* Le patron Composite est un patron de conception structurel sur les objets ayant comme objectif de les représenter selon une structure en arbre. Elle nous permet de traiter uniformément les objets de façon récursive. Dans notre cas, cela revient à exécuter une série de transformations d’inversement et de répétition en les stockant dans un objet composite. En d’autres termes, si on utilise le modèle de l’arbre, les sommets intérieurs sont les transformations composites et les deux autres sont les feuilles de ces derniers.
* Une première abstraction est la classe AbsTransform. (---)
* Actuellement, la classe CompositeTransform est responsable de la création de l'arbre des composants. En effet, nous voyons que la cette classes a une méthode qui s'apelle «addChild» et une autre qui s'apelle «removeChild». Ces méthodes sont responsable de l'ajout et du retrait de transformations respectivement. De plus, (---)