

Les avantages réels de la séparation des pièces et des objets au niveau conceptuel se matérialisent si nous modifions légèrement la spécification : dans une version plus avancée de notre jeu, nous voulons autoriser non plus un seul objet, mais un nombre illimité d'objets par pièce. C'est facile avec une conception définissant une classe `Item` : nous pouvons créer de multiples objets de type `Item` et les stocker dans une pièce à l'aide d'une collection d'objets.

Avec la première approche (naïve), ce changement serait pratiquement impossible à implanter.