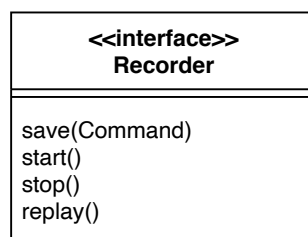
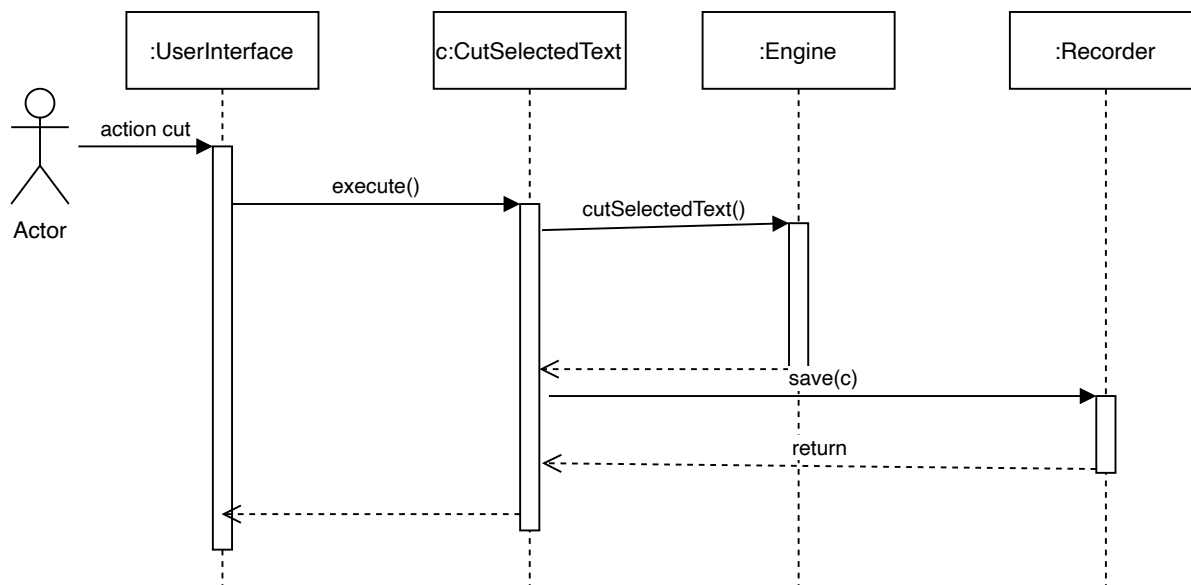


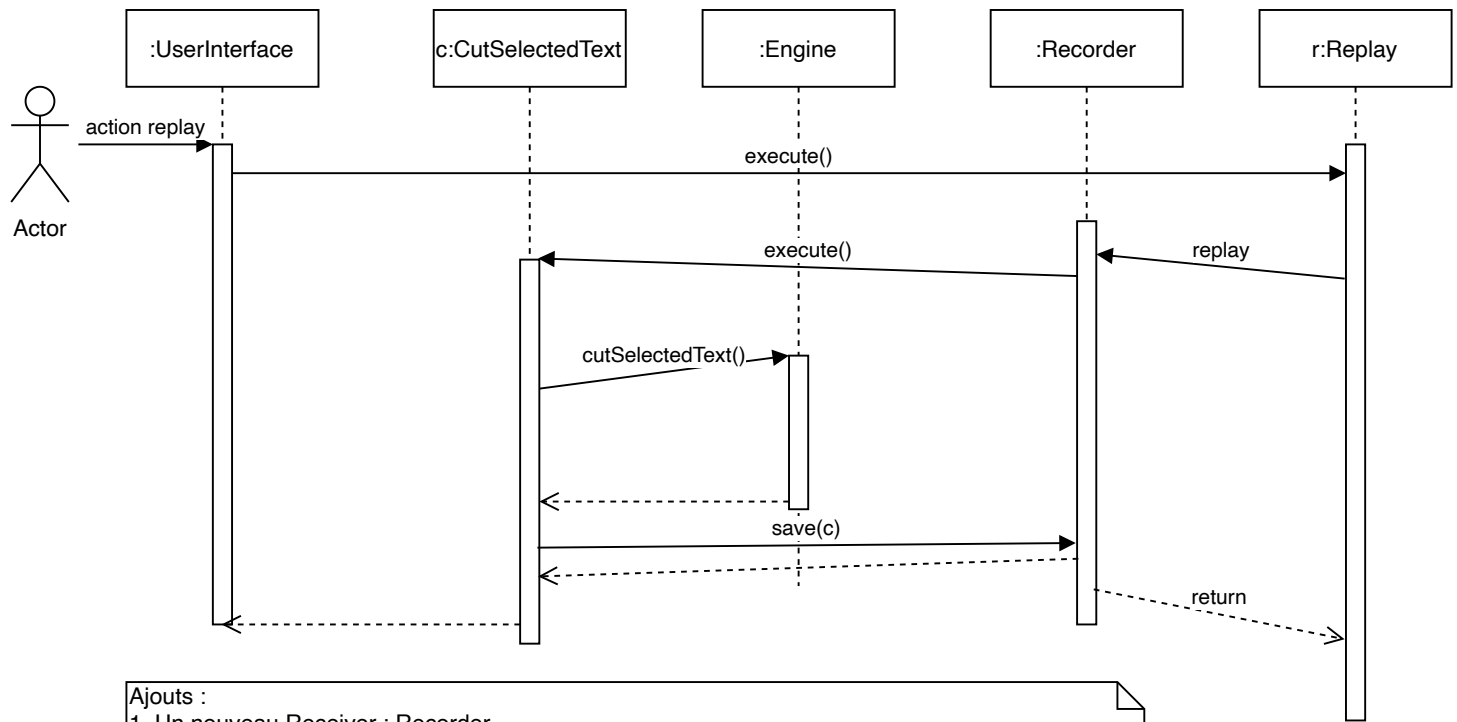
Question : étendre la V1 ci-dessus pour intégrer les services d'enregistrement/rejeu de la V2

1. Au niveau de l'IHM : très dépendant de l'implémentation de l'IHM, trop bas niveau
2. Au milieu, dans le patron Command : on a déjà le mécanisme de Command
3. Dans l'Engine/Selection : impose de pouvoir créer des actions sous forme d'objet -> Command

Question 2 : sachant qu'on emploie le patron Command pour enregistrer, faire 2 diagrammes de séquence, 1 pour l'enregistrement de l'action cut, un pour le rejeu de cette action.

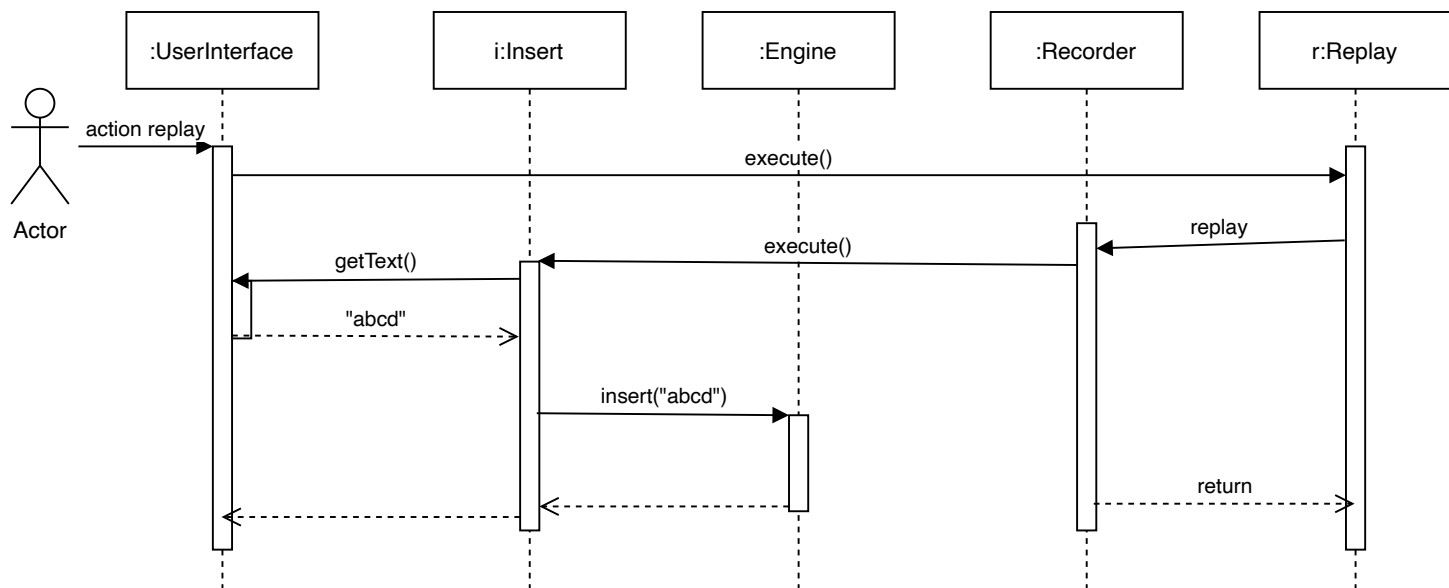


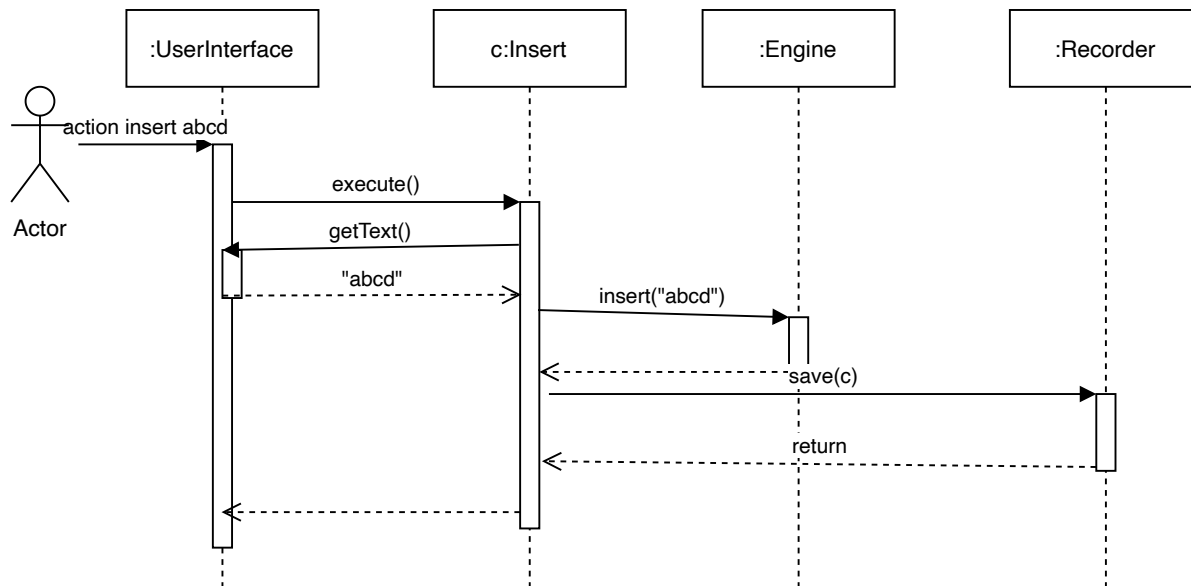
Replay d'une séquence à un élément cut



Ajouts :

1. Un nouveau Receiver : Recorder
2. Une nouvelle commande concrète : Replay
3. Un nouveau rôle d'Invoker (lors du replay) : Recorder (qui joue aussi le rôle de Receiver lors de l'enregistrement)





Idées :

1. Sauvegarder les données de Insert (le texte)  
en appelant un `getText` sur la commande Insert

**=> le Recorder connaît la classe de Insert, ce qui contredit le PC  
Command (bad smell)**

