

Le patron de conception Commande

Gerson Sunyé — Université de Nantes

<http://sunye.free.fr>

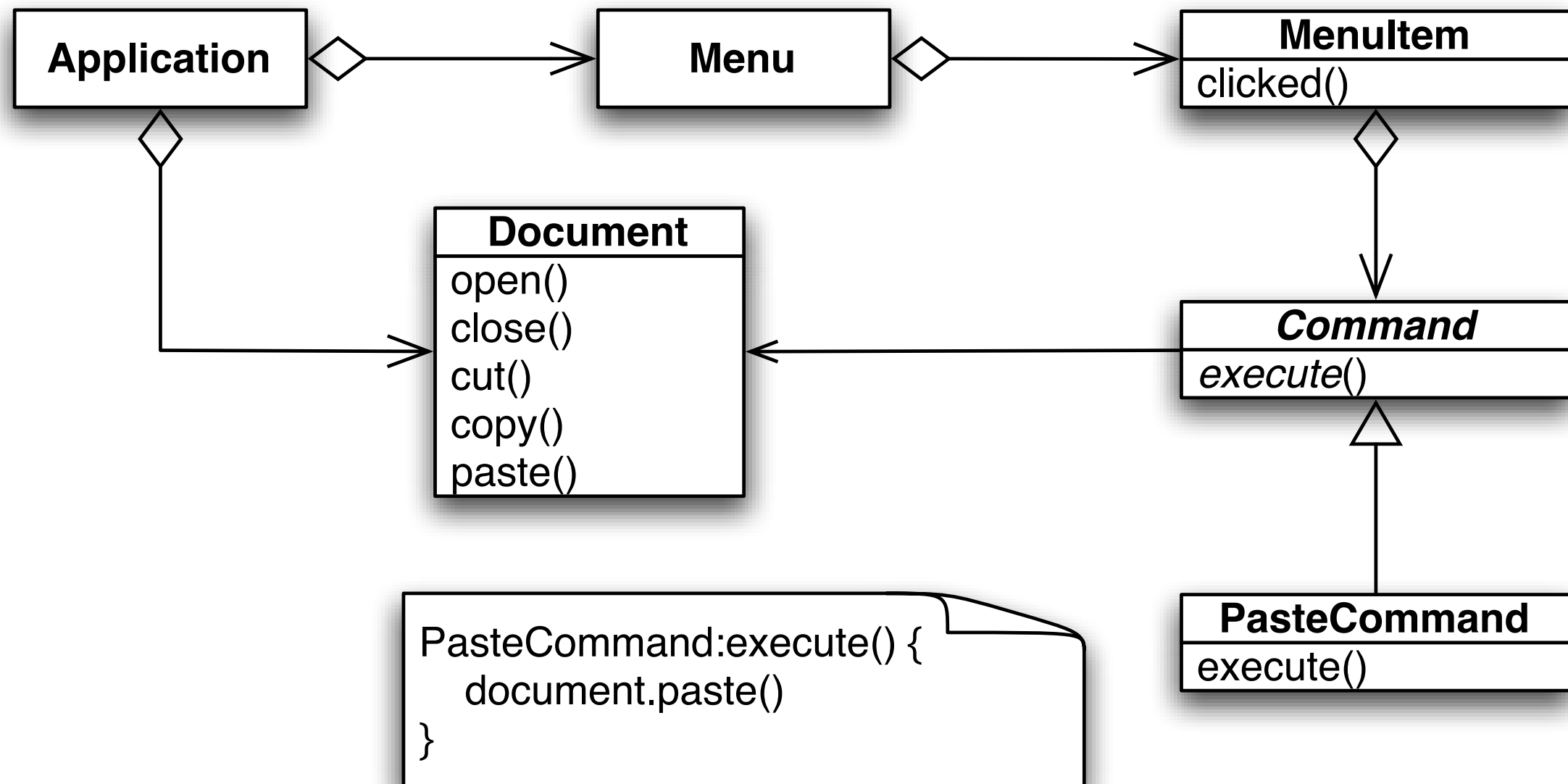
Objectif

- Encapsuler une requête dans un objet, de manière à pouvoir stocker une liste de requêtes, les tracer et permettre l'annulation d'opérations.

Motivation

- Parfois, nous avons besoin d'envoyer des requêtes à des objets, sans connaître l'opération qui est demandée, ni le receveur de cette requête.
- Par exemple, un bouton d'une IHM: seuls les clients qui créent et utilisent un bouton peuvent implémenter l'action liée à ce bouton.

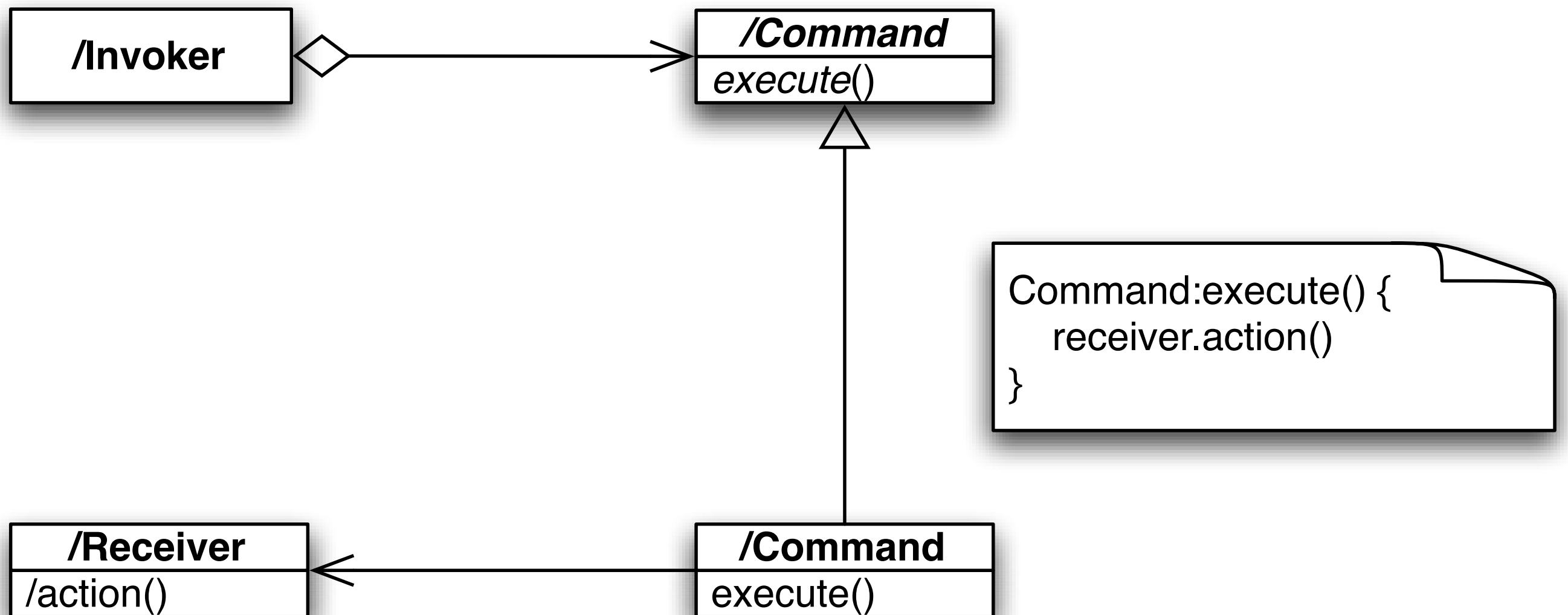
Exemple



Solution

- Transformer les requêtes en objets, dont les classes sont des sous-classes d'une classe abstraite «Command», qui définit une interface pour l'exécution d'opérations.

Structure



Compromis d'implémentation

- Les commandes peuvent stocker des informations d'état, qui aideront l'annulation ou la création d'un historique d'opérations.
- Les commandes peuvent être composées (voir Composite).

- Parfois, les commandes peuvent implémenter l'opération, sans la déléguer.

Commande

Command