

INFO-H-301

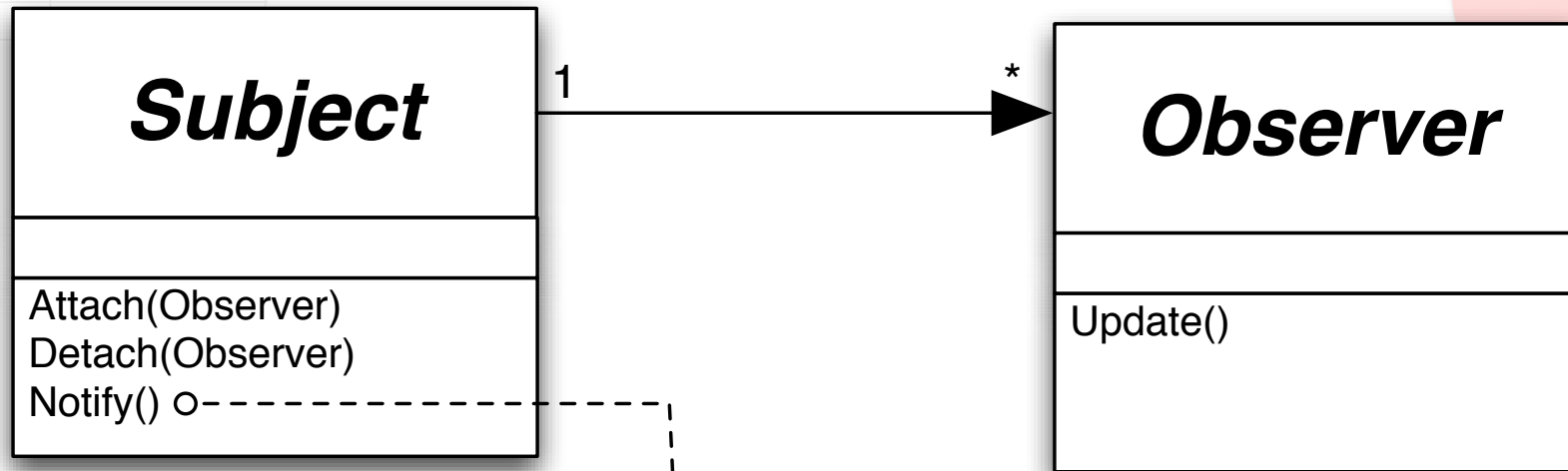
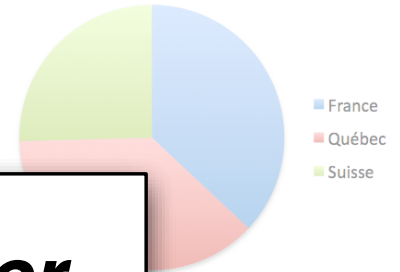
Programmation orientée objet

TP6 - *Model-View-Controller*

F. Servais & B. Verhaegen

Observer Pattern

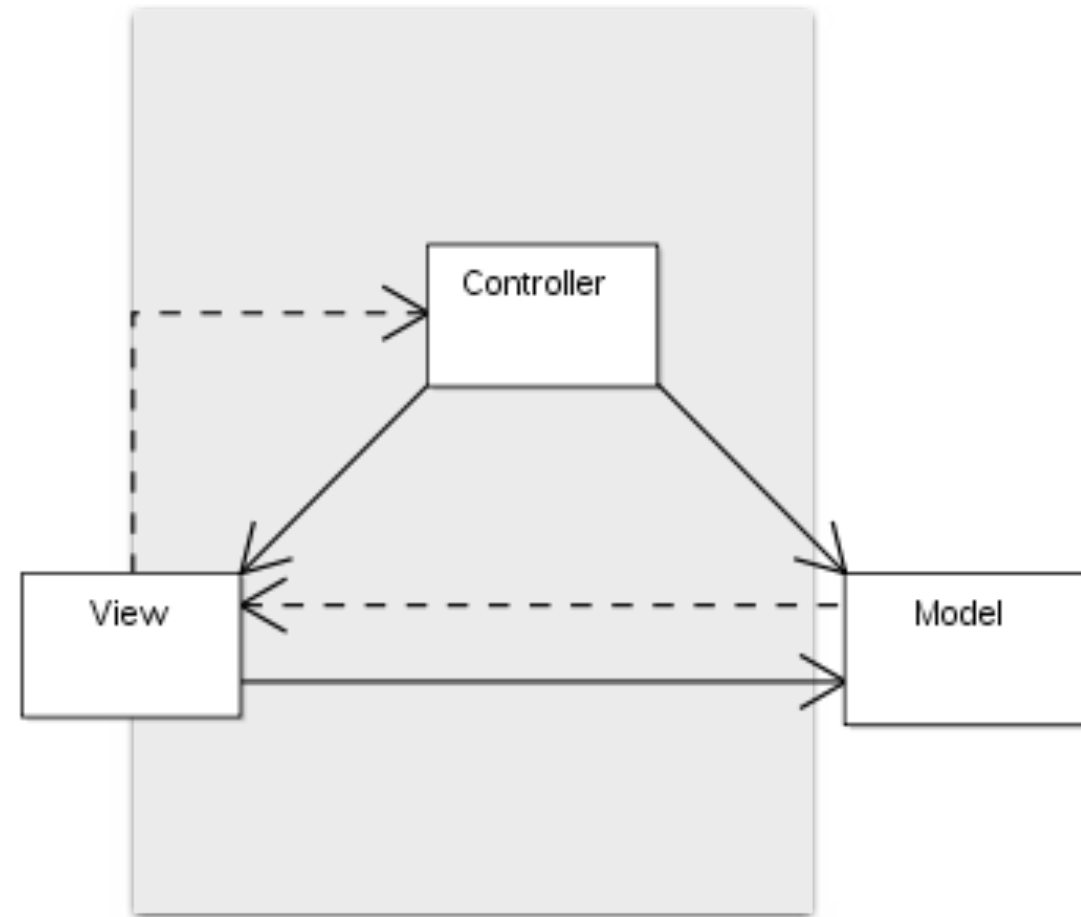
France	125
Québec	127
Suisse	



```
for all o in observers {
    o->update()
}
```

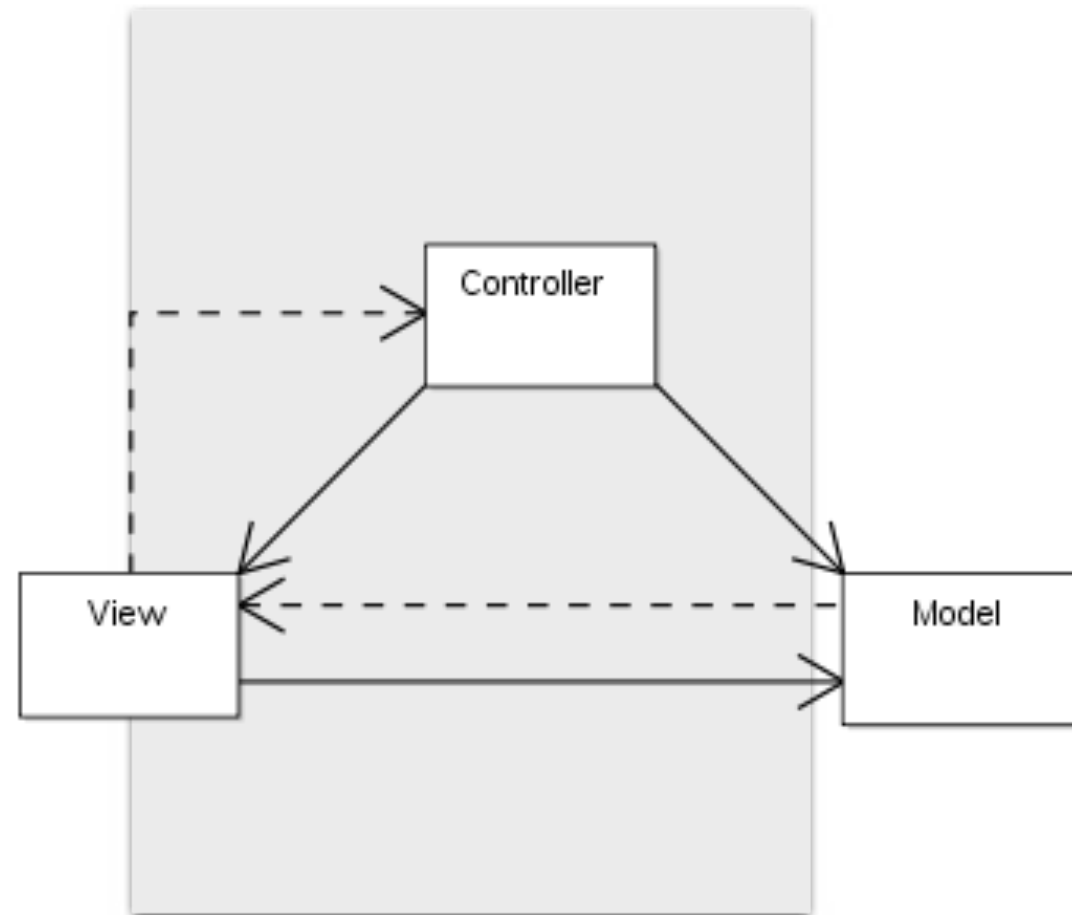
Le patron Model-View-Controller

- Architecture de la partie interface utilisateur d'une application
- Séparation en 3 parties:
 - Modèle: données
 - Vue: interface visuelle
 - Contrôleur: interactions



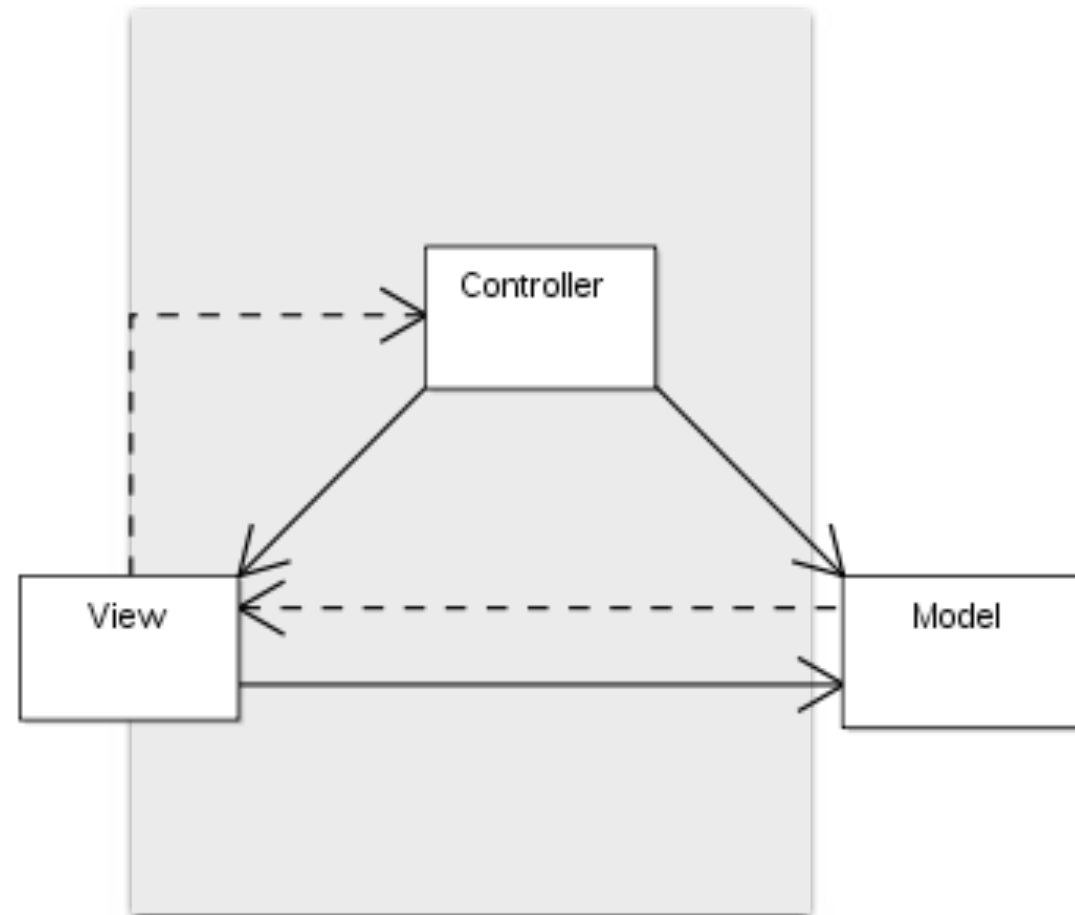
Modèle

- Garant de l'intégrité des données
- le seul à modifier les données
- Ne connaît ni la Vue, ni le Contrôleur
- Interagit avec la Vue via un Observer (découplage)



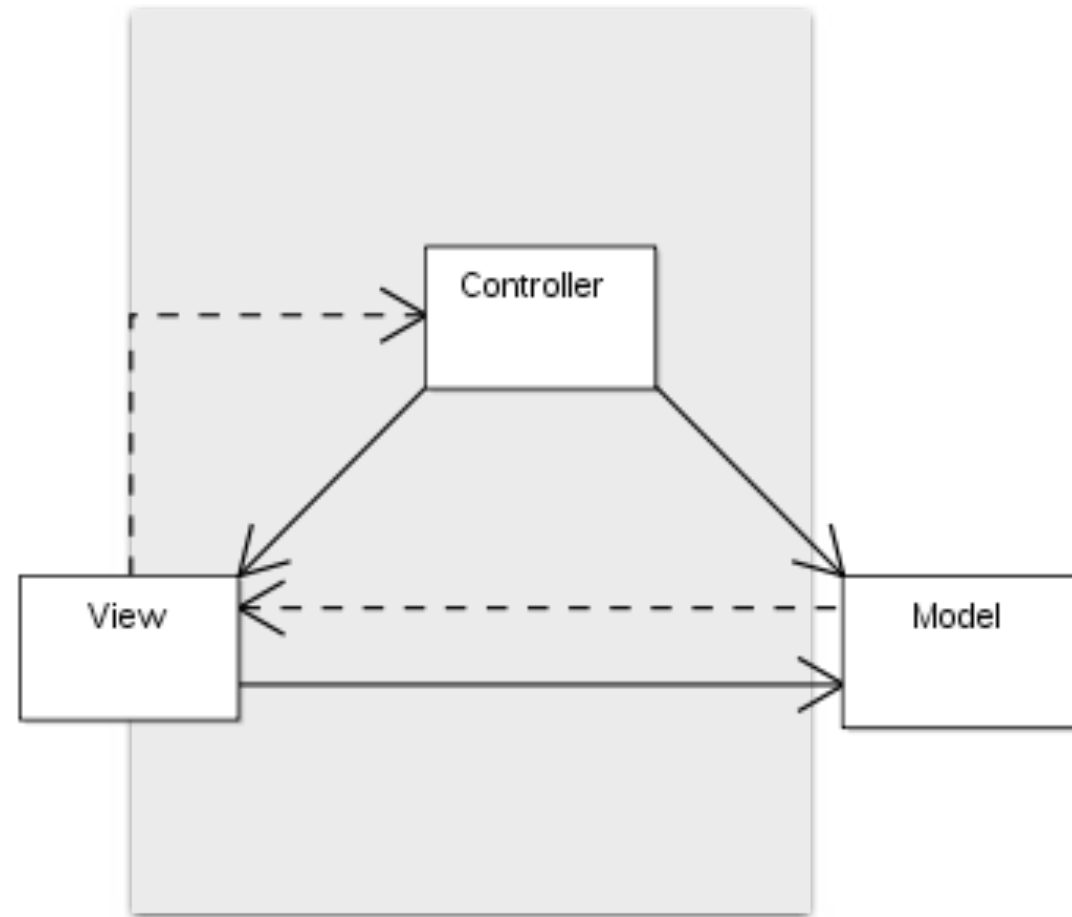
Vue

- Présente les données
- Reçoit les actions des utilisateurs et les transmette à un contrôleur
- La Vue connaît le modèle, et est notifié par Observer de tout changement
- La Vue ne connaît pas les contrôleurs et les notifie via un Observer



Controller

- Reçoit les événements de la Vue
- Transforme ces événements en mises à jour à effectuer sur le modèle
- Le Contrôleur connaît la Vue car doit comprendre les événements
- Le Contrôleur connaît le Modèle et lui transmet les mises à jour



Résumé

- L'utilisateur clique sur quelque chose
- La vue reçoit le clique et notifie tous les contrôleurs intéressés
- Le Contrôleur analyse l'événement et demande au Modèle de faire les mises à jour correspondantes
- Le modèle met à jour les données et notifie les Observer (la Vue)
- La Vue se met en jour en demandant au modèle les données nécessaires

