# **命令模式**

功能用途：

行为型模式，将一个请求封装成一个对象，从而使您可以用不同的请求对客户进行参数化。

应用实例：

GUI中每个按钮都是一条命令

模拟CMD

角色和职责：

Receiver: Store

需要被调用的目标对象

Command:Command

Command抽象类

ConcreteCommand:AppleCommand,BananaCommand

Command的具体实现类

Invorker:Waiter

通过Invorker执行Command对象

优点：

降低系统耦合度

新的命令介意很容易加入到系统中

UML：

