Design Patterns

Action / Command Команда

Поведенческий шаблон

Суть шаблона

Преобразовывает запрос на выполнение действия в отдельный объект-команду

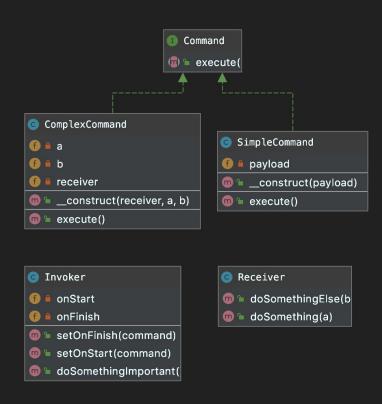
Проблема

Зависимость от бизнес логики обработчиков различных действий, которые вызывается из разных мест. Как правильно организовать такие методы?

Решение

Каждый вызов, отличающийся от других, следует завернуть в собственный класс с единственным методом, который и будет осуществлять вызов.

Структура



Пример кода

Применимость

Параметризовать объекты выполняемым действием.

Ставить операции в очередь, выполнять их по расписанию или передавать по сети.

Нужна операция отмены.

Шаги реализации

- 1. Создайте общий интерфейс команд и определите в нём метод запуска.
- 2. Один за другим создайте классы конкретных команд.
- 3. Добавьте в классы отправителей поля для хранения команд.
- 4. Измените основной код отправителей так, чтобы они делегировали выполнение действия команде.

Преимущества

Убирает прямую зависимость между объектами.

Позволяет реализовать простую отмену и повтор операций.

Позволяет реализовать отложенный запуск операций.

Позволяет собирать сложные команды из простых.

Реализует принцип открытости/закрытости.

Недостатки

Усложняет код программы из-за введения множества дополнительных классов.

Отношение к другим шаблонам

Цепочка обязанностей

Посредник

Наблюдатель

Снимок

Команда

Стратегия

Прототип

Посетитель

Итог