

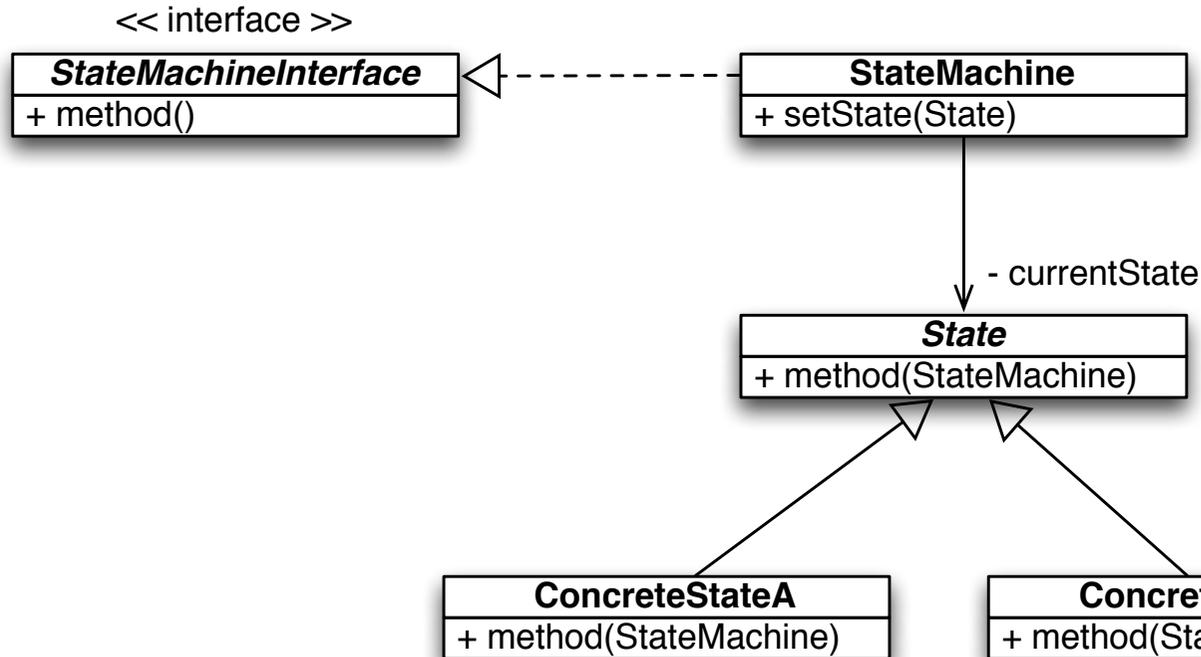
Design Patterns, State / Observer, suite

Sébastien Jean

IUT de Valence
Département Informatique

v1.0, 21 novembre 2023

Définition (rappels)



- Implémentation d'une machine d'état
 - Le comportement est réparti dans les états, également en charge des transitions
 - La machine d'état fournit une interface au client, un contexte global aux états et route les appels vers l'état courant

Exemple : Stuart le hamster

- Un hamster a **3 activités** : il **dort**, il **mange**, il **court dans sa roue**



- Les activités sont susceptibles de changer toutes les minutes
 - S'il **dort**, il a 90% de chances de continuer à dormir, sinon il va courir ou manger avec la même probabilité
 - S'il **mange**, il a 30% de chances d'aller courir, sinon il va dormir
 - S'il **court**, il a 80% de chances d'aller dormir, sinon il continue à courir

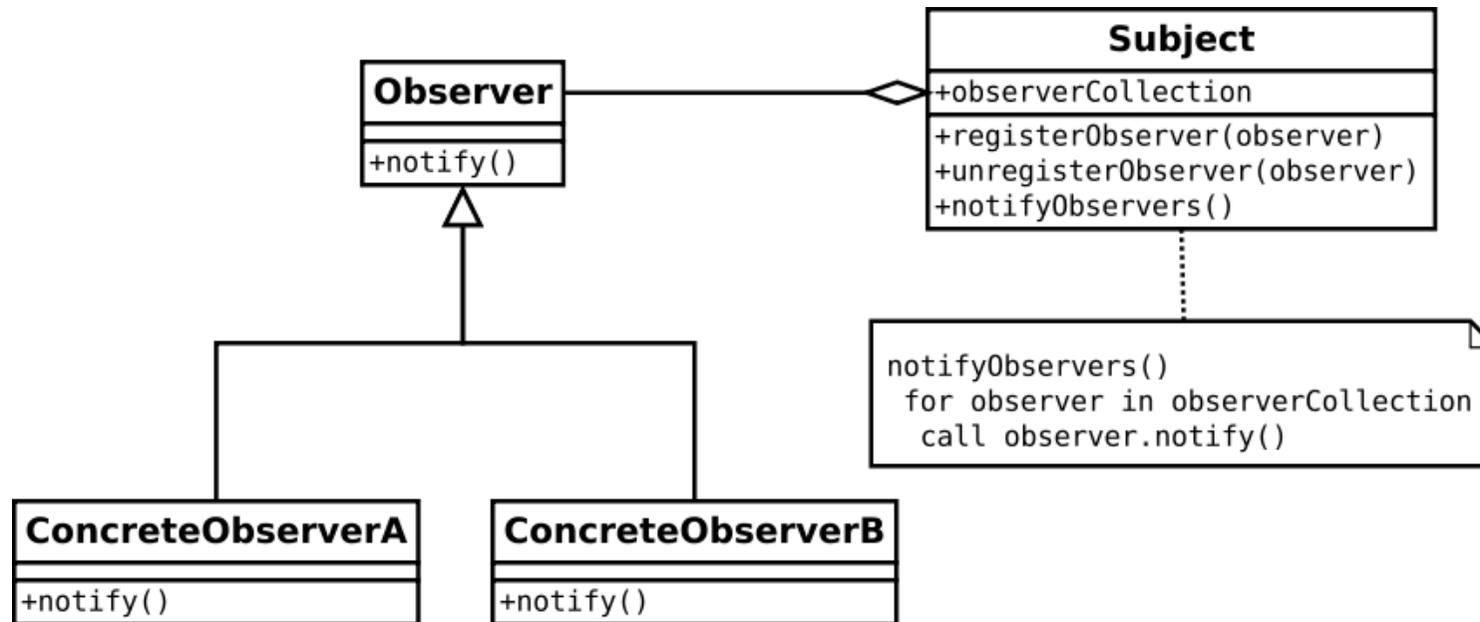
Exemple : Stuart le hamster

- Concevoir / implémenter le hamster comme une machine d'état, en appliquant le design pattern *State*
 - N.B. la machine d'états affiche l'écoulement des minutes et le changement d'activité sur la sortie standard.



Définition (rappels)

- Séparer la production d'évènements de leur traitement



- Schéma **producteur/consommateur**

- Le **sujet** produit des évènements
- Les **observateurs** intéressés par les évènements peuvent **s'abonner** et fournissent interface pour être notifiés par le sujet (*callback*)

Exemple : Stuart le hamster

- Appliquer le design pattern *Observer* pour que :
 - la machine d'état **notifie les changements d'activité à un observateur unique** qui les affiche sur la sortie standard.
 - un processus dédié **notifie l'écoulement des minutes à de multiples observateurs** (dont la machine d'états)
 - le monitoring soit effectué par une classe dédiée qui affiche l'écoulement des minutes et le changement d'activité sur la sortie standard



Fin !

