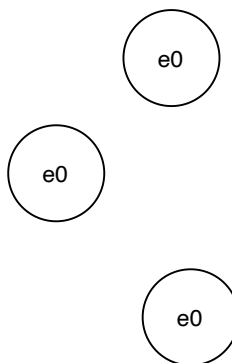


Séquence d'actions :
a1, a2, a3, u, u, a2'

état e = contenu du
buffer + contenu du
presse-papier +
bornes de la sélection

Action a_i = cut,
copy, paste,
insert,...



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

....