

### **Prática – Padrão Command**

Considerando o game em desenvolvimento, deve-se configurar os comandos do joystick (controle), representado pelo invoker.

O invoker (controle) deverá ter 4 botões para realizar as ações do jogador: pular, atacar, correr, magia.

O invoker, deve ter também o direcional, com as funções movimentar para esquerda, direita, cima e baixo. Considerando o exposto, teríamos um invoker representando um joystick parecido com o apresentado a seguir:



Além disto, implemente o recurso de criação de macros de comandos (combos).

Neste caso, deve-se ter dois combos (botões L e R) com diferentes sequências de comandos para serem executadas automaticamente.

Além disto, o invoker deverá armazenar todas as ações executadas (log de comandos) para que o jogador possa visualizar depois (replay).

O invoker (joystick) deve ser instanciado e configurado por uma *simple factory*, que devolve uma instância pronta do invoker através de um método `getInvoker()`.

No método `main`, faça o teste do joystick, simulando seu uso pelo jogador.

Solicite a exibição do log para visualizar o registro de comandos executados.