**命令模式**

命令模式（Command Pattern）是一种数据驱动的设计模式，它属于行为型模式。请求以命令的形式包裹在对象中，并传给调用对象。调用对象寻找可以处理该命令的合适的对象，并把该命令传给相应的对象，该对象执行命令。

**介绍**

**意图：** 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。

**主要解决：** 在软件系统中，行为请求者与行为实现者通常是一种紧耦合的关系，但某些场合，比如需要对行为进行记录、撤销或重做、事务等处理时，这种无法抵御变化的紧耦合的设计就不太合适。

**何时使用：** 在某些场合，比如要对行为进行"记录、撤销/重做、事务"等处理，这种无法抵御变化的紧耦合是不合适的。在这种情况下，如何将"行为请求者"与"行为实现者"解耦？将一组行为抽象为对象，可以实现二者之间的松耦合。

**如何解决：** 通过调用者调用接受者执行命令，顺序：调用者→接受者→命令。

**关键代码：** 定义三个角色：1、received 真正的命令执行对象 2、Command 3、invoker 使用命令对象的入口

**应用实例：** struts 1 中的 action 核心控制器 ActionServlet 只有一个，相当于 Invoker，而模型层的类会随着不同的应用有不同的模型类，相当于具体的 Command。

**优点：**  1、降低了系统耦合度。 2、新的命令可以很容易添加到系统中去。

**缺点：** 使用命令模式可能会导致某些系统有过多的具体命令类。

**使用场景：** 认为是命令的地方都可以使用命令模式，比如： 1、GUI 中每一个按钮都是一条命令。 2、模拟 CMD。

**注意事项：** 系统需要支持命令的撤销(Undo)操作和恢复(Redo)操作，也可以考虑使用命令模式，见命令模式的扩展。