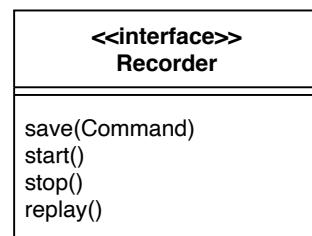
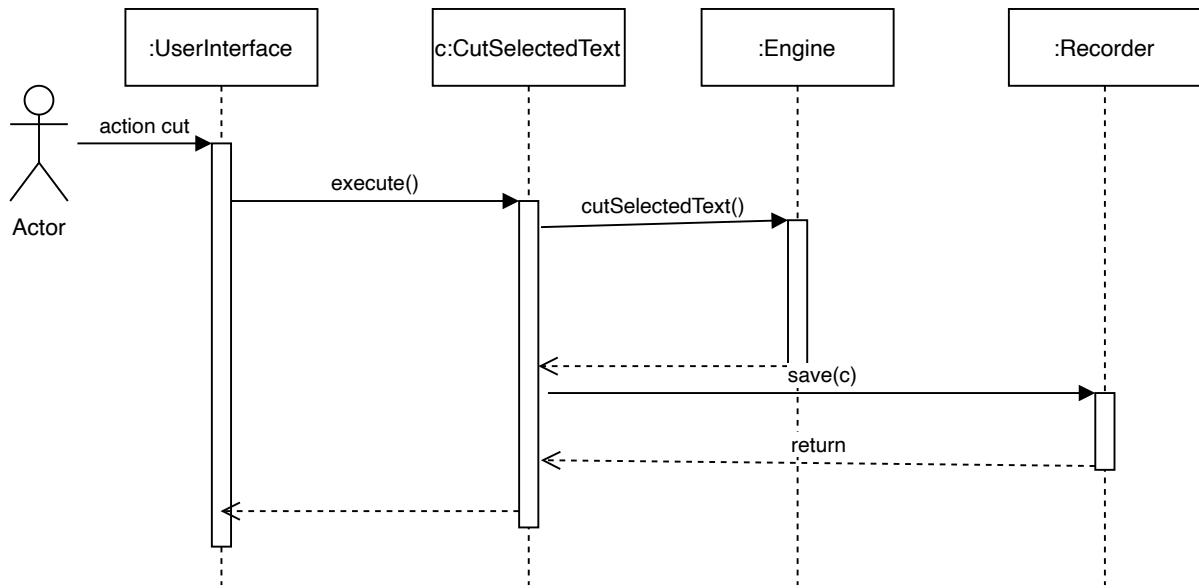


[Question : étendre la V1 ci-dessus pour intégrer les services d'enregistrement/rejet de la V2]

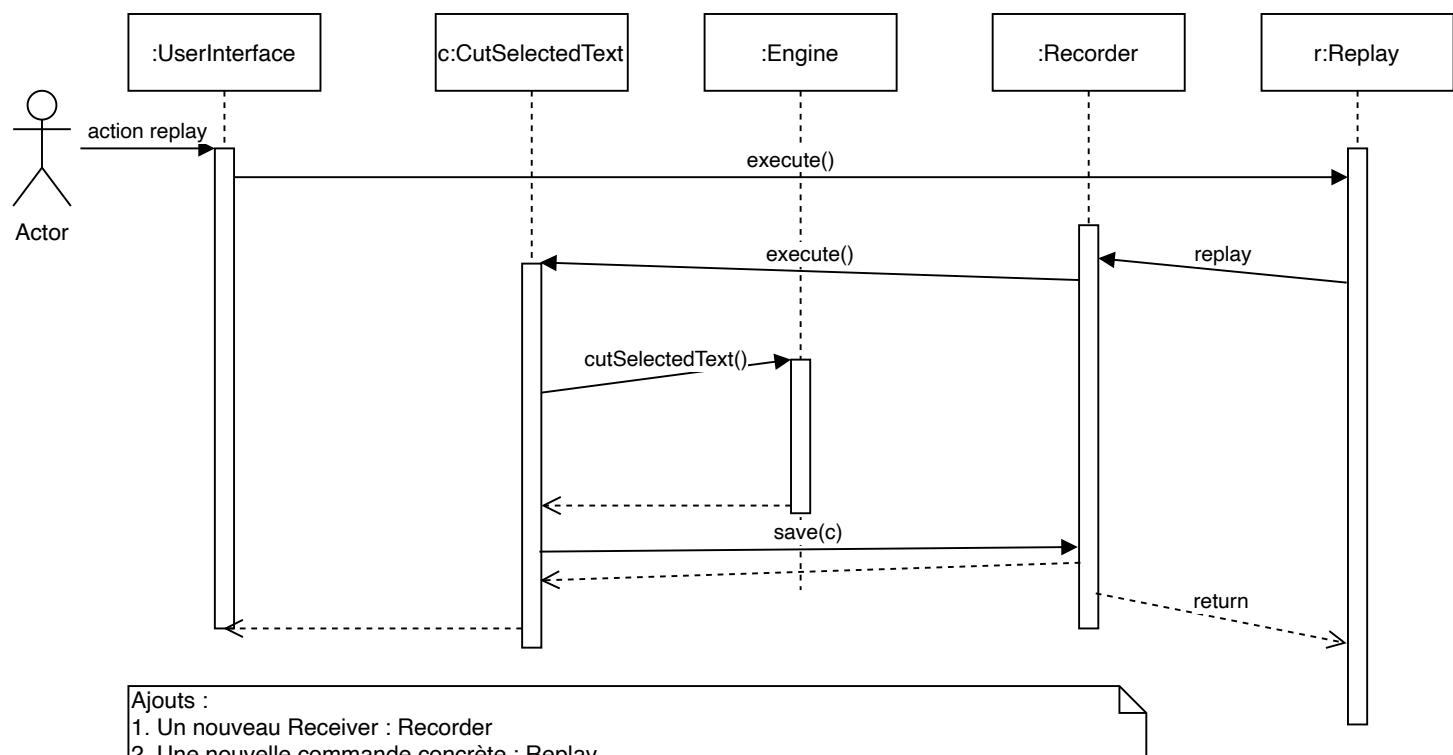
1. Au niveau de l'IHM : très dépendant de l'implémentation de l'IHM, trop bas niveau
2. Au milieu, dans le patron Command : on a déjà le mécanisme de Command
3. Dans l'Engine/Selection : impose de pouvoir créer des actions sous forme d'objet -> Command

**:Selection**

[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 rejet de cette action.]

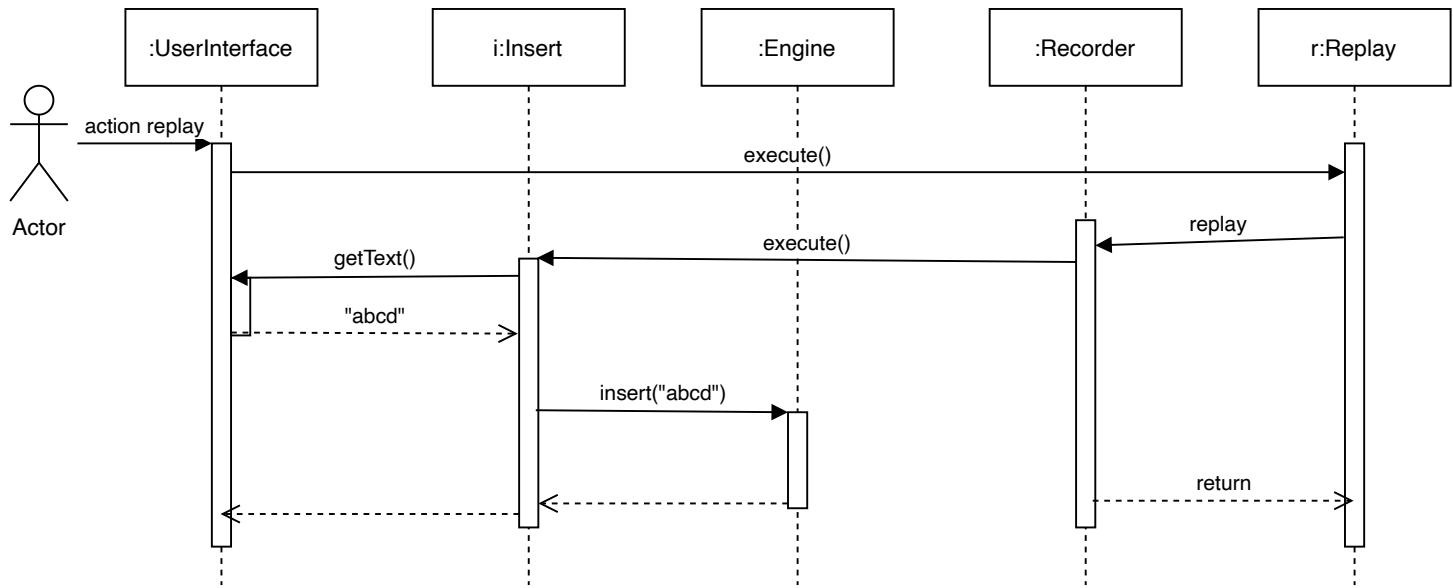


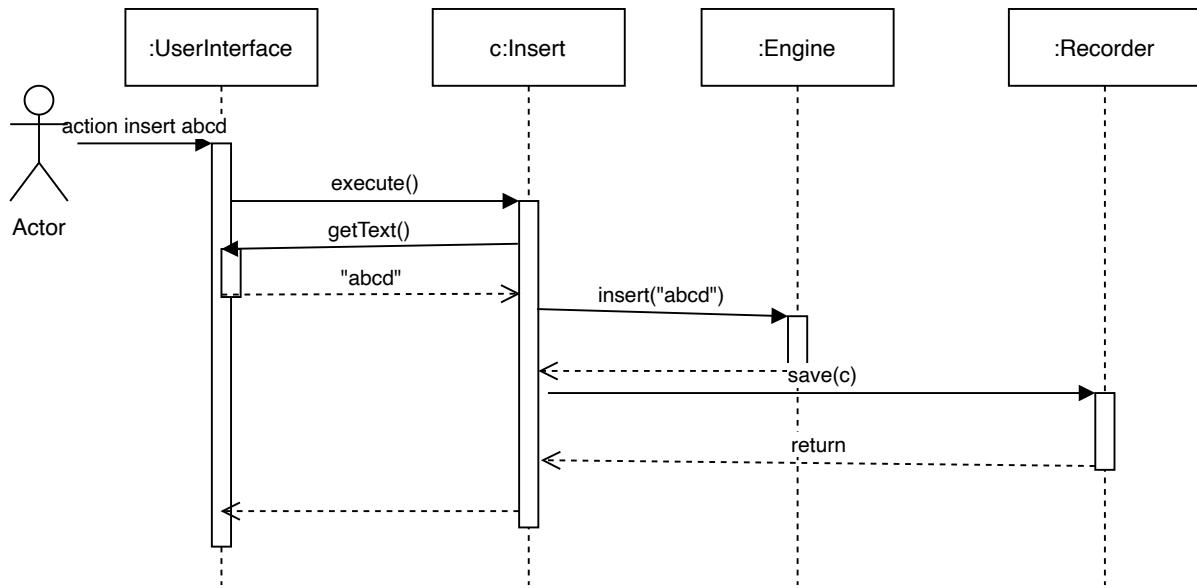
Replay d'une séquence à un élément cut



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)**

