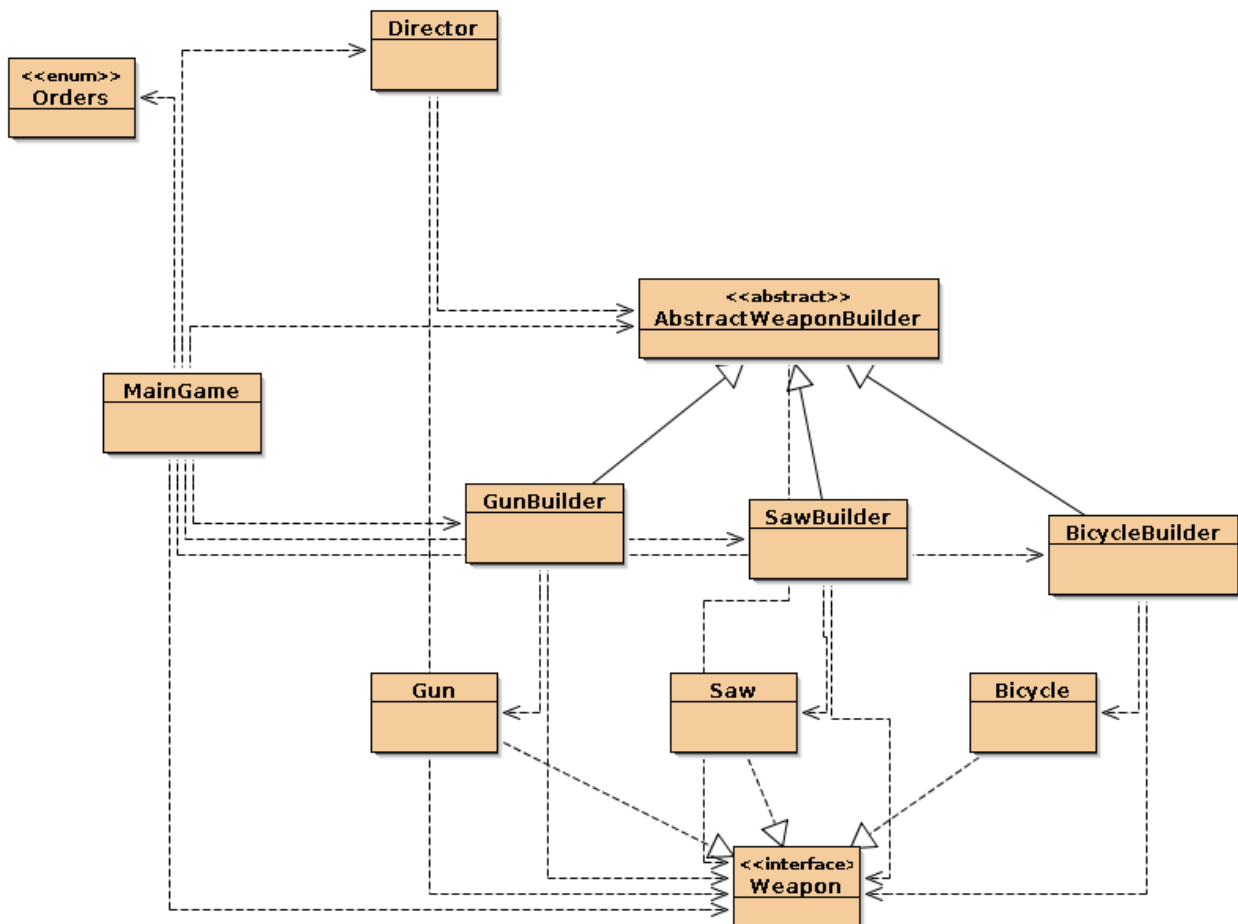


Design Pattern – Corrigé du TD n°3

JEUX VIDEO (PATTERN BUILDER)

Vous devriez obtenir ce schéma de classe.



Les builders permettent de construire les objets et de proposer l'ensemble des fonctions « d'assemblage » des objets. Le *Director* prend un builder en paramètre, et construit l'objet en suivant la liste d'ordre prédéfinie.

Le pattern builder permet de construire des objets qui nécessitent l'appel de plusieurs fonctions complexes pour être créés.

[> Téléchargez la code source de la solution ici <](#)