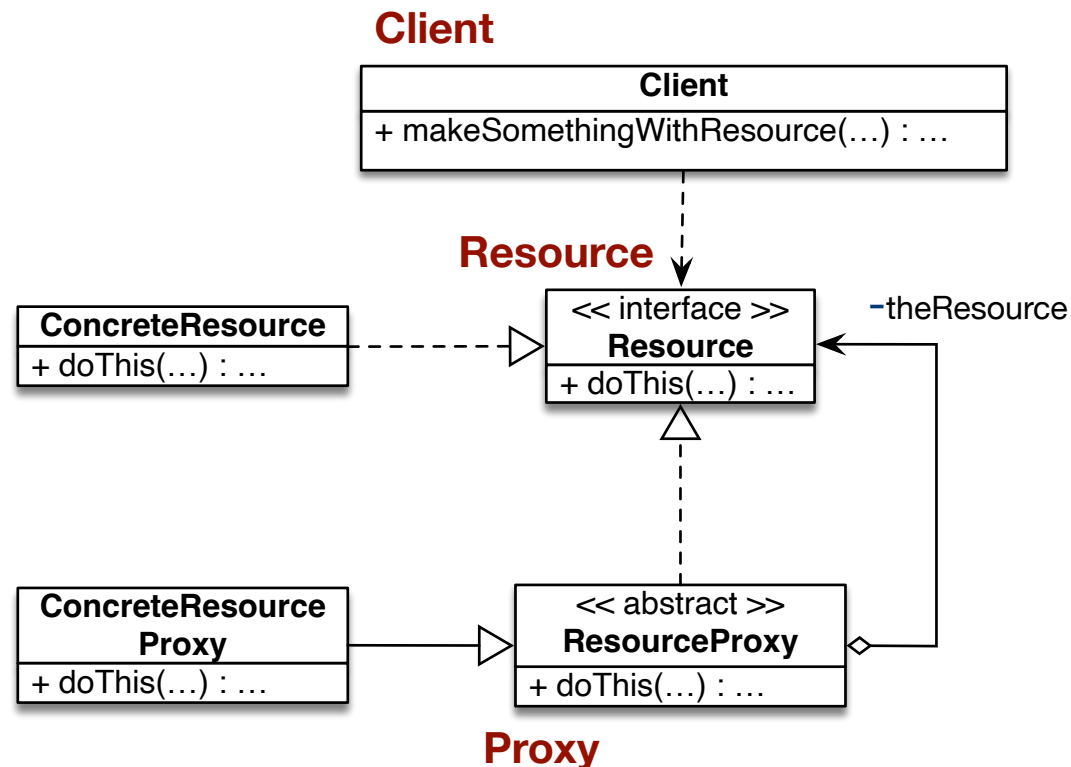
- Question subsidiaire : quel pattern pour **construire la pizza** ?

Proxy, problème

- Comment
 - rendre transparente la **distribution** d'une l'application ?
 - i.e. faire croire que le comportement d'un objet distant est local
 - **retarder la création** d'objets lorsqu'elle est coûteuse ?
 - i.e. faire croire qu'un objet non utilisé est créé alors qu'il ne l'est pas
 - **contrôler l'accès** à une ressource ?
 - i.e. bloquer des appels de méthodes

Proxy, définition

- Représenter un objet pour en **détourner l'accès**
 - Le **client** collabore avec une **ressource** (objet *cible* à l'exécution) à travers une interface
 - Le pattern **Proxy** consiste à **interposer un objet** fournissant l'interface attendue par le client, en **détournant l'accès** à l'objet cible

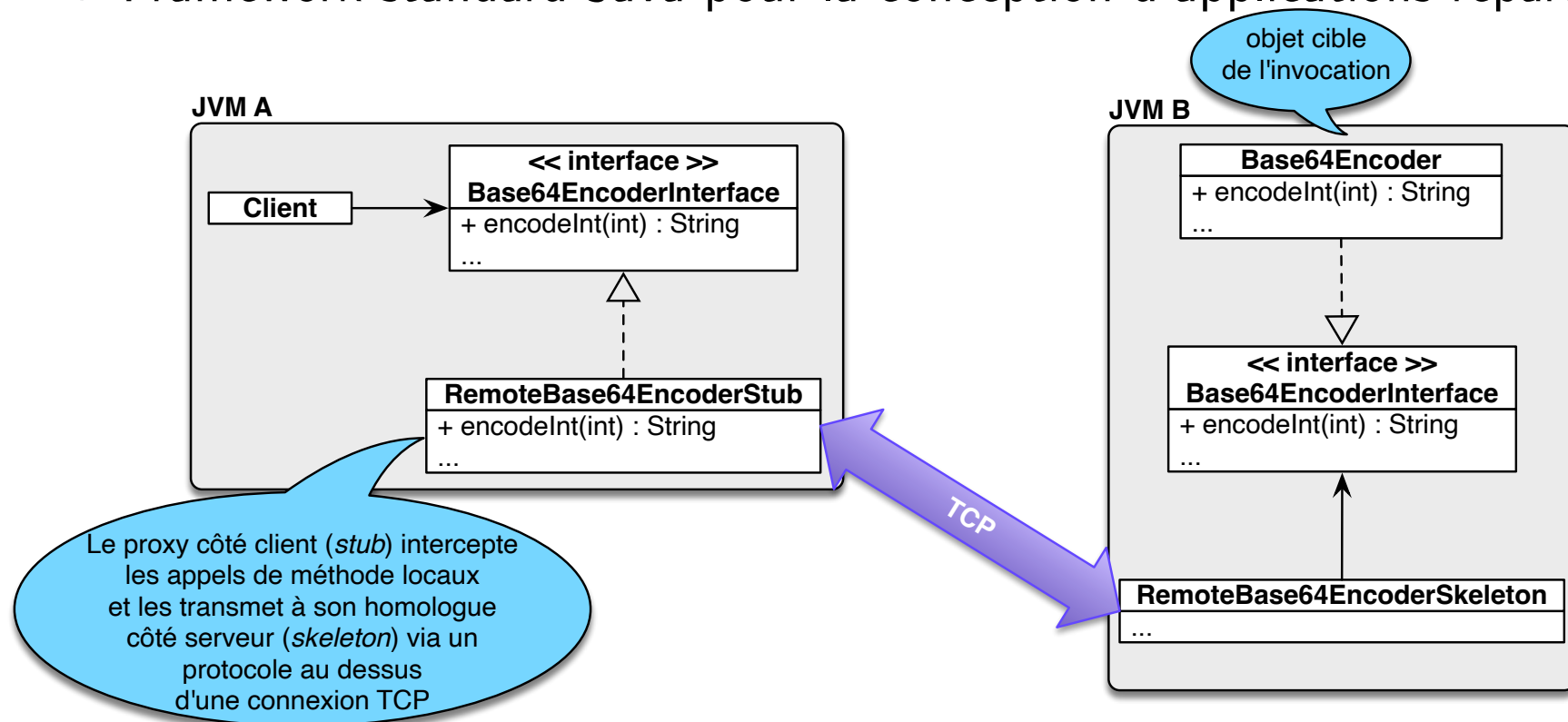


Types de proxys

- *Remote proxy*
 - Rendre transparente la **distribution** de l'application
- *Virtual proxy*
 - **Retarder la création** d'objets lorsqu'elle est coûteuse
- *Protection proxy*
 - **Contrôler l'accès** à une ressource
- API standard pour créer des proxys (*Dynamic Proxies*)

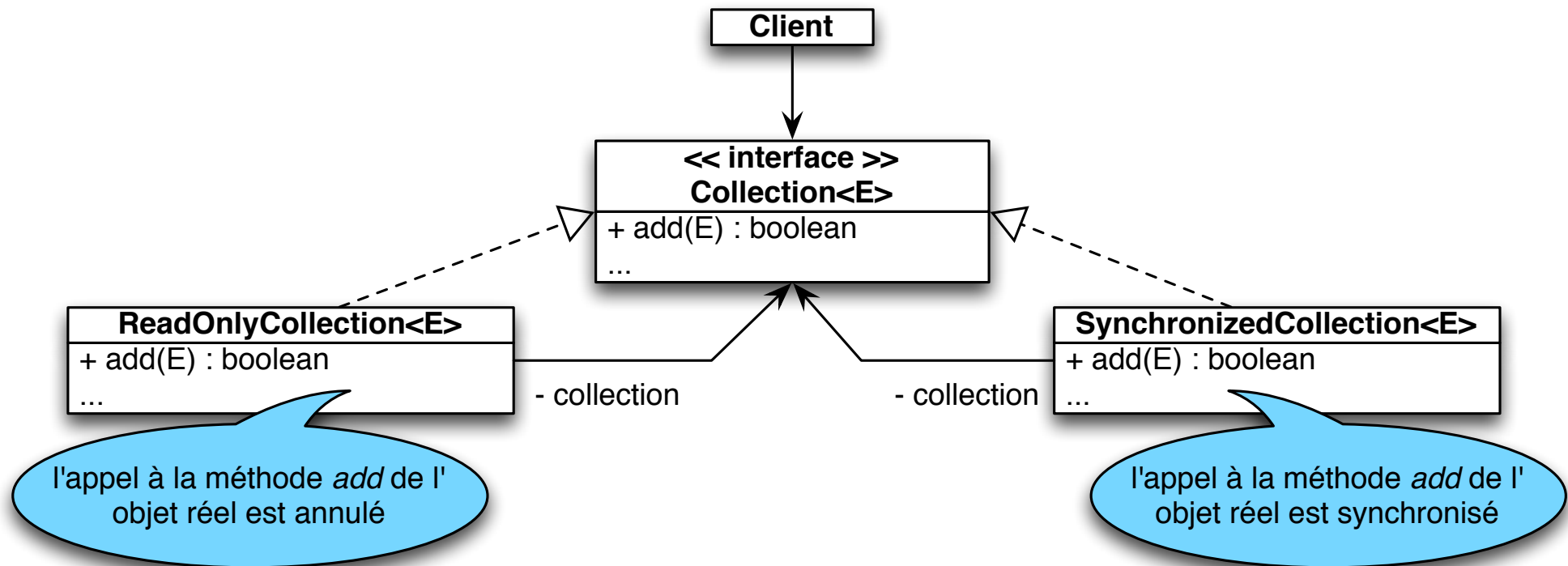
Remote Proxy

- Exemple de **RMI** (*Remote Method Invocation*)
 - Framework standard Java pour la conception d'applications réparties



Protection Proxy

- La classe `java.util.Collections` fournit des méthodes permettant d'obtenir des **versions synchronisées** ou **lecture seule** de collections



Fin !

