

# Memento Design Pattern

Fahy Axel & Höhn Rudolf

Conception orientée objet  
hepia

21 janvier 2016

- Comment revenir à l'état précédent d'un objet ?

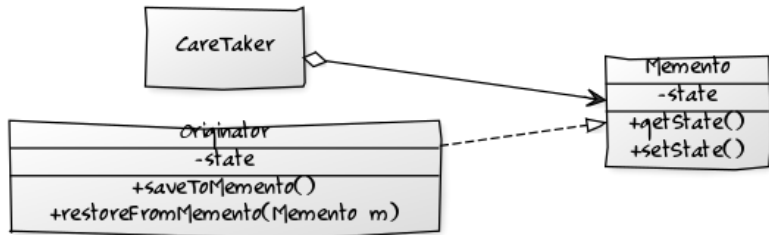
# Problématique

- Comment revenir à l'état précédent d'un objet ?
- En sauvegardant ses états !

# Structure

- Originator
- Memento
- Caretaker

# Structure



# Jeu du Sudoku

- Sauvegarde l'état de la grille

# Exemple simple Java

```
1 class Caretaker {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         List<Originator.Memento> savedStates = new  
4             ArrayList<Originator.Memento>();  
5         Originator originator = new Originator();  
6  
7         // Save the new state to the memento  
8         originator.set(new Sudoku(sudoku));  
9         savedStates.add(originator.saveToMemento());  
10  
11        // if the user wants to do back  
12        sudoku = new Sudoku(originator.  
13            restoreFromMemento(savedStates.get(3)));  
    }  
}
```

sudoku.java