

Praktyki Programowania

272533

April 2025

1 Polecenie

Polecenie (Command) - Polecenie zamienia request w obiekt, który posiada wszystkie informacje o danym requestcie. Taka transformacja pozwala na parametryzowanie metod przy użyciu różnych zadań. Oprócz tego umożliwia opóźnianie lub kolejkovanie wykonywania zadań oraz pozwala na cofanie operacji.

2 Problem

Wyobraźmy sobie, że tworzymy aplikację, która jest edytorem tekstu i mamy tam przyciski "wklej", "kopiuj", "cofnij". Każdy z nich ma inne działania. Bez użycia polecenia, kod do każdego z nich musi być bezpośrednio związany z interfejsem, co utrudnia przyszły rozwój.

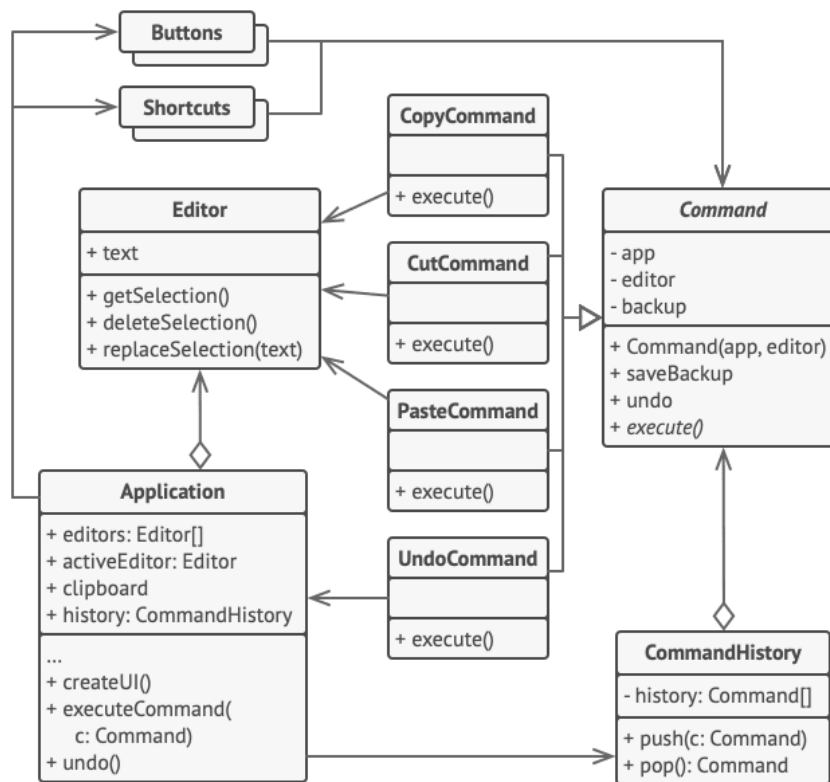
3 Rozwiązanie

Tworzymy obiekt dla każdego requestu, który ma wspólny interfejs. Jeśli opakujemy request, to wtedy element GUI nie musi wiedzieć, kto otrzyma oraz co zrobi z danym requestem. Obiekt interfejsu jedynie wykonuje polecenie, które samo zajmuje się szczegółami.

4 Przykład

Mamy klasę światło, która potrafi się włączyć i wyłączyć. Zamiast pisać za `swiatlo.wlacz()`, tworzymy obiekt np. `WlaczSwiatloPolecenie` i przekazujemy go do `Pilota`, który jest obiektem wykonującym to polecenie. Pilot sam nie wie, jak włączyć `swiatlo`, tylko wie, że ma wykonać polecenie włączenia `swiatla`. `PilotUstawPolecenie(wlaczSwiatlo)` oraz potem `Pilot.NacisnijPrzycisk()`.

Sorki jak to jest jakis belkot XDDD



Odwracalne działania w edytorze tekstu.

Figure 1: Caption