

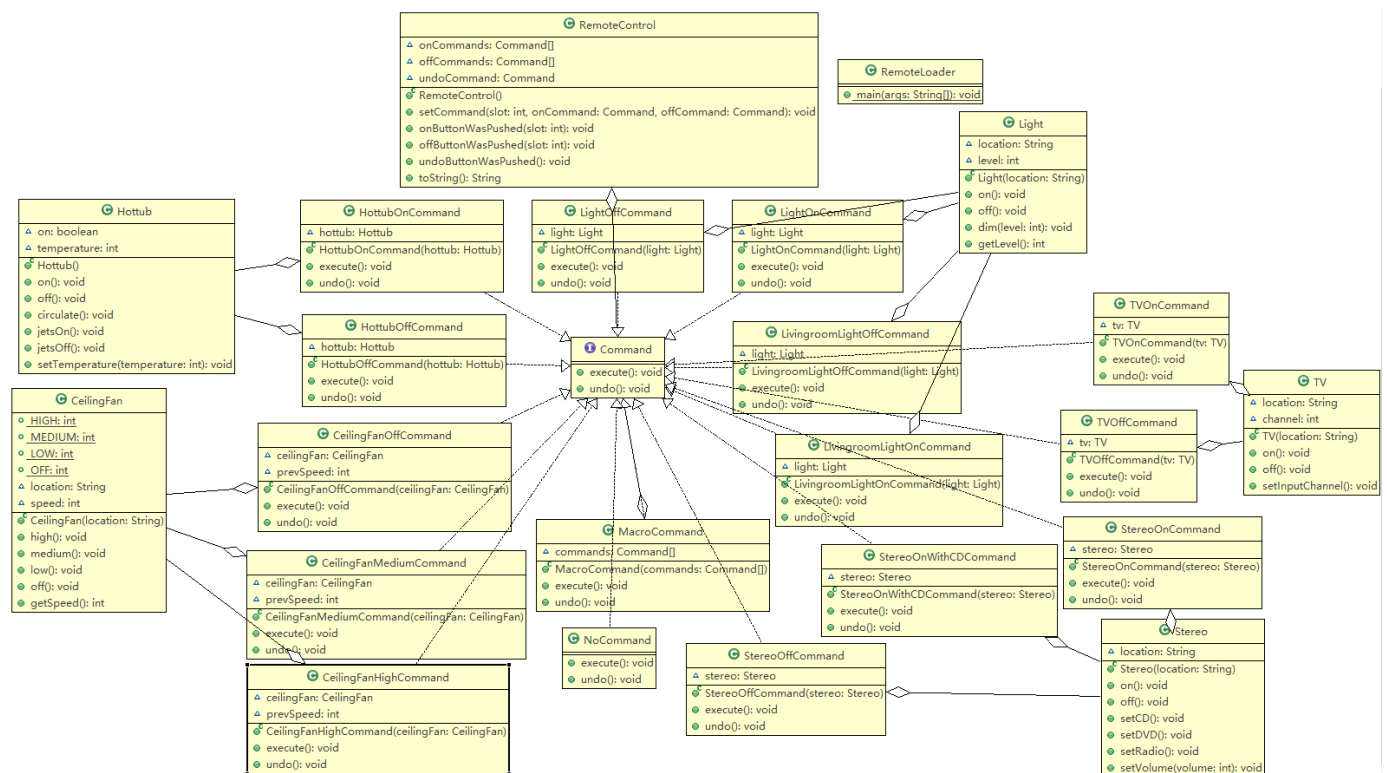
命令模式

1.命令模式：将请求封装成对象，这可以让你使用不同请求，队列，或者日志请求来参数化其他对象。命令模式也可以支持撤销操作。

2.特点：

- 将发出请求的对象和执行请求的对象解耦。
- 在被解耦的两者之间是通过命令对象进行沟通的。命令对象封装了接收者和一个或一组动作。
- 可以通过set方法改变设置不同的命令对象。
- 可以设置undo操作。
- 可以用来实现日志和事物系统。

3.类的UML图：



其中RemoteControl是执行者，可以向它发送请求，持有command对象

command是触发者，它就是解耦的关键，持有真正的接收者，也就是行为的具体实现。

Light和CeilingFan等对象是接收者，是真正的动作实现。