



# Geek University

**Evolua seu lado geek!**

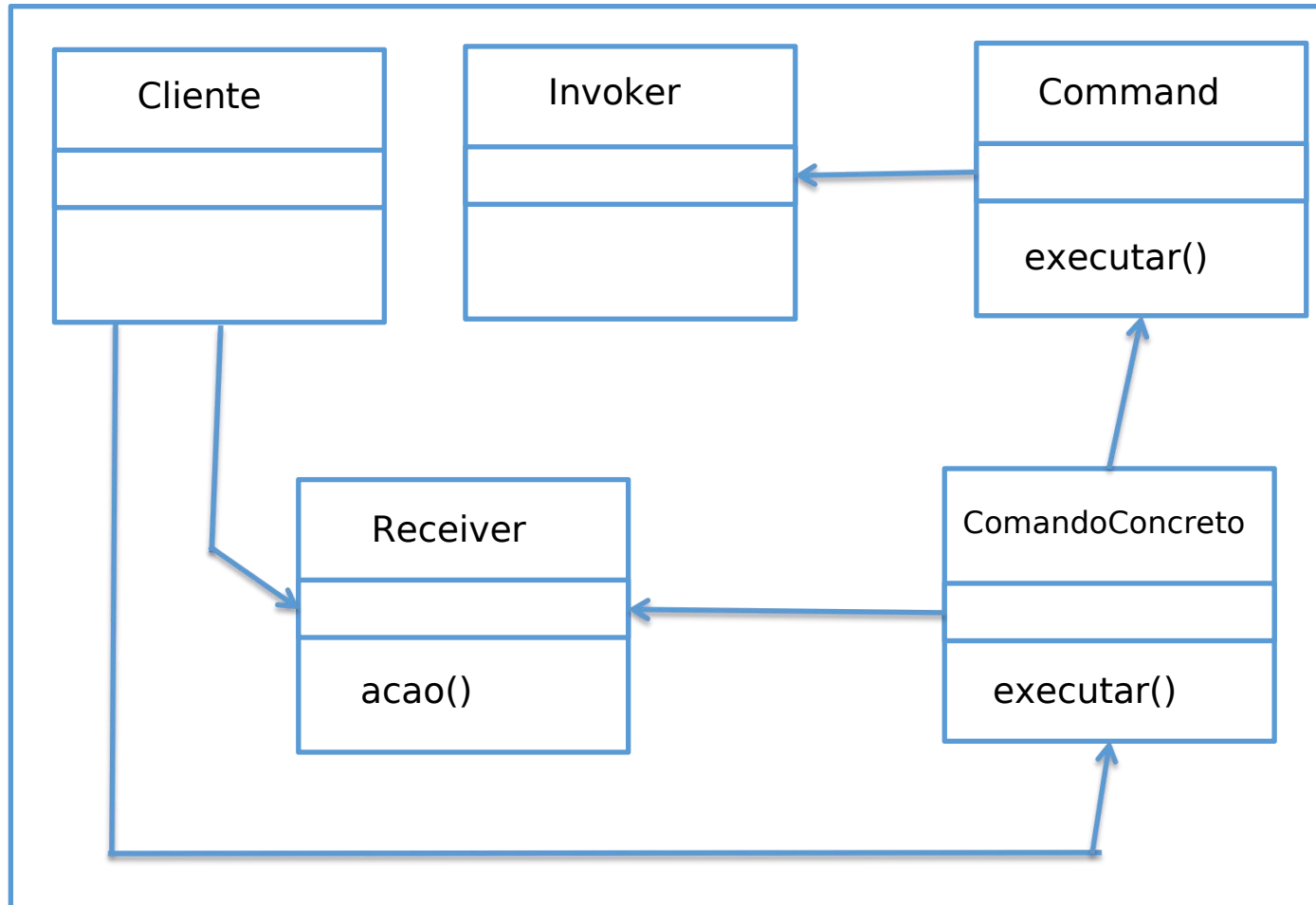
[www.geekuniversity.com.br](http://www.geekuniversity.com.br)

# O padrão Command em um diagrama UML



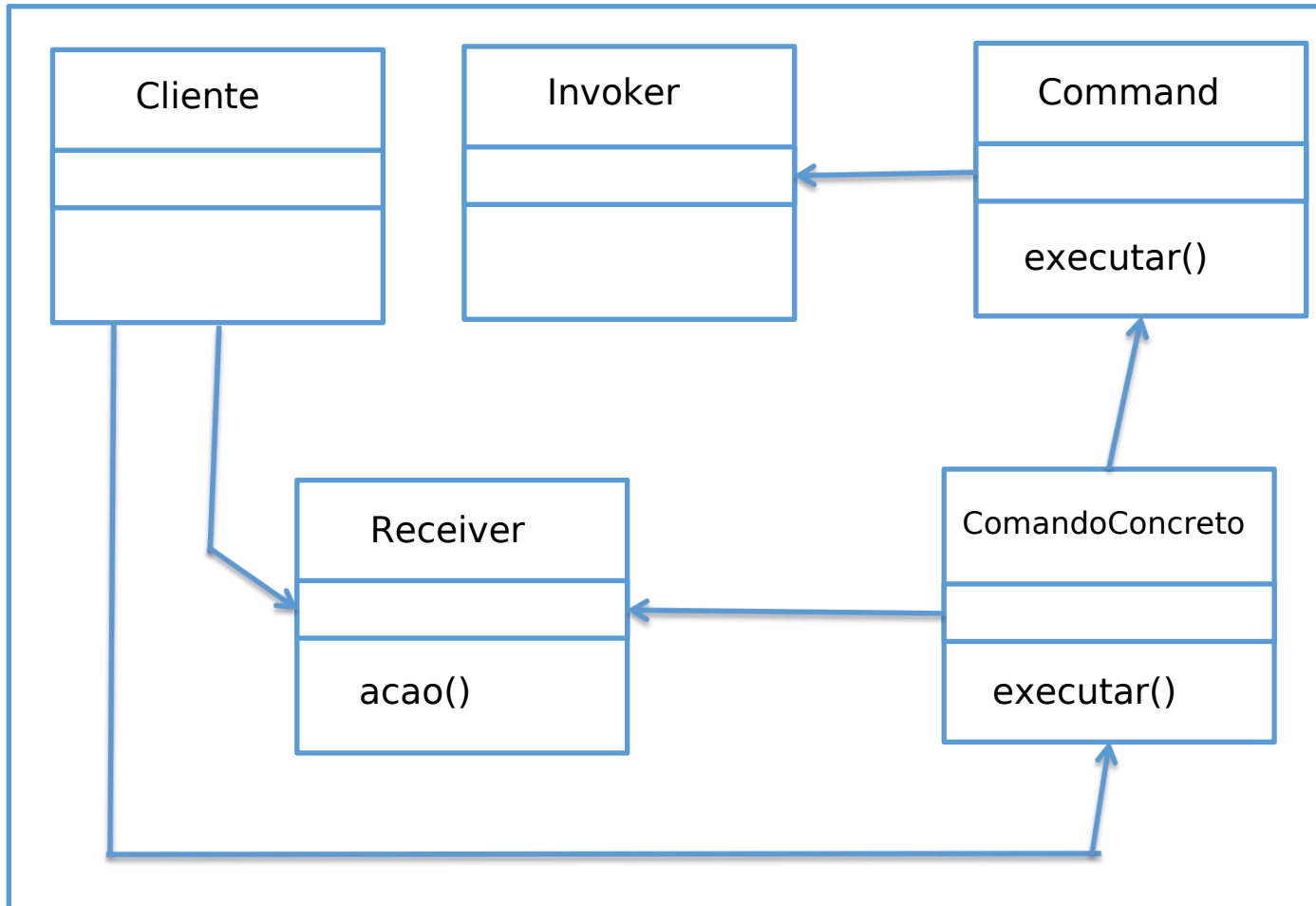


# O padrão Command em um diagrama UML





# O padrão Command em um diagrama UML

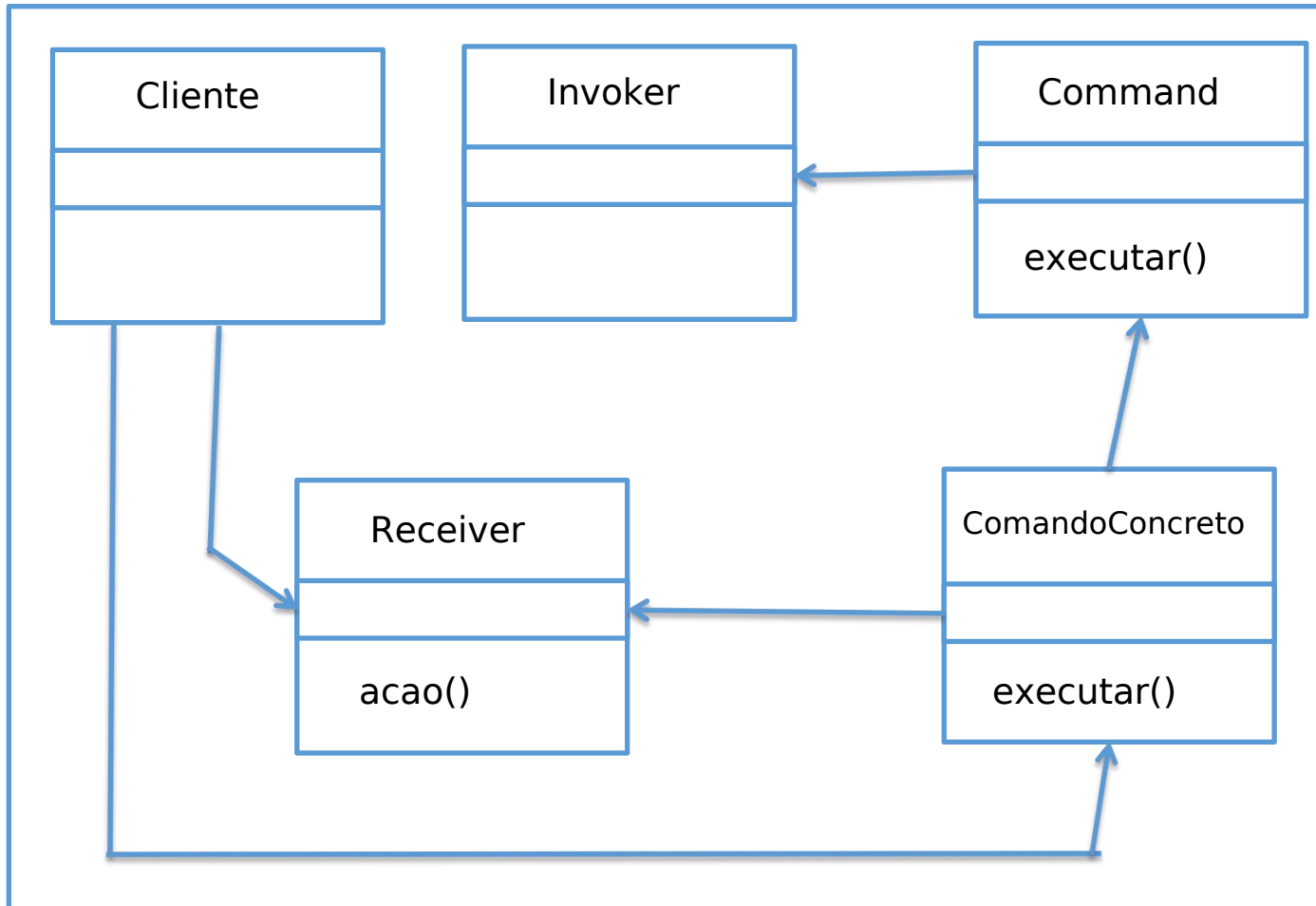


Veja que temos no diagrama ao lado cinco participantes principais:

- Command -> Uma interface para executar a operação;
- ComandoConcreto -> Define um vínculo entre o objeto Receiver e a ação;
- Cliente -> Cria um objeto ComandoConcreto e define o seu receptor;
- Invoker -> Pela a ComandoConcreto que cuide da requisição;
- Receiver -> Sabe como executar as operações associadas ao tratamento da requisição;



# O padrão Command em um diagrama UML

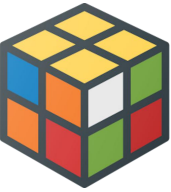


O fluxo é bastante simples.

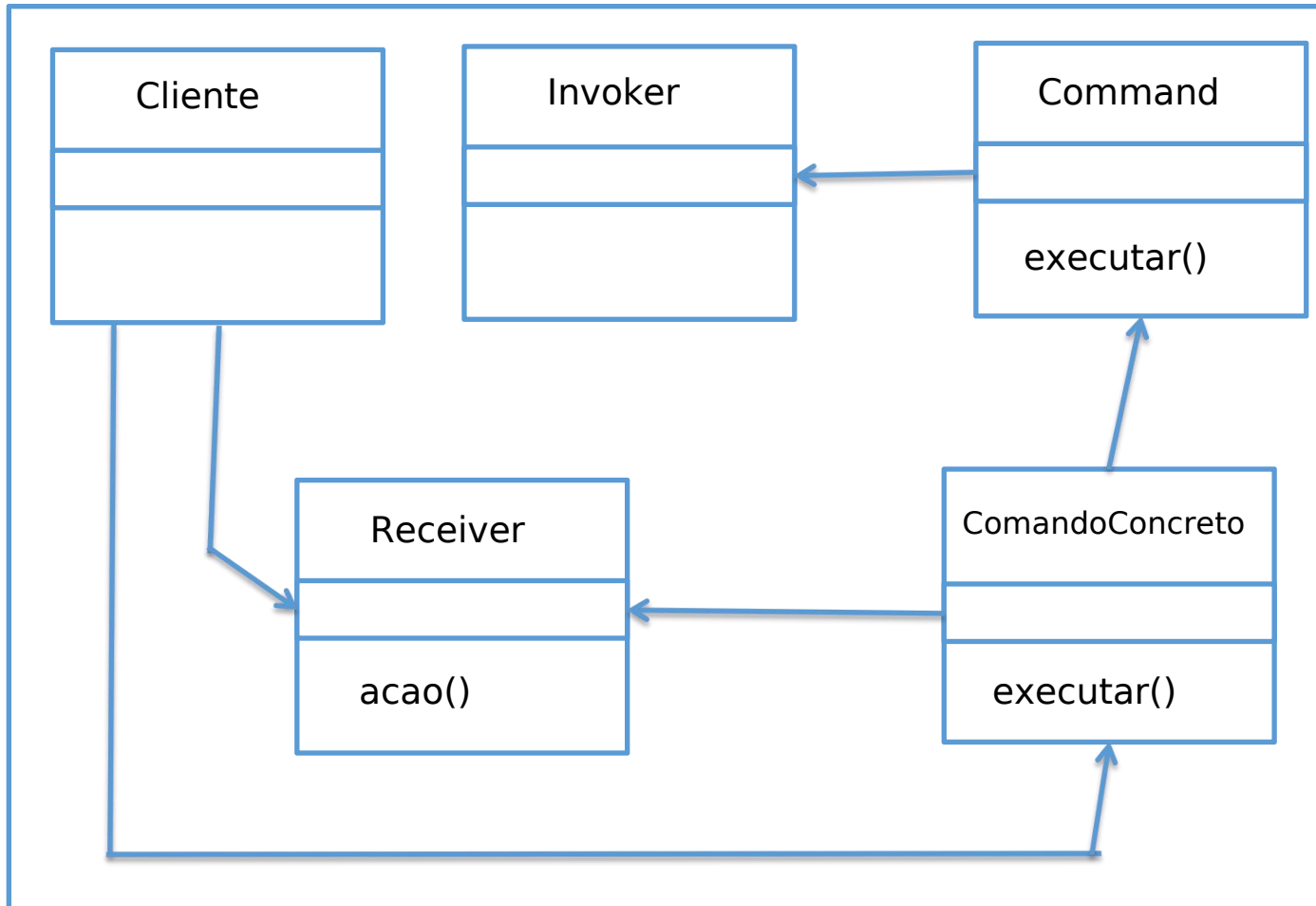
O cliente pede que um comando seja executado.

O chamador (invoker) toma o comando, o encapsula e o insere em uma fila.

A classe ComandoConcreto é responsável pelo comando solicitado e pede que o receptor (receiver) execute a ação especificada.



# O padrão Command em um diagrama UML



O fluxo é bastante simples.

O cliente pede que um comando seja executado.

O chamador (invoker) toma o comando, o encapsula e o insere em uma fila.

A classe ComandoConcreto é responsável pelo comando solicitado e pede que o receptor (receiver) execute a ação especificada.

Vamos ao código implementar mais um exemplo simples...



# Geek University

**Evolua seu lado geek!**

[www.geekuniversity.com.br](http://www.geekuniversity.com.br)