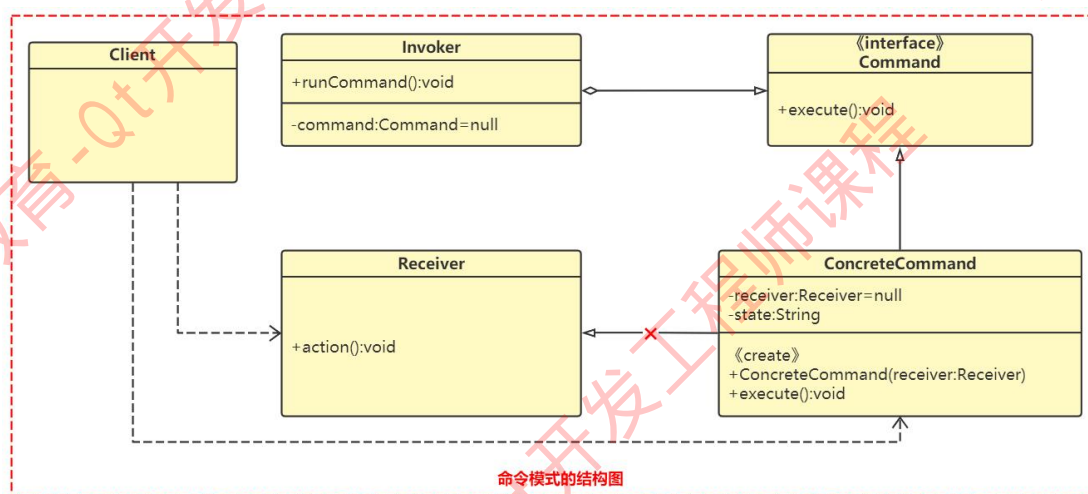


1056-23 种设计模式之《命令模式》--零声教育

一、命令模式基础知识

命令模式定义：将一个请求封装为一个对象，从而使您可用不同的请求对客户进行参数化，对请求排队或记录请求日志，以及支持可撤销的操作。命令模式的结构图如下：

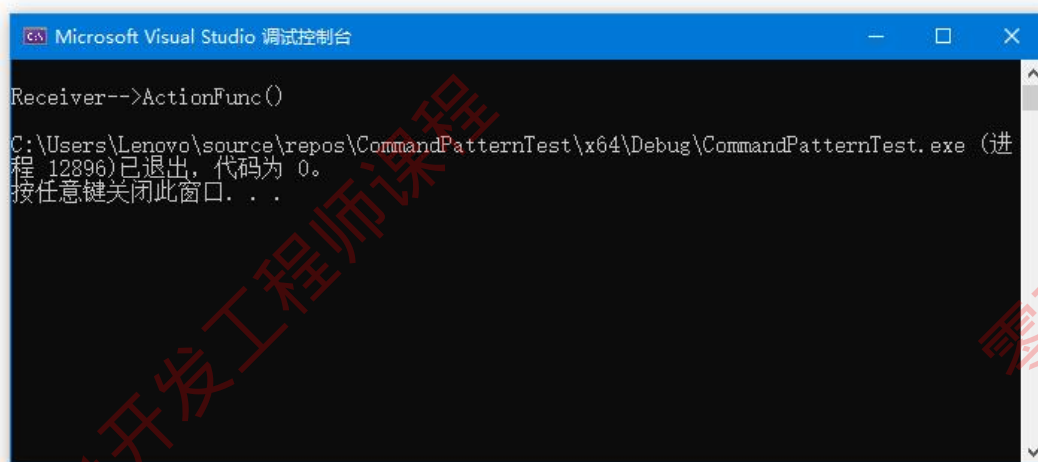


- ❖ Command：定义命令接口。
- ❖ ConcreteCommand：命令接口实现对象。
- ❖ Invoker：要求命令对象执行请求。
- ❖ Client：创建具体的命令对象。
- ❖ Receiver：接收者。

命令模式优点和缺点：更松散的耦合；更动态的控制；很自然的复合命令；更好的扩展性。应用命令模式可能会导致某些系统有过多的具体命令类，麻烦复杂。

命令模式的本质：封装请求。

二、命令模式实战应用



The screenshot shows the Microsoft Visual Studio Debug Console window. The title bar reads "Microsoft Visual Studio 调试控制台". The console output is as follows:

```
Receiver-->ActionFunc()  
C:\Users\Lenovo\source\repos\CommandPatternTest\x64\Debug\CommandPatternTest.exe (进程 12896) 已退出，代码为 0。  
按任意键关闭此窗口。...
```