**COMMAND PATTERN**

**DEFINICIÓN:**

El patrón comando encapsula métodos como objetos, permitiéndote clientes

con diferentes solicitudes, colas, solicitudes de registro u operaciones que pueden

ser desechas.

Para ejemplificarlo de mejor forma, es como tener un sirviente invisible, al cual le

haces una solicitud como tráeme un café y él lo hace, tú no sabes como pero final

obtienes lo que quereres.

**EJERCICIO DE EJEMPLO:**

Queremos crear un control remoto para controlar una casa inteligente, cada funcionalidad tendrá un botón de encendido y apagado; las funcionalidades esperadas son:

Prender y apagar luces, televisión, estéreo, ventiladores, así como abrir y cerrar la

puerta del garaje, preparar una tina con agua caliente y activar o desactivar un modo fiesta.

**ANTES DE COMENZAR:**

Piensa la forma en la que solucionarías el problema y compárala con la solución implementada en este patrón de diseño.

Al terminar de leer intenta crear un dibujo de cómo se relaciona este patrón de diseño y compáralo con el diagrama de este patrón.