



Question : comment implémenter ce mécanisme dans l'architecture existante ? Où enregistrer ?
Quoi enregistrer ?

Idée générale :

1. enregistrer l'état dans l'Engine (Buffer, Clipboard, Selection) avec quel mécanisme ? p ex utiliser Memento pour stocker l'état de l'Engine => un UndoManager qui est un caretaker pour le undo/redo. Correspond à l'enregistrement des e_{-i} . Occupe "beaucoup" de mémoire, mais est rapide

2. Enregistrer les actions a_{-i} (ressemble à un enregistreur permanent) : on reprend le principe de la V2 (les commandes sont déjà des originators). Occupe peu de mémoire, mais est lent.

3. Un mélange de 1 et 2 : on enregistre tous les K états, et les actions entre les états enregistrés

4. On fait des commandes inverses : le plus performant mais le plus compliqué à coder

....