**Command**

Na programação orientada a objetos, o padrão de comando é um padrão de design comportamental no qual um objeto é usado para encapsular todas as informações necessárias para executar uma ação ou disparar um evento posteriormente. Essas informações incluem o nome do método, o objeto que possui o método e os valores para os parâmetros do método.Quatro termos sempre associados ao padrão de comando são comando, receptor, invocador e cliente. Um objeto de comando sabe sobre o receptor e invoca um método do receptor. Os valores para parâmetros do método receiver são armazenados no comando. O objeto receptor para executar esses métodos também é armazenado no objeto de comando por agregação. O receptor, em seguida, faz o trabalho quando o método no comando é chamado. Um objeto invocador sabe como executar um comando e, opcionalmente, faz a contabilidade sobre a execução do comando. O invocador não sabe nada sobre um comando concreto, ele sabe apenas sobre a interface de comando. O(s) objeto(s) invocador(es), os objetos de comando e os objetos receptor são mantidos por um objeto cliente, o cliente decide quais objetos receptores ele atribui aos objetos de comando e quais comandos ele atribui ao invocador. O cliente decide quais comandos executar em quais pontos. Para executar um comando, ele passa o objeto de comando para o objeto invocador. execute()O uso de objetos de comando facilita a construção de componentes gerais que precisam delegar, sequenciar ou executar chamadas de método em um momento de sua escolha, sem a necessidade de conhecer a classe do método ou os parâmetros do método. O uso de um objeto invocador permite que a contabilidade sobre execuções de comandos seja convenientemente executada, bem como a implementação de diferentes modos para comandos, que são gerenciados pelo objeto invocador, sem a necessidade de o cliente estar ciente da existência de contabilidade ou modos.As ideias centrais deste padrão de design espelham de perto a semântica de funções de primeira classe e funções de ordem superior em linguagens de programação funcionais. Especificamente, o objeto invoker é uma função de ordem superior da qual o objeto de comando é um argumento de primeira classe.

