Логика команд

Наше приложение разделено на 3 модуля. Core, Abstractions, UserControlSystem. Core и UserControlSystem связываются с друг другом через Abstractions и не знают о существовании друг друга. При нажатии на здание или существо (если оно реализует ISelectable) мы ищем компоненты команд в родителе. Отрисовываем нужные кнопки команд на канвасе интерфейса. При нажатии на кнопку команды, мы создаем сущность команды, которая реализует общий интерфейс с исполнителем этой команды, и передаем в качестве аргумента через метод базового абстрактного класса для всех исполнителей, находящегося в модуле Abstractions.