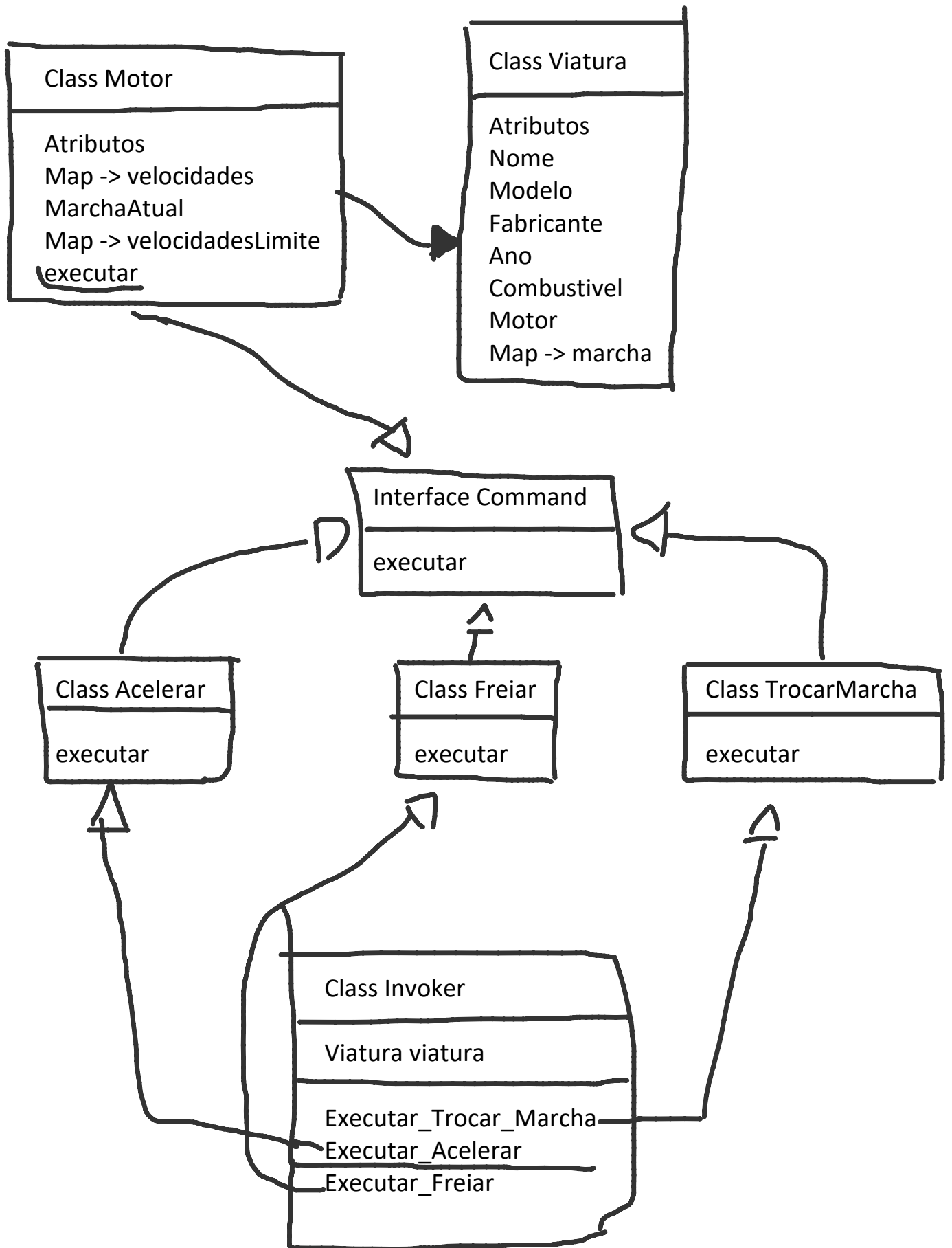


O Command é um padrão que consiste na representação de uma operação como uma classe. A abstração que representa o comando, no formato de uma superclasse ou interface, define um método que deve ser utilizado para executar a operação. Os comandos concretos, que implementam ou estendem a abstração, devem definir como atributo a estrutura de dados necessária para a sua execução. Dessa forma, o comando acaba sendo uma classe que pode representar uma operação do sistema independente de todo o contexto.

A classe Invocador é responsável por chamar os métodos que serão executadas



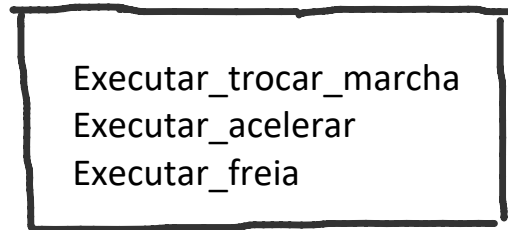
Viatura



Motor



Invoker



Velocidade Limite

|     |   |    |   |
|-----|---|----|---|
| 5   | 1 |    |   |
| 20  | 2 | 20 | 3 |
| 35  | 3 |    |   |
| 85  | 4 | 4  | 2 |
| 160 | 5 |    |   |

