
Cours 2 : Patrons Observateur/MVC

programmation événementielle

jean-michel Douin, douin au cnam point fr
version : 21 Janvier 2008

Notes de cours

Sommaire

- **Patron Observateur**
- **Programmation évènementielle**
- **Patron MVC Modèle Vue Contrôleur**

Principale bibliographie utilisée

- [Grand00]
 - Patterns in Java le volume 1
<http://www.mindspring.com/~mgrand/>
- [head First]
 - Head first : <http://www.oreilly.com/catalog/hfdesignpat/#top>
- [DP05]
 - L'extension « Design Pattern » de BlueJ : <http://hamilton.bell.ac.uk/designpatterns/>
- [divers]
 - Certains diagrammes UML : <http://www.dofactory.com/Patterns/PatternProxy.aspx>
 - informations générales <http://www.edlin.org/cs/patterns.html>

Patrons/Patterns pour le logiciel

- **Origine C. Alexander un architecte**
- **Abstraction dans la conception du logiciel**
 - [GoF95] la bande des 4 : Gamma, Helm, Johnson et Vlissides
 - 23 patrons/patterns
- **Architectures logicielles**

Introduction : rappel

- **Classification habituelle**

- **Créateurs**

- **Abstract Factory, Builder, Factory Method Prototype Singleton**

- **Structurels**

- **Adapter Bridge Composite Decorator Facade Flyweight Proxy**

- **Comportementaux**

- **Chain of Responsibility. Command Interpreter Iterator**

- **Mediator Memento **Observer** State**

- **Strategy Template Method Visitor**

Les patrons déjà vus ...

- **Adapter**
 - **Adapte l'interface d'une classe conforme aux souhaits du client**

- **Proxy**
 - **Fournit un mandataire au client afin de contrôler/vérifier ses accès**

Patron Observer/observateur

– *Notification d'un changement d'état d'une instance aux observateurs inscrits*

- **Un Observé**

- N'importe quelle instance qui est modifié

- i.e. un changement d'état comme la modification d'une donnée d'instance

- **Les observateurs seront notifiés**

- A la modification de l'observé,

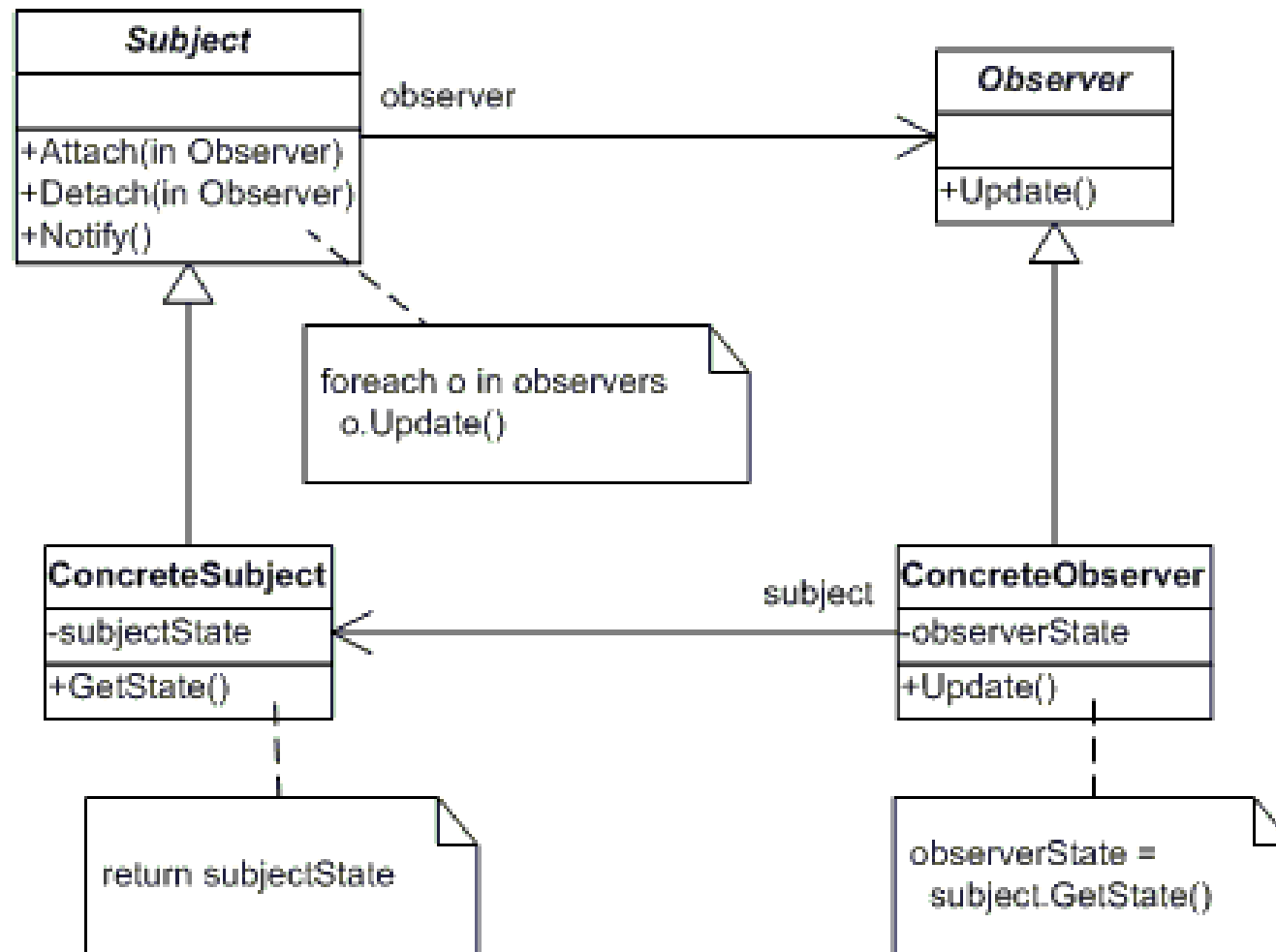
- Synchrones, (et sur la même machine virtuelle)

- **Plusieurs Observés / un observateur**

- Un Observateur peut en « observer » plusieurs

- **Ajout et retrait dynamiques d'observateurs**

UML & le patron Observateur, l'original



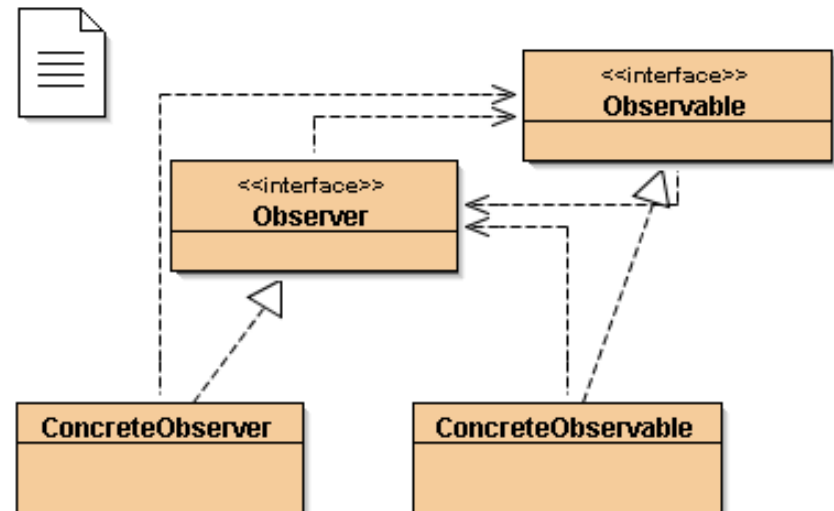
- <http://www.codeproject.com/gen/design/applyingpatterns/observer.gif>

Observateur en Java

- Lors d'un changement d'état notification aux observateurs inscrits

```
public interface Observable{  
    public void addObserver(Observer o);  
    public void removeObserver(Observer o);  
    public void notifyObservers();  
  
    public int getState();  
    public void setState(int state);  
}
```

```
public interface Observer{  
    public void update(Observable o);  
}
```



ConcreteObservable

```
public class ConcreteObservable implements Observable{
    private Collection<Observer> observers = new .....
    private int state = 0;
    public void addObserver(Observer observer){
        observers.add(observer);
    }
    public void removeObserver(Observer observer){
        observers.remove(observer);
    }

    public void notifyObservers(){
        for(Observer obs : observers)
            obs.update();
    }

    public void setState(int state){
        this.state = state;
        notifyObservers();
    }

    public int getState(){return this.state;}
}
```

Observer : mise en oeuvre

```
Observable o = new ConcreteObservable();
```

```
Observer obs1= new ConcreteObserver();
```

```
o.addObserver(obs1);
```

```
o.setState(3); // obs1 est réveillé, notifié
```

```
Observer obs2= new ConcreteObserver();
```

```
o.addObserver(obs2);
```

```
o.setState(33); // obs1 et obs2 sont réveillés, notifiés ...
```

Démonstration / discussion

Observer : Encapsulation, EventObject ...

- A chaque notification un « event object » est transmis

```
public interface Observer{  
    public void update(java.util.EventObject evt);  
}
```

```
package java.util;  
public class EventObject extends Object implements Serializable{  
    public EventObject(Object source){ ...}  
  
    public Object getSource(){ ...}  
  
    public String toString(){ ...}  
  
}
```

Une encapsulation de l'observable et de certains paramètres est effectuée

Concrete Observer reçoit un « EventObject »

// notification persistente ... (EventObject est « Serializable »)

```
public class ConcreteObserver implements Observer{

    public void update(EventObject event) {
        try{
            ObjectOutputStream oos =
                new ObjectOutputStream(
                    new FileOutputStream("event.ser"));

            oos.writeObject(event);
            oos.close();
        }catch(Exception e){
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```


java.util.Observer

```
public interface Observer{  
    void update(Observable o, Object arg);  
}
```

L'Observé est transmis en paramètre

Observable o

accompagné éventuellement de paramètres

Object arg

« update » est appelée à chaque notification

java.util.Observable

```
public class Observable{  
    public void addObserver(Observer o) ;  
    public void deleteObserver(Observer o) ;  
    public void deleteObservers() ;  
    public int countObservers() ;  
  
    public void notifyObservers() ;  
    public void notifyObservers(Object arg) ;  
  
    public boolean hasChanged() ;  
    protected void setChanged() ;  
    protected void clearChanged() ;  
}
```

Un Exemple : une liste et ses observateurs

- Une liste est observée, à chaque modification de celle-ci, ajout, retrait, ... les observateurs inscrits sont notifiés

```
public class Liste<E> extends Observable{  
    ...  
    public void ajouter(E e) {  
        ... // modification effective de la liste  
        setChanged(); // l'état de cette liste a changé  
        notifyObservers(e); // les observateurs sont prévenus  
    }  
}
```

Une liste ou n'importe quelle instance ...

Un Exemple : un observateur de la liste

```
Liste<Integer> l = new Liste<Integer>();
```

```
l.addObserver( new Observer() {  
    public void update(Observable o, Object arg) {  
        System.out.print( o + " a changé, " );  
        System.out.println( arg + " vient d'être ajouté !" );  
    }  
});
```

C'est tout !

Observateur comme XXXXListener

java.util

Interface EventListener

All Known Subinterfaces:

[Action](#), [ActionListener](#), [AdjustmentListener](#), [AncestorListener](#), [AWTEventListener](#), [BeanContextMembershipListener](#), [BeanContextServiceRevokedListener](#), [BeanContextServices](#), [BeanContextServicesListener](#), [CaretListener](#), [CellEditorListener](#), [ChangeListener](#), [ComponentListener](#), [ConnectionEventListener](#), [ContainerListener](#), [ControllerEventListener](#), [DocumentListener](#), [DragGestureListener](#), [DragSourceListener](#), [DragSourceMotionListener](#), [DropTargetListener](#), [FlavorListener](#), [FocusListener](#), [HandshakeCompletedListener](#), [HierarchyBoundsListener](#), [HierarchyListener](#), [HyperlinkListener](#), [IIOReadProgressListener](#), [IIOReadUpdateListener](#), [IIOReadWarningListener](#), [IIOWriteProgressListener](#), [IIOWriteWarningListener](#), [InputMethodListener](#), [InternalFrameListener](#), [ItemListener](#), [KeyListener](#), [LineListener](#), [ListDataListener](#), [ListSelectionListener](#), [MenuDragMouseListener](#), [MenuKeyListener](#), [MouseListener](#), [MenuItemListener](#), [MetaEventListener](#), [MouseInputListener](#), [MouseListener](#), [MouseMotionListener](#), [MouseWheelListener](#), [NamespaceChangeListener](#), [NamingListener](#), [NodeChangeListener](#), [NotificationListener](#), [ObjectChangeListener](#), [PopupMenuListener](#), [PreferenceChangeListener](#), [PropertyChangeListener](#), [RowSetListener](#), [RowSorterListener](#), [SSLSessionBindingListener](#), [StatementEventListener](#), [TableColumnModelListener](#), [TableModelListener](#), [TextListener](#), [TreeExpansionListener](#), [TableModelListener](#), [TreeSelectionListener](#), [TreeWillExpandListener](#), [UndoableEditListener](#), [UnsolicitedNotificationListener](#), [VetoableChangeListener](#), [WindowFocusListener](#), [WindowListener](#), [WindowStateListener](#)

- **Une grande famille !**

Une IHM et ses écouteurs



- **Chaque item est un sujet observable ... avec ses écouteurs...**
 - **Pour un « Bouton », à chaque clic les écouteurs/observateurs sont prévenus**

```
public class Button extends Component{  
    ...  
    public void addActionListener(ActionListener al){  
  
    }  
}
```

Un bouton prévient ses écouteurs ...

Une instance de la classe `java.awt.Button`
prévient
ses instances inscrites de `java.awt.event.ActionListener` ...

```
Button b = new Button("empiler");
b.addActionListener(unEcouteur);           // 1
b.addActionListener(unAutreEcouteur);    // 2
b.addActionListener(
    new ActionListener() {                 // 3 écouteurs
        public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
            System.out.println("clic !!! ");
        }
    });
```

Un écouteur comme Action Listener

```
import java.util.event.ActionListener;
import java.util.event.ActionEvent;

public class EcouteurDeBouton
    implements ActionListener{

    public void actionPerformed(ActionEvent e){
        // traitement à chaque action sur le bouton
    }

}

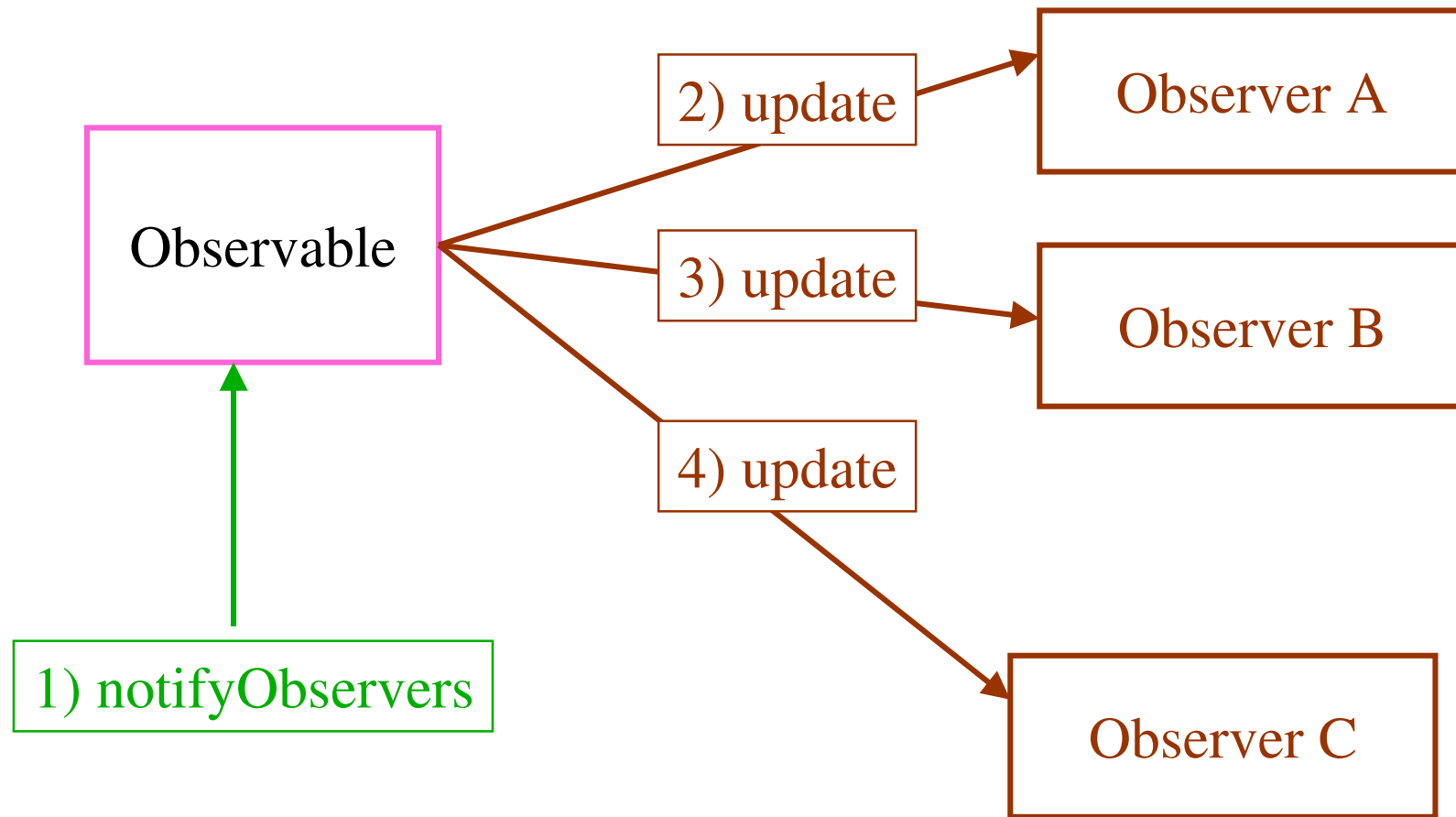
//c.f. page précédente
ActionListener unEcouteur = new EcouteurDeBouton();
b.addActionListener(unEcouteur); // 1
```

Démonstration / Discussion

API Java, patron Observateur, un résumé

- **Ajout/retrait dynamiques des observateurs ou écouteurs**
- **L'observable se contente de notifier**
 - **Notification synchrone à tous les observateurs inscrits**
- **API prédéfinies `java.util.Observer` et `java.util.Observable`**
- **La grande famille des « `EventListener` » / « `EventObject` »**

Observer distribué ? Un petit pas à franchir



- **Synchrones/asynchrones ?**
 - Technologies java comme rmi, JMS (Java Messaging Service)

patrons Observer / MVC

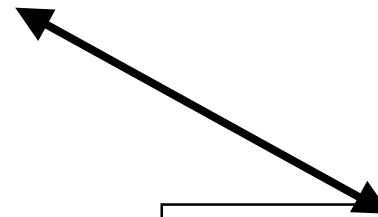
Observés / Observateurs



• **Modèle**

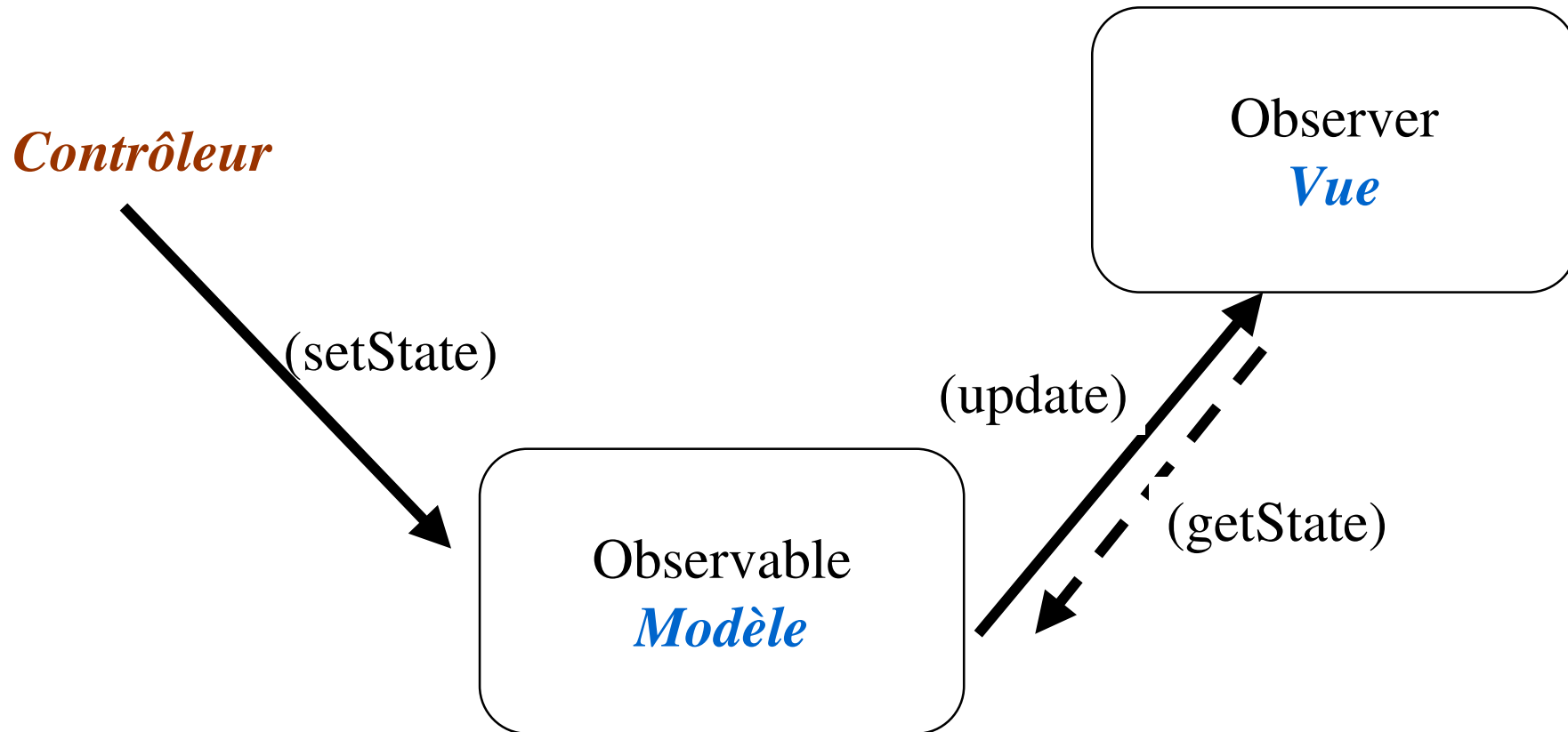
Vue

Contrôleur

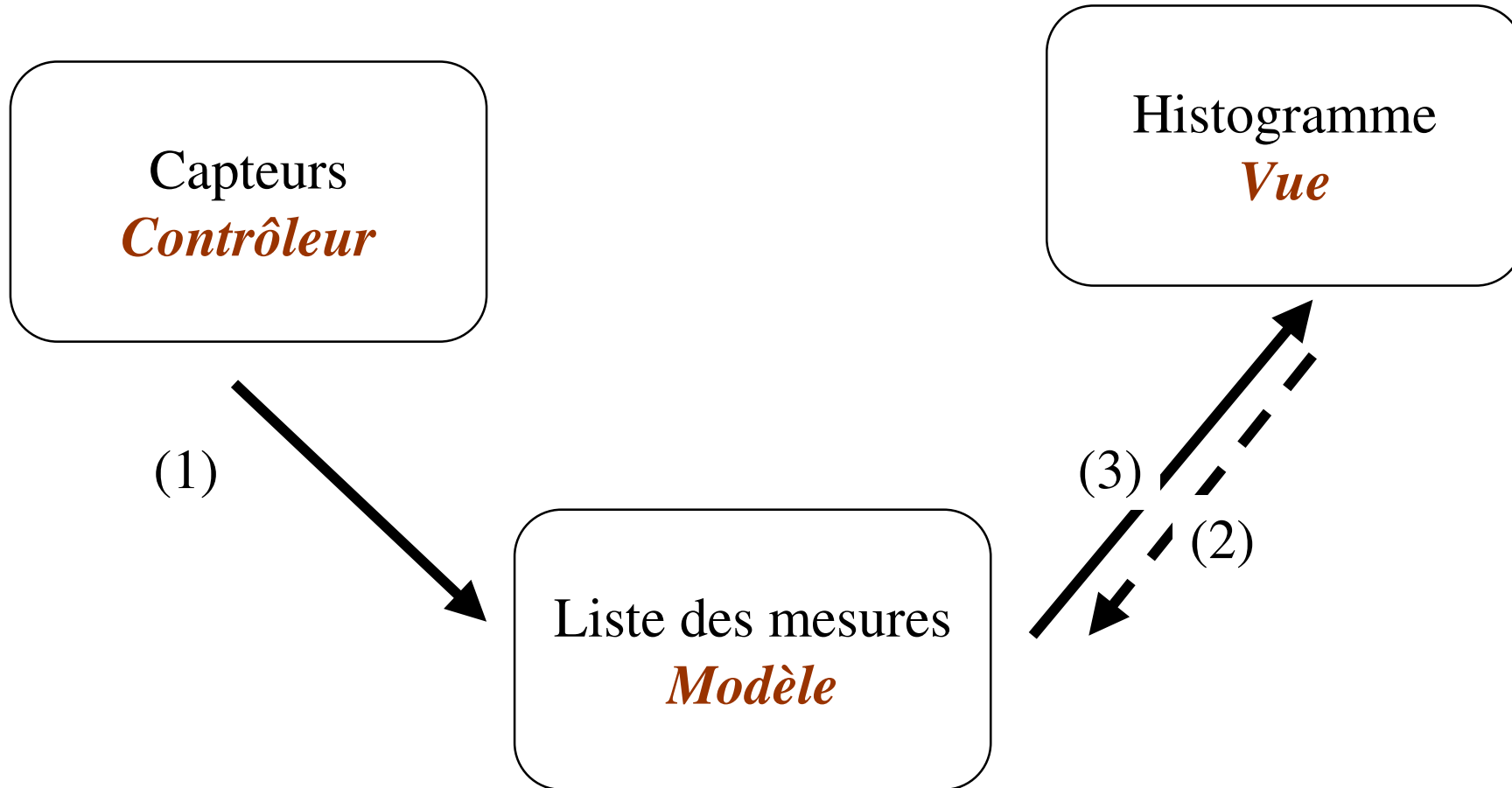


agit, modifie le **Modèle**

Observer est inclus MVC

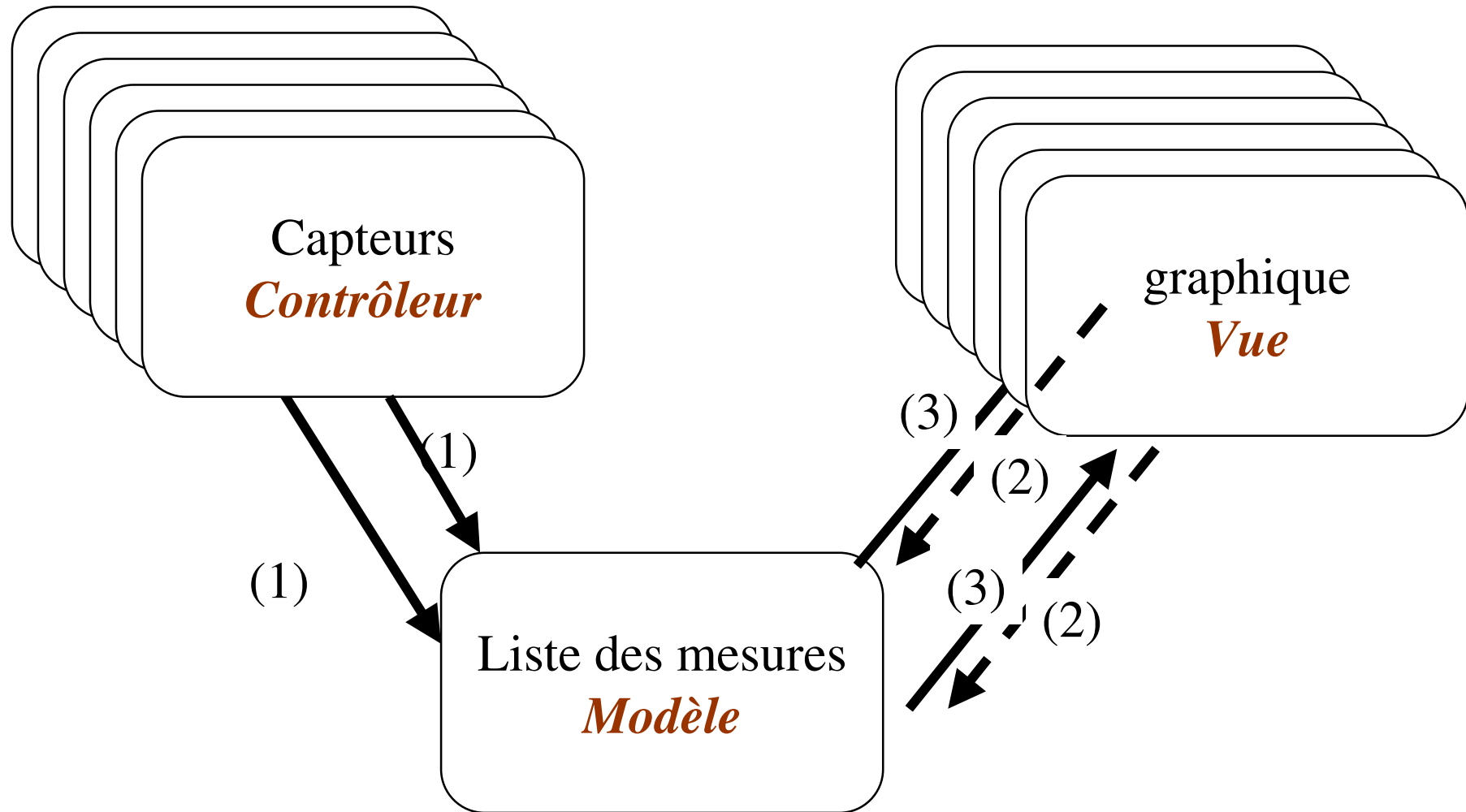


MVC : exemple de capteurs ...



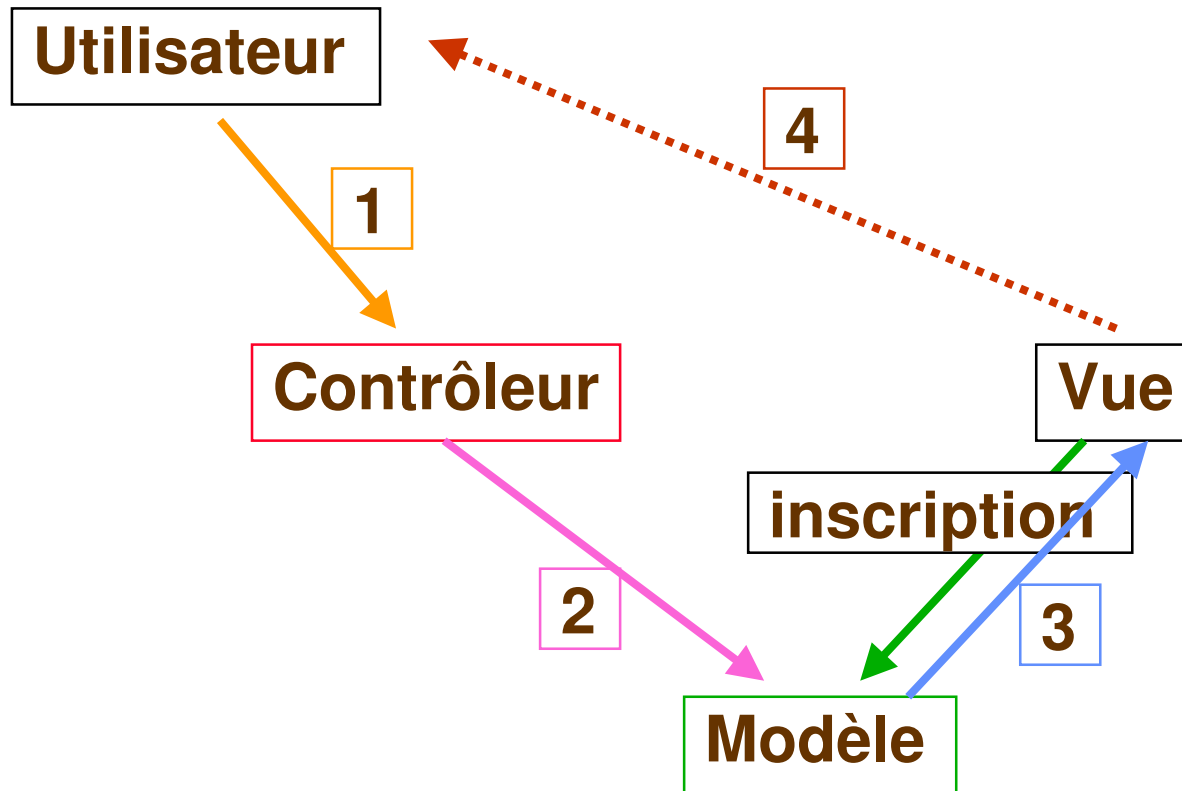
- **Une architecture simple et souple ...**

MVC Avantages

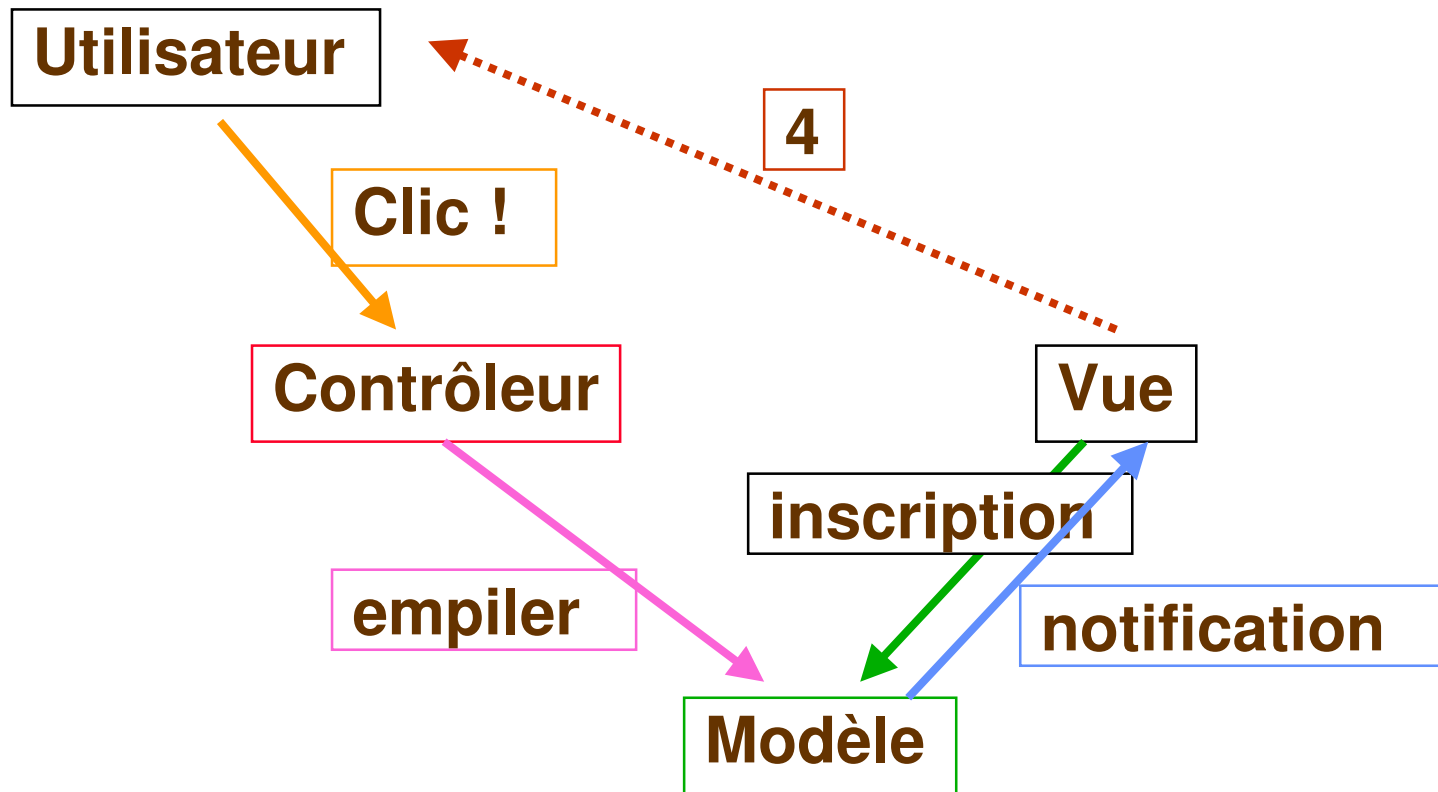


- **Souple ?**

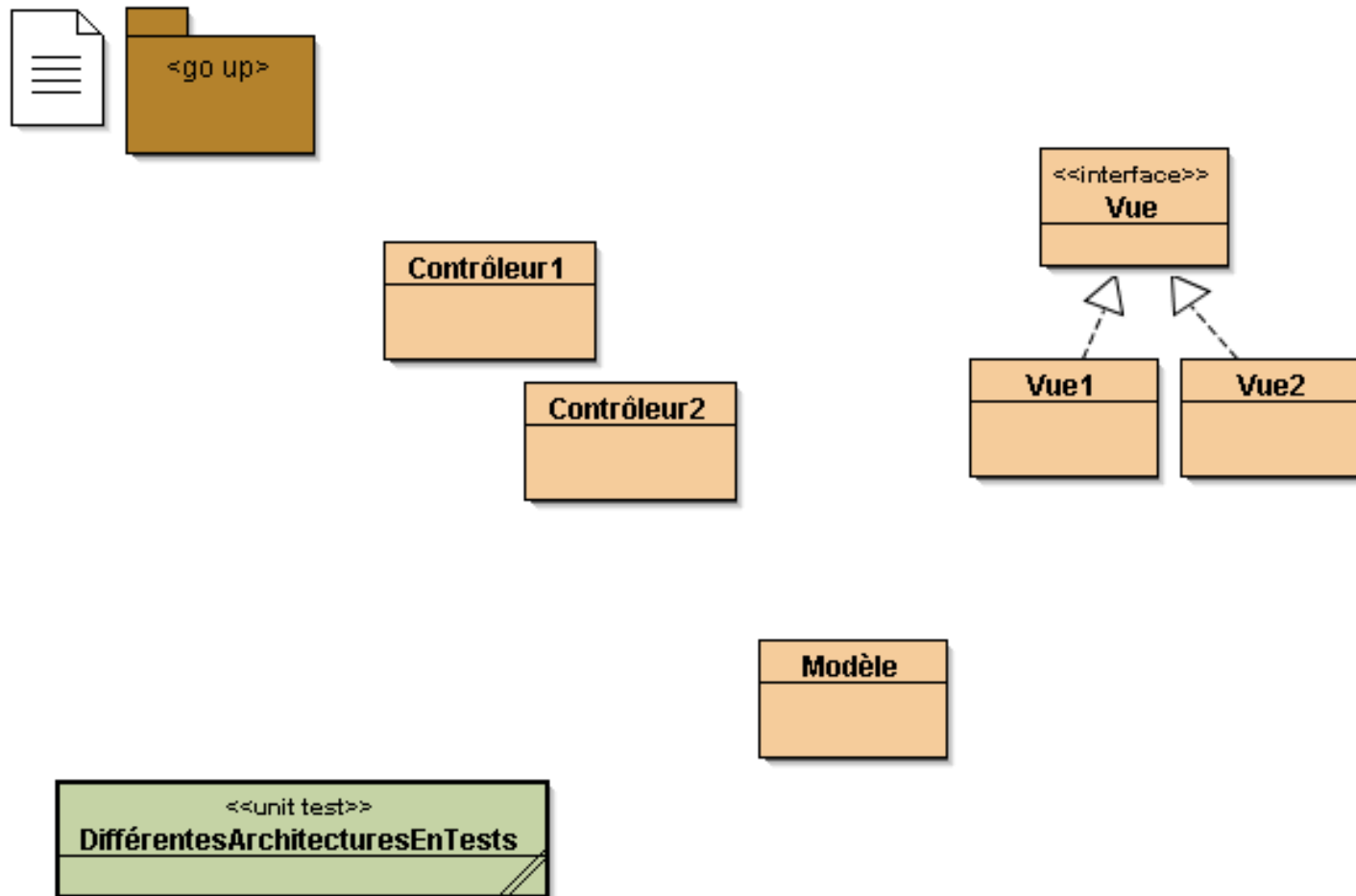
Un cycle MVC



Un cycle MVC, un bouton



Démonstration / MVC en pratique



- **Un Modèle**
 - **Plusieurs Contrôleurs**
 - **Plusieurs Vues**

Démonstration : le Modèle i.e. un Entier

```
import java.util.Observable;

public class Modèle extends Observable{

    private int entier;

    public int getEntier(){
        return entier;
    }

    public String toString(){
        return "entier : " + entier;
    }

    public void setEntier(int entier){
        this.entier = entier;
        setChanged();
        notifyObservers(entier);
    }

}
```

Démonstration : une Vue

```
public interface Vue{
    public void afficher();
}

import java.util.Observable;
import java.util.Observer;

public class Vue1 implements Vue, Observer{
    private Modèle modèle;

    public Vue1( Modèle modèle){                // inscription auprès du modèle
        this.modèle = modèle;
        modèle.addObserver(this);
    }

    public void afficher(){
        System.out.println(" Vue1 : le modèle a changé : " + modèle);
    }

    public void update(Observable o, Object arg){    // notification
        if(o==modèle) afficher();
    }
}
```

Démonstration : un contrôleur

```
public class Contrôleur1{
    private Modèle modèle;

    public Contrôleur1(Modèle modèle){
        this.modèle = modèle;
    }

    public void incrémenter(){
        modèle.setEntier(modèle.getEntier() +1);
    }
}
```

Un modèle, une vue, un contrôleur

```
// Un Modèle
Modèle modèle = new Modèle();

// Ce modèle possède une vue
Vue vue = new Vue1(modèle);

// un Contrôleur ( déclenche certaines méthodes du modèle)
Contrôleur1 contrôleur = new Contrôleur1(modèle);

contrôleur.incrémenter();
contrôleur.incrémenter();
}
```

Un modèle, deux vues, deux contrôleurs

```
// Un Modèle
```

```
Modèle modèle = new Modèle();
```

```
// deux vues
```

```
Vue vueA = new Vue1(modèle);
```

```
Vue vueB = new Vue1(modèle);
```

```
// 2 Contrôleurs
```

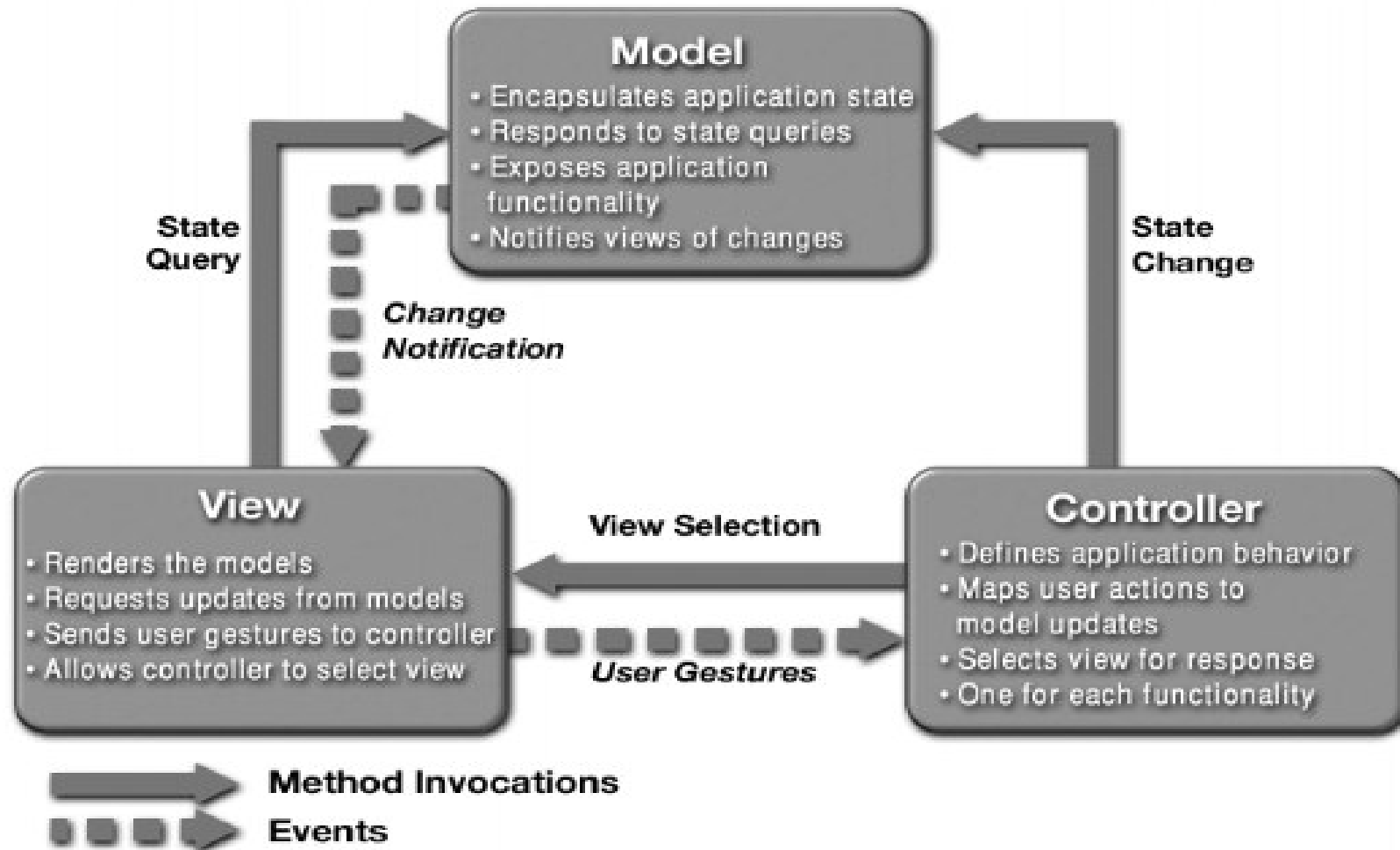
```
Contrôleur1 contrôleurA = new Contrôleur1(modèle);
```

```
Contrôleur1 contrôleurB = new Contrôleur1(modèle);
```

```
contrôleurA.incrémenter();
```

```
contrôleurB.incrémenter();
```

MVC doc de Sun



- <http://java.sun.com/blueprints/patterns/MVC-detailed.html>

Discussion

AWT / Button

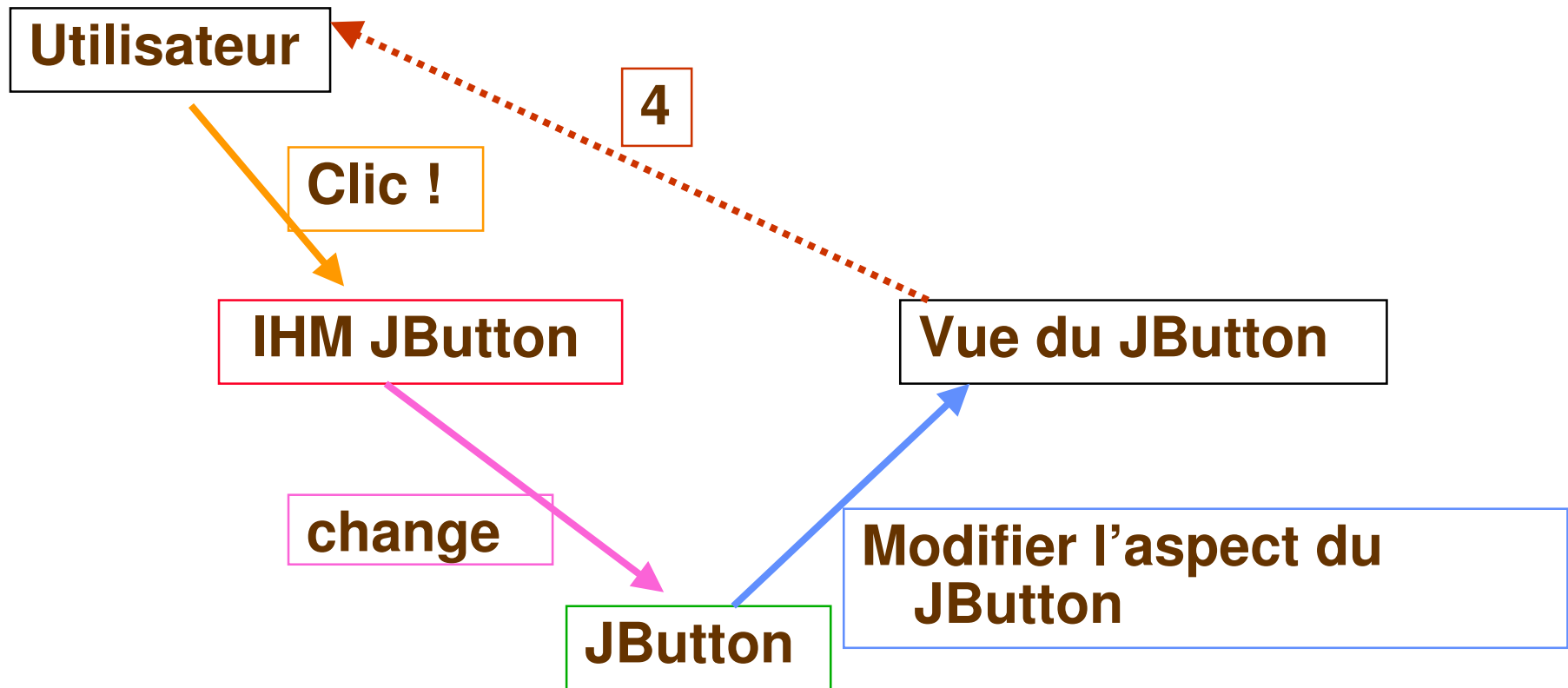
- **Un « Button » (le contrôleur) contient un MVC**
À part entière



- **Text, TextField, Label, ... « sont » des Vues**
- **Button, Liste, ... « sont » des contrôleurs**

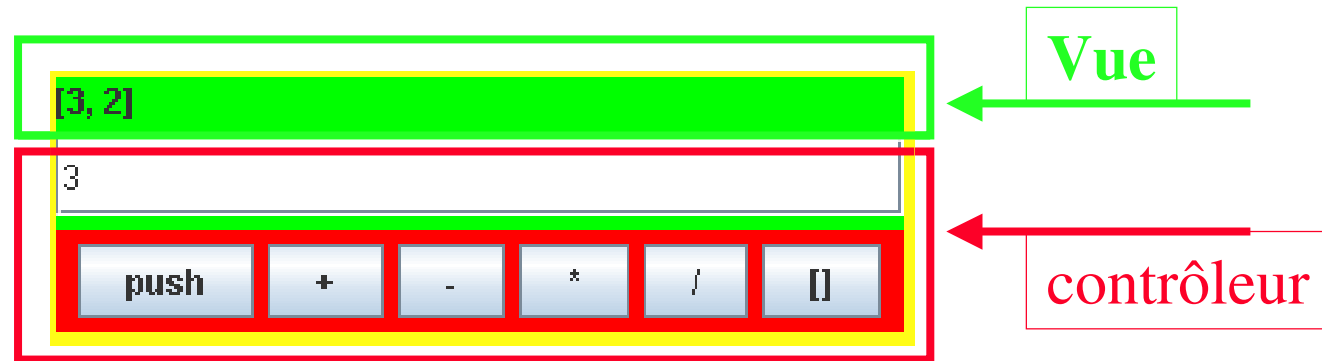
- **Une IHM (JApplet,...) contient la Vue et le Contrôle**
 - **Alors le compromis architecture/lisibilité est à rechercher**

Un JButton comme MVC



- Au niveau applicatif appel de tous les observateurs inscrits
 - `actionPerformed(ActionEvent ae)`, interface `ActionListener`

Démonstration / discussion

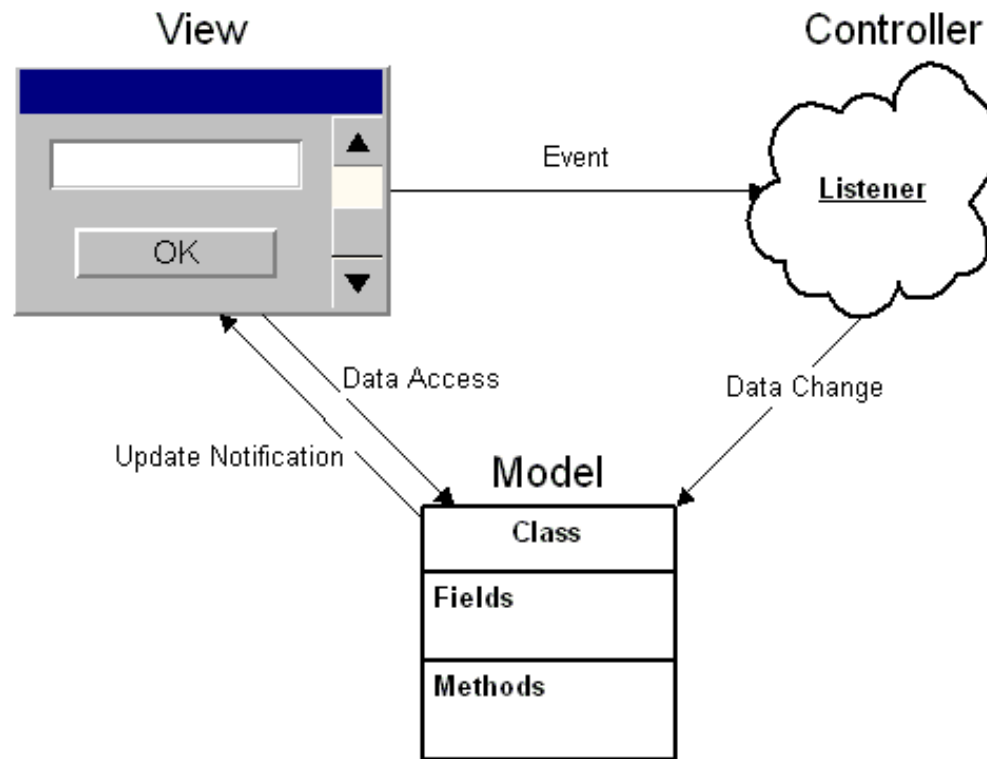


- **Architecture proposée :**

- **Le contrôleur** est un JPanel,
 - Transforme les actions sur les boutons ou l'entrée d'une opérande en opérations sur le Modèle
- Le **Modèle** est une Pile
 - Est un « Observable »
- **La Vue** est un JPanel,
 - Observateur du Modèle, la vue affiche l'état du Modèle à chaque notification

IHM en général

Model-View-Controller Architecture



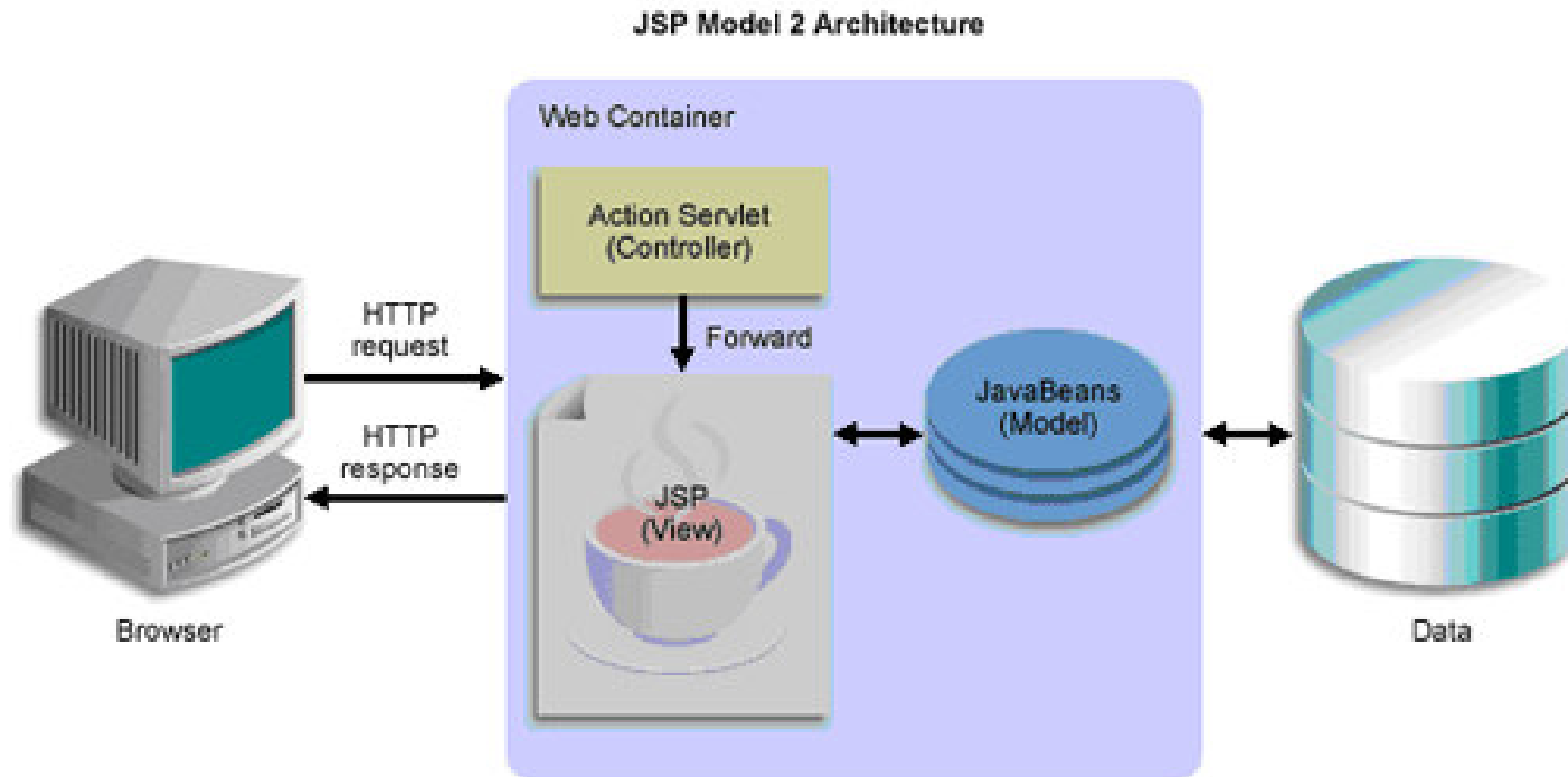
Conclusion

- **MVC**
 - Très utilisé
 - Couplage faible obtenu
 - Intégration claire du patron Observateur

Modèle Vue Contrôleur (MVC) est une méthode de conception pour le développement d'applications logicielles qui sépare le modèle de données, l'interface utilisateur et la logique de contrôle. Cette méthode a été mise au point en 1979 par Trygve Reenskaug, qui travaillait alors sur Smalltalk dans les laboratoires de recherche Xerox PARC^[1].

–Extrait de <http://fr.wikipedia.org/wiki/MVC>

Annexe : web MVC, JSP model



- **Web MVC à rechercher sur le web ... voir aussi Multi-model MVC**