

## [Aller plus loin] Les objets-fonctions

Réutilisation d'une classe en changement simplement un point de variation simple. Plusieurs solutions :

- design pattern stratégie
- classe de politique (compile time)
- fonction "callback" (très utilisé dans les jeux). Par exemple, lier une action à une touche du clavier
- signaux-slots

Idée : manipuler une fonction comme si c'était un objet et donc le passer en paramètres de fonction ou l'enregistrer comme variable membre

### **std::function**

Encapsule une fonction, fonctionne aussi avec les lambda (remarque : utiliser auto pour créer une lambda locale)

Construction :

```
function<int(int)> f = [] (int) -> int {};
```

Lier un objet à une callback ?

### **Pratiquer**

- mapping clavier pour des actions