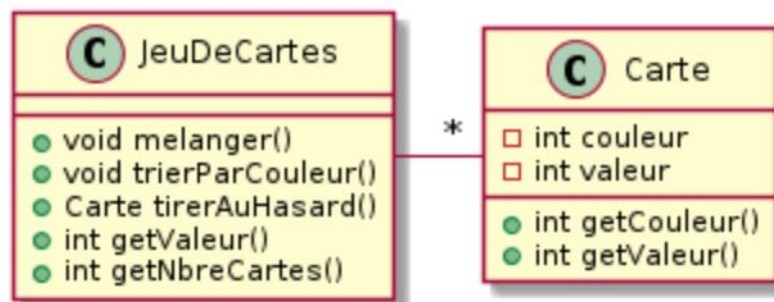




Licence Informatique Semestre 5 Conception Programmation Objet Avancée

Objectif : étudier le DP Command

Un peu de lecture : <https://refactoring.guru/fr/design-patterns/command>



Dans un nouveau projet, développez les classes **JeuDeCartes** et **Carte**.

Complétez avec une classe **Main** qui propose un menu à l'utilisateur pour réaliser différentes opérations (créer un jeu de cartes, le mélanger, tirer une carte, *etc.*)

On souhaite historiser la suite des opérations réalisées sur un paquet de cartes. Le menu proposé à l'utilisateur est complété avec les options suivantes :

- Défaire la dernière opération réalisée (si elle change l'état du paquet de cartes)
- Afficher l'historique des opérations réalisées

Complétez la classe **Main** pour intégrer les nouvelles options au menu. Chaque opération du menu est considérée comme une commande (*cf.* DP Command). Les commandes sont gérées par une instance de **GestionnaireCommandes**.

Quels sont les avantages/inconvénients de ce DP ?