

APOO

Patrón de diseño Command

Índice

1. Introducción.
2. Qué es el patrón Command.
3. Command en nuestro proyecto.

Introducción

¿Qué es Command?

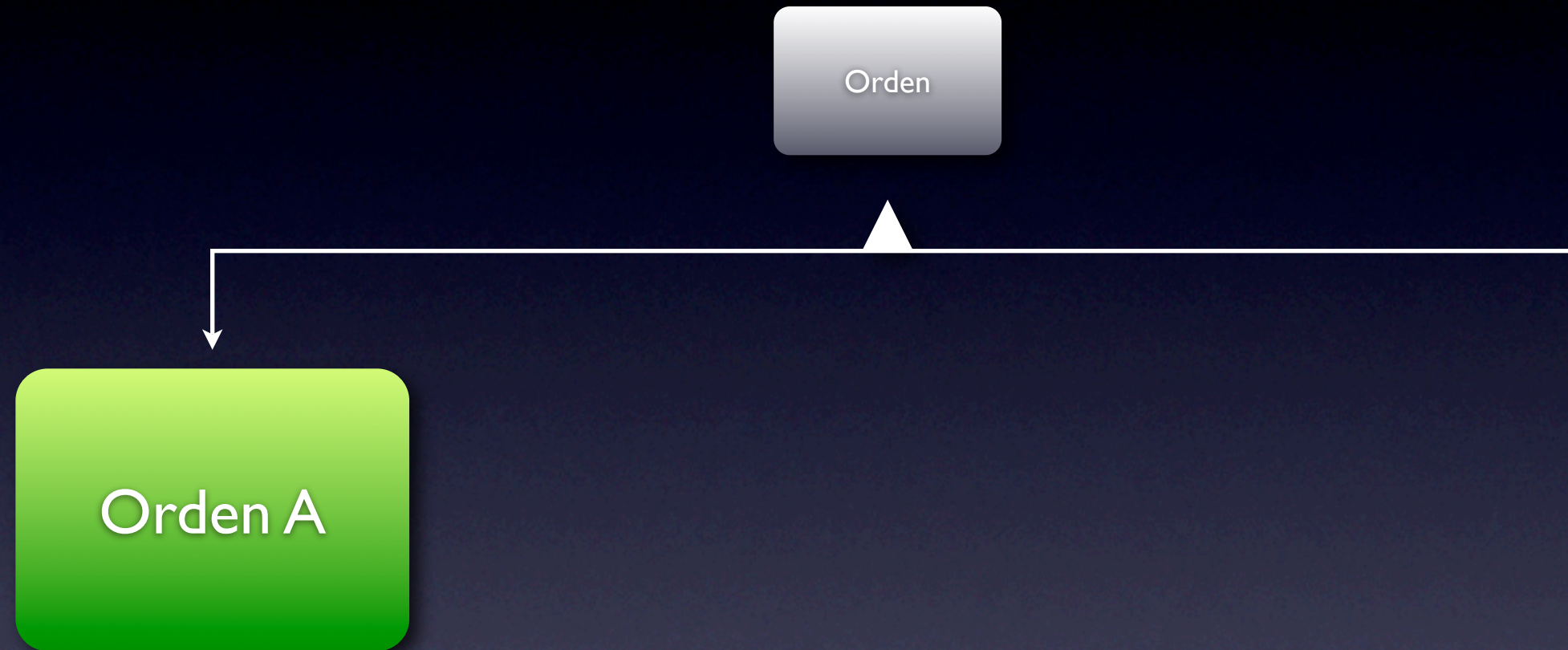
- Es un patrón de diseño de comportamiento de objetos.
- Permite encapsular una petición en un objeto.
- Posee las ventajas de los patrones de diseño.

Esquema básico

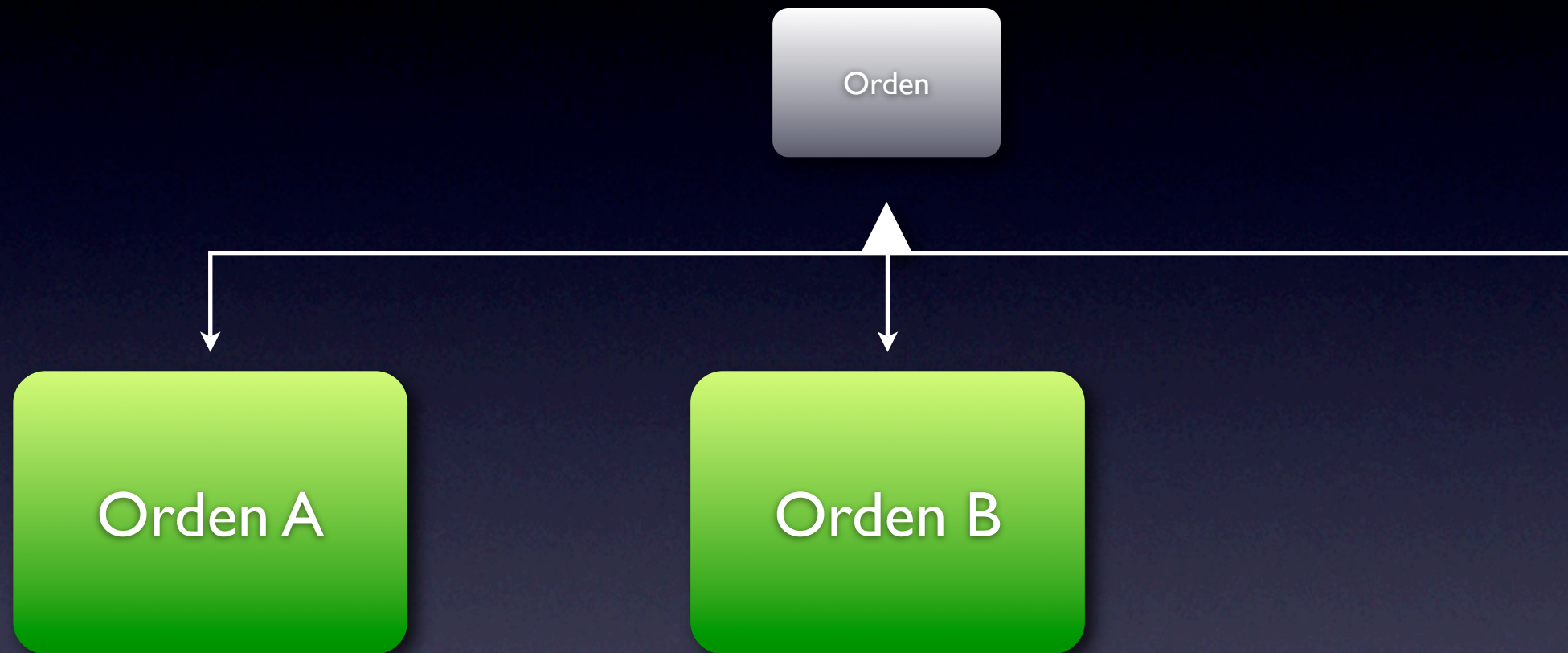
Esquema básico

Orden

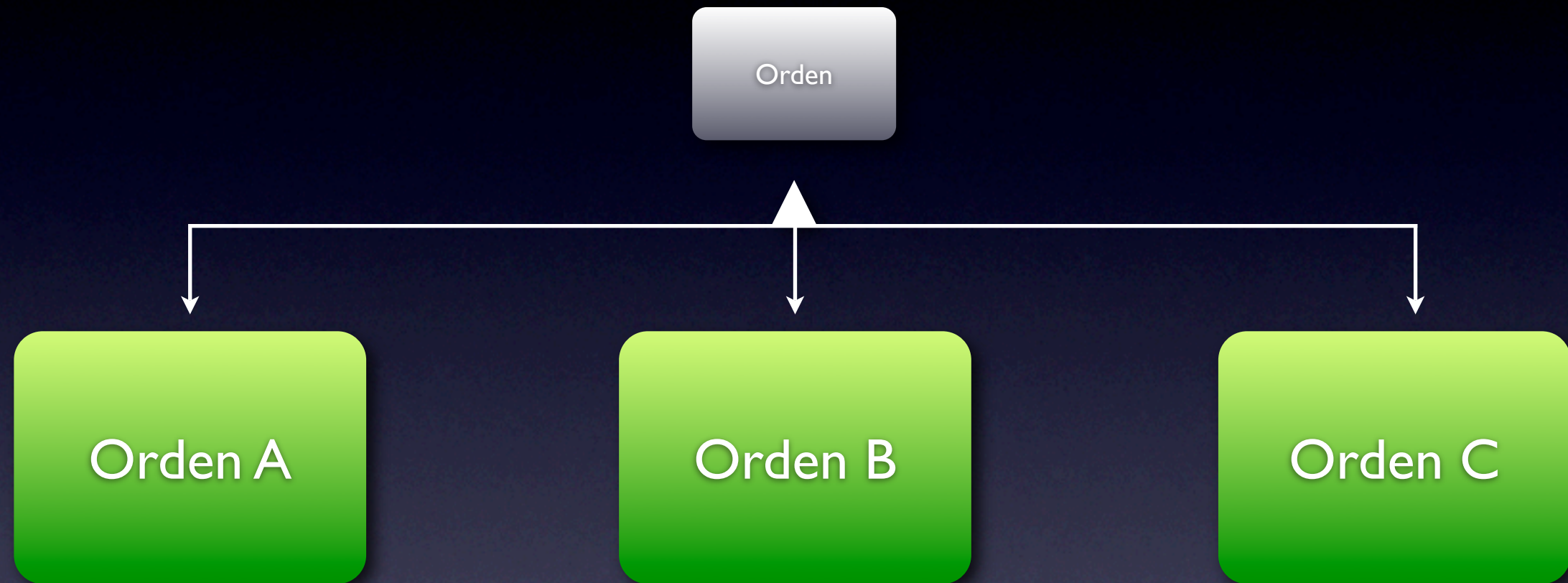
Esquema básico



Esquema básico



Esquema básico



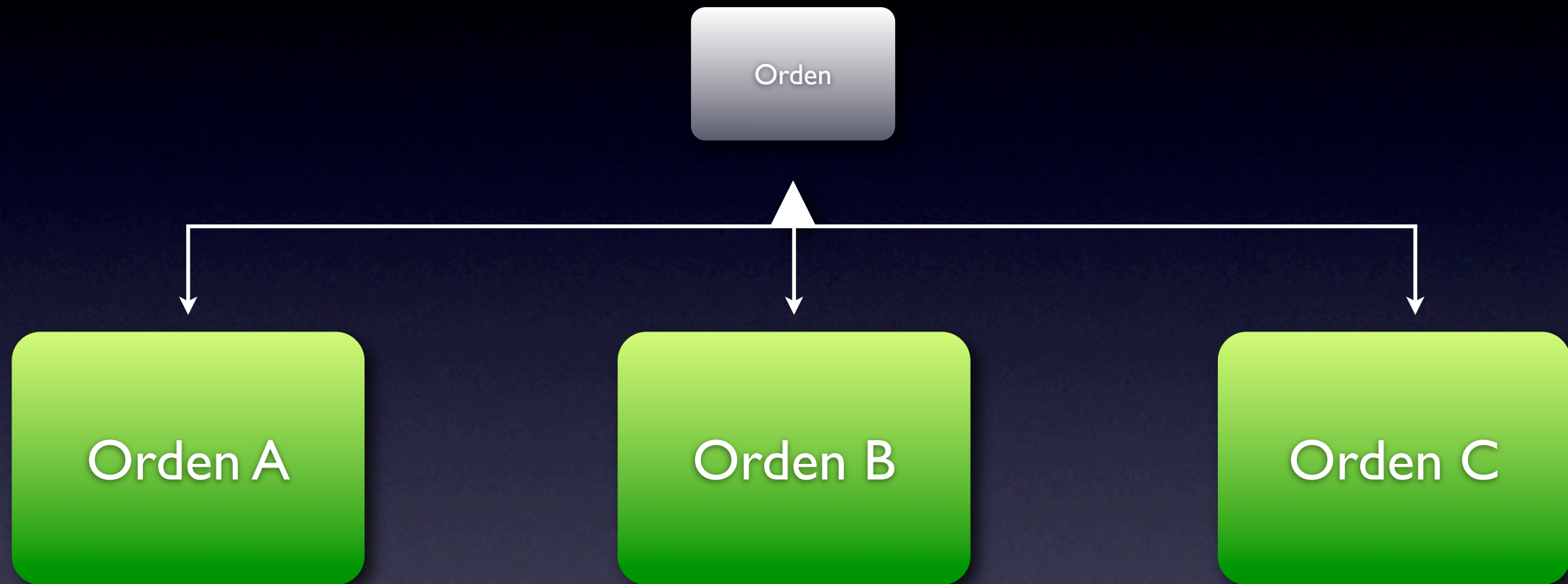
Qué es el patrón Command

Definición

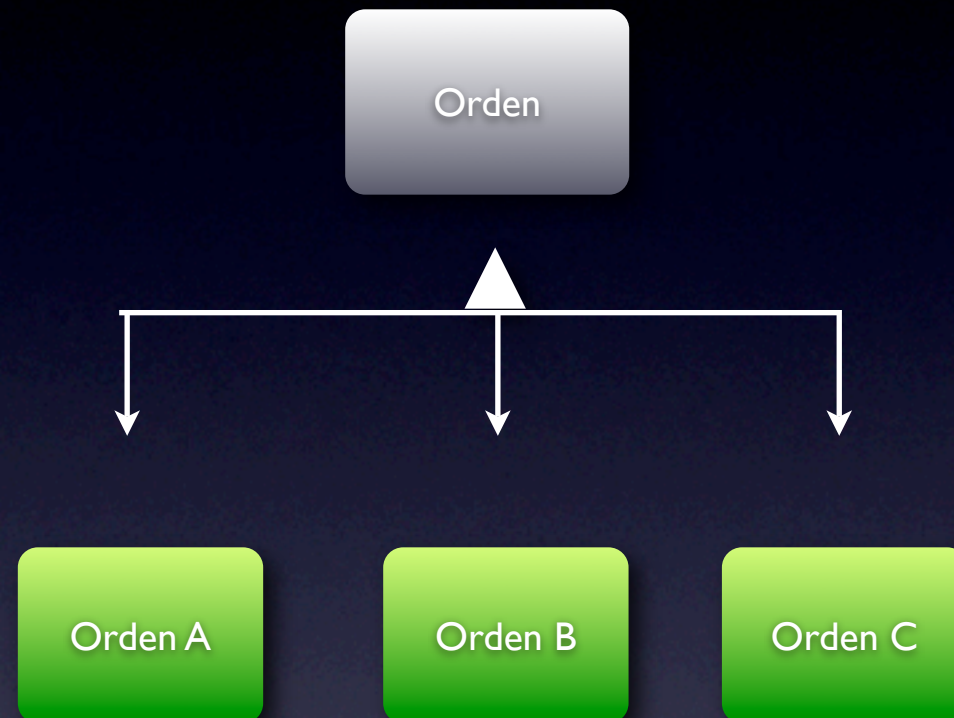
Command encapsula una petición en un objeto, pudiendo realizar operaciones como crear una cola de objetos, gestionarla y poder deshacer las operaciones.

Esquema

Esquema

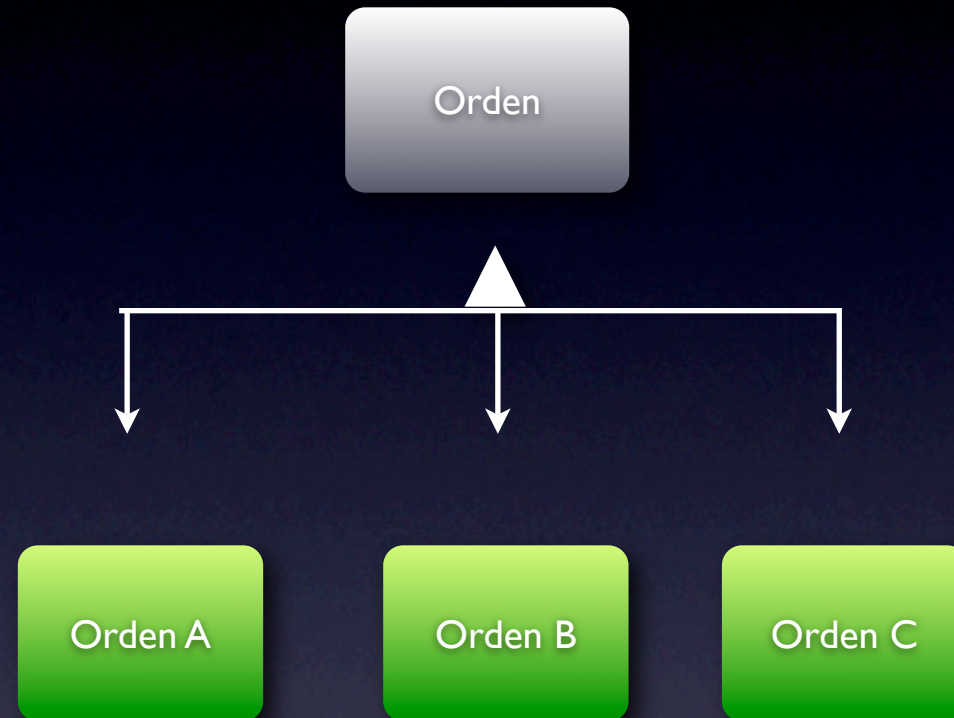


Esquema

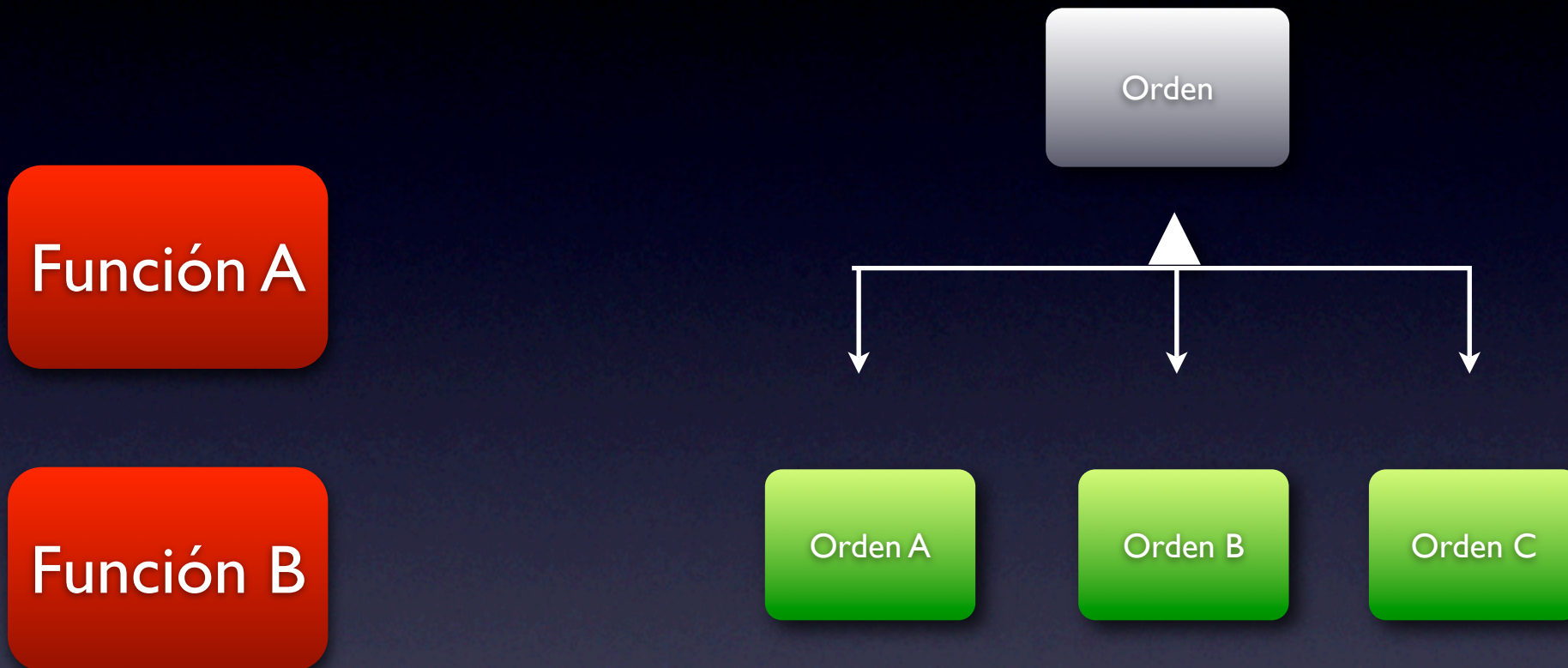


Esquema

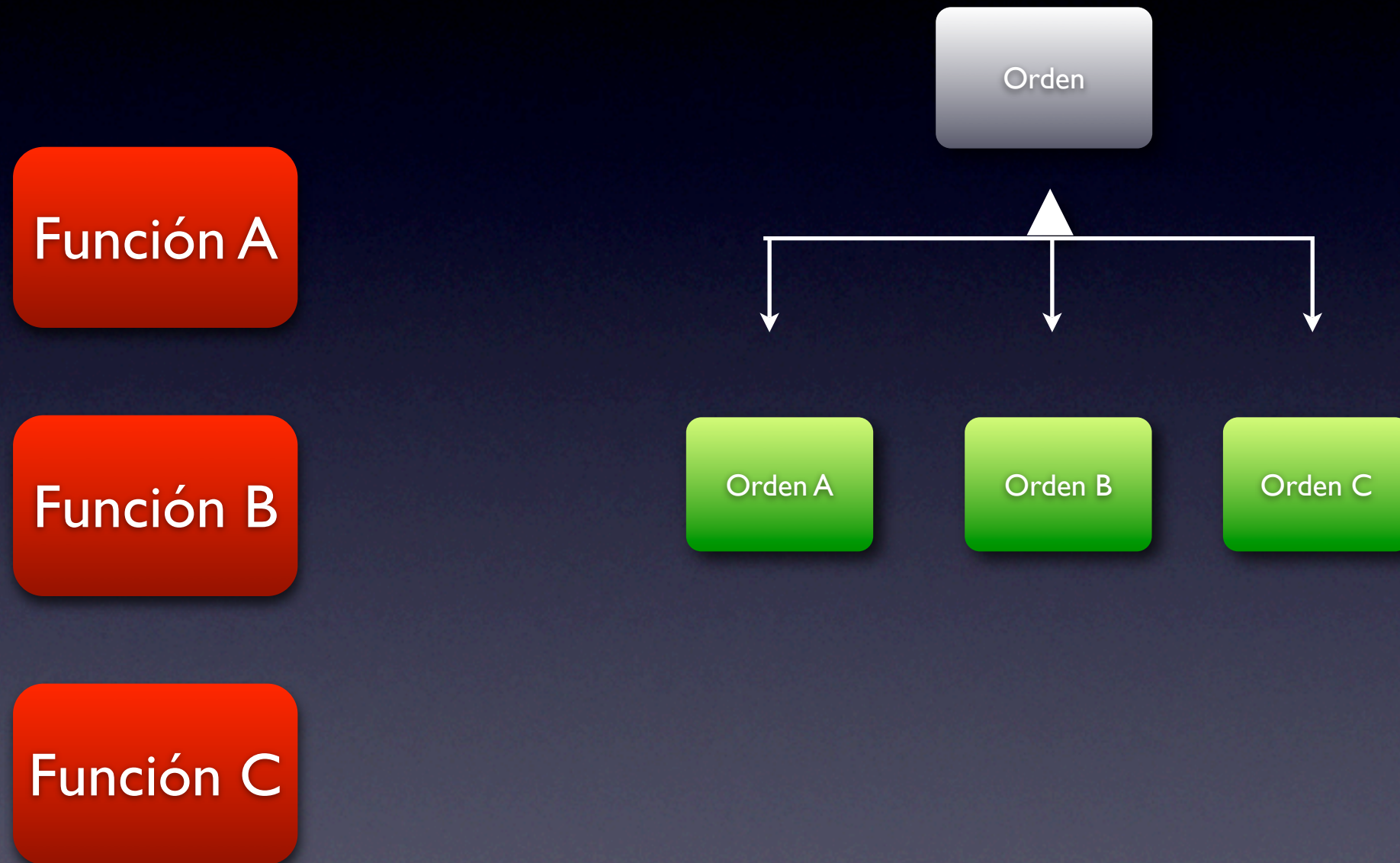
Función A



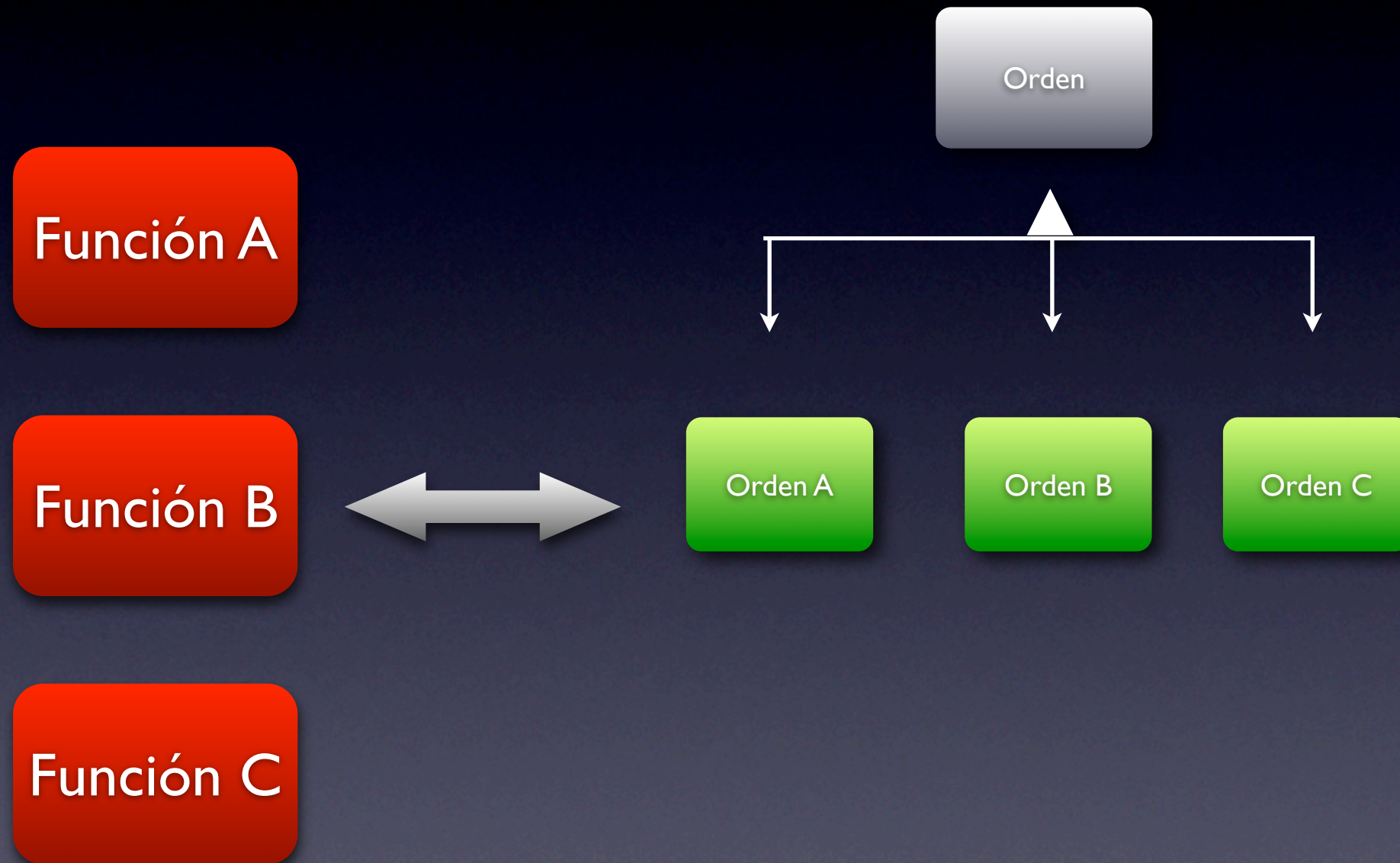
Esquema



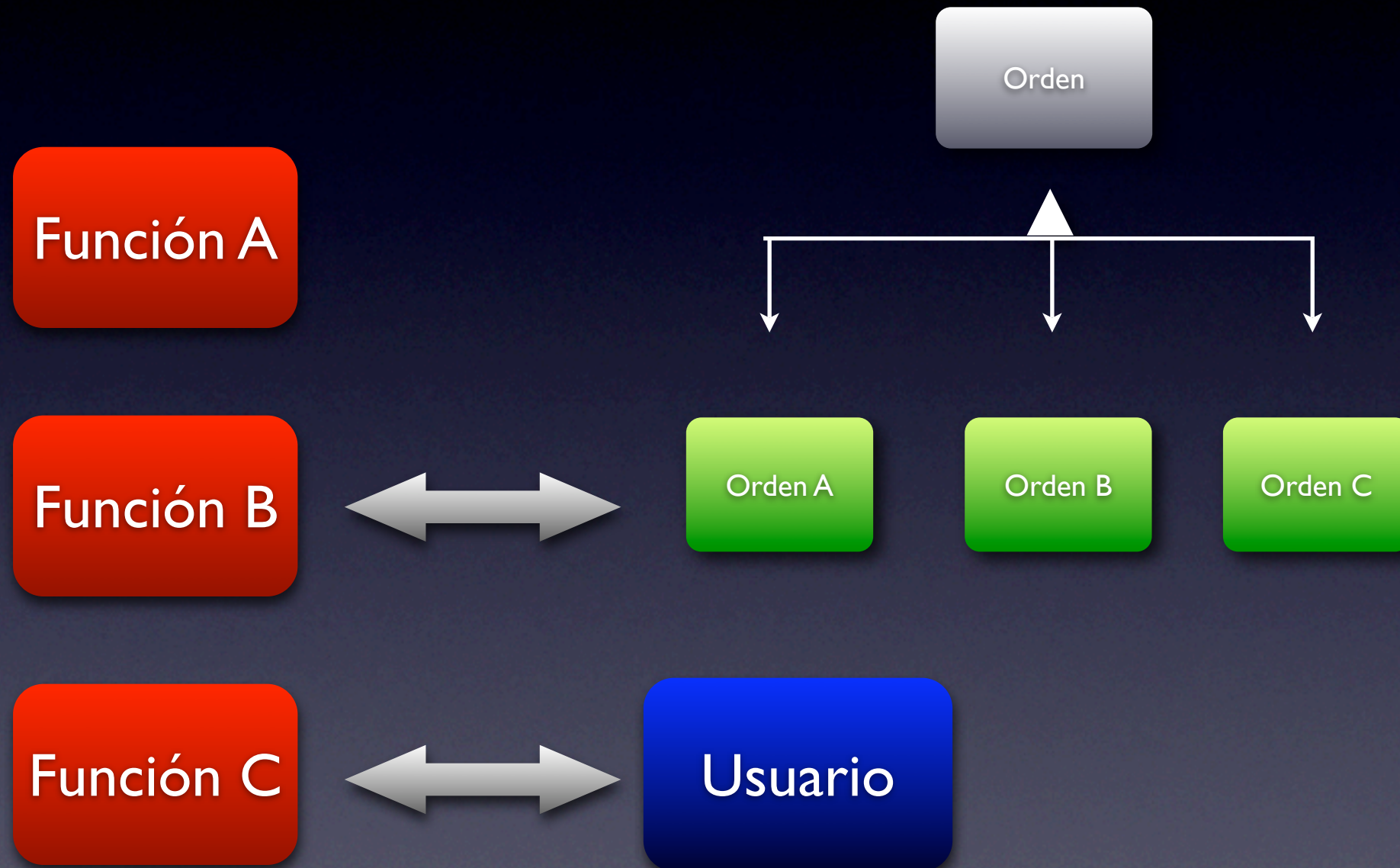
Esquema



Esquema

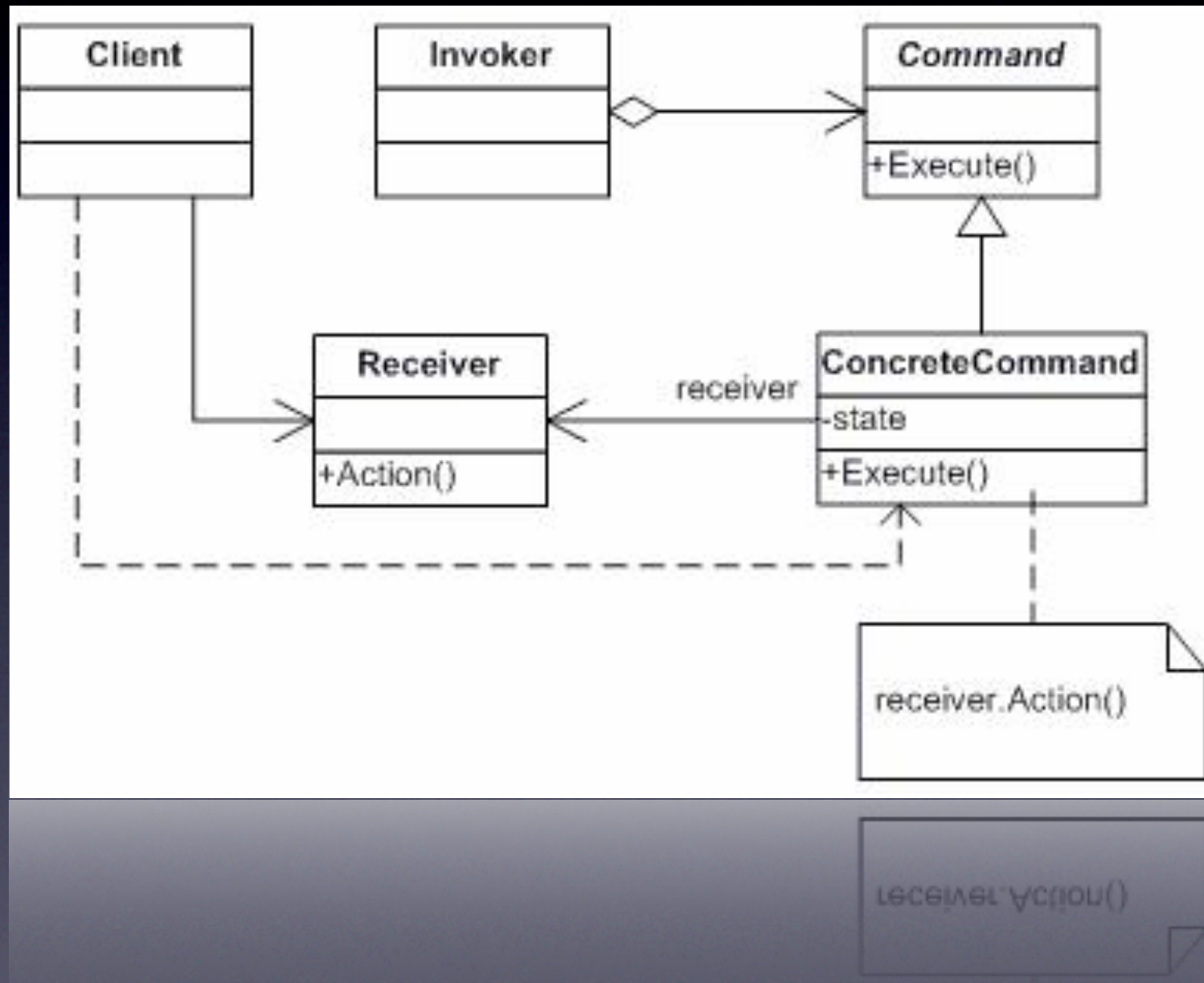


Esquema

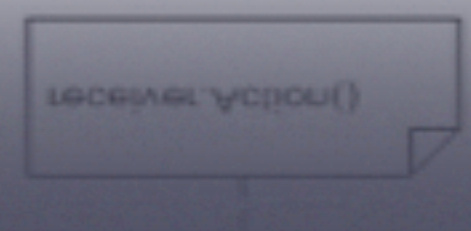
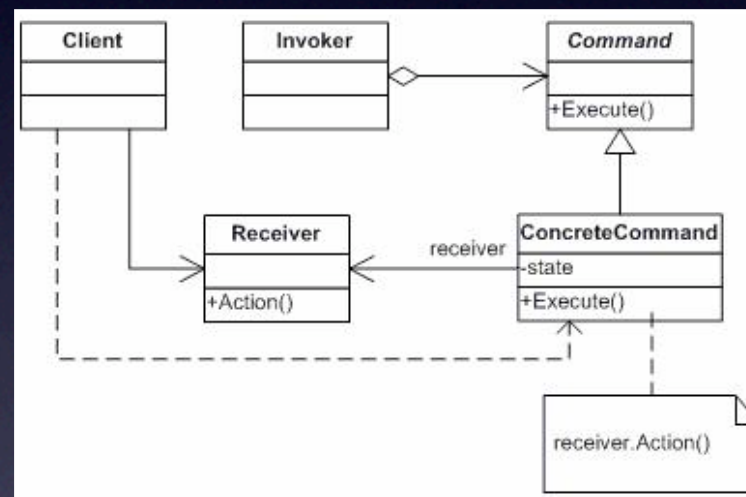


Esquema avanzado

Esquema avanzado

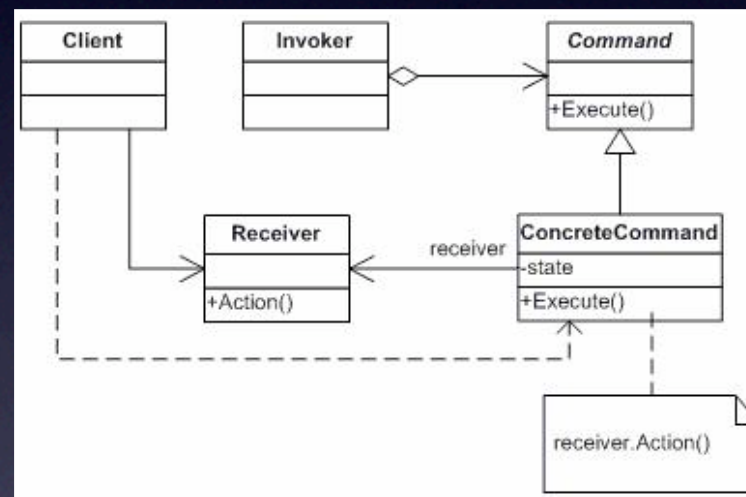


Esquema avanzado



Esquema avanzado

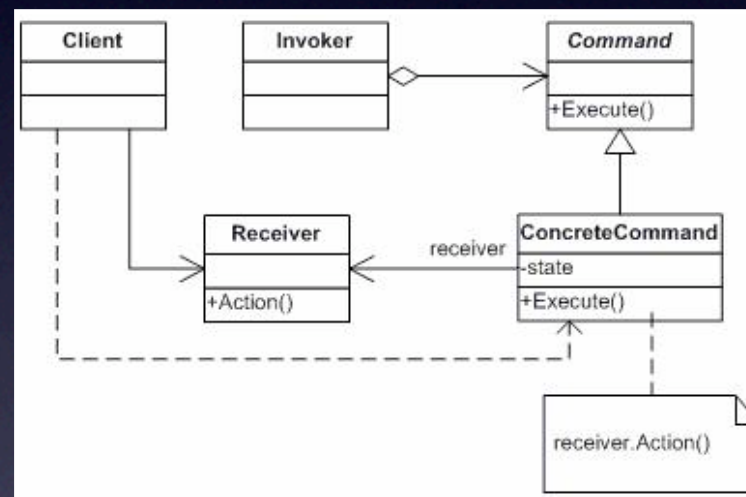
Elemento
de menú



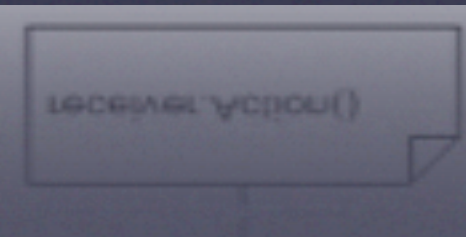
receiver.Action()

Esquema avanzado

Elemento
de menú



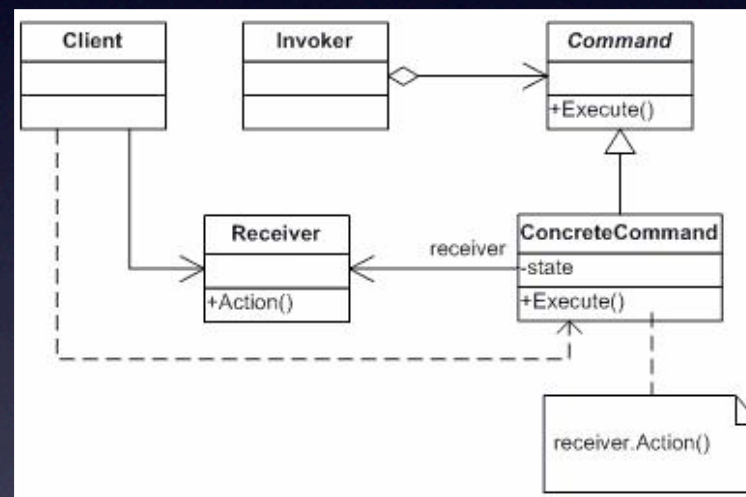
Operaciones
del menú



Esquema avanzado

Elemento
de menú

Aplicación

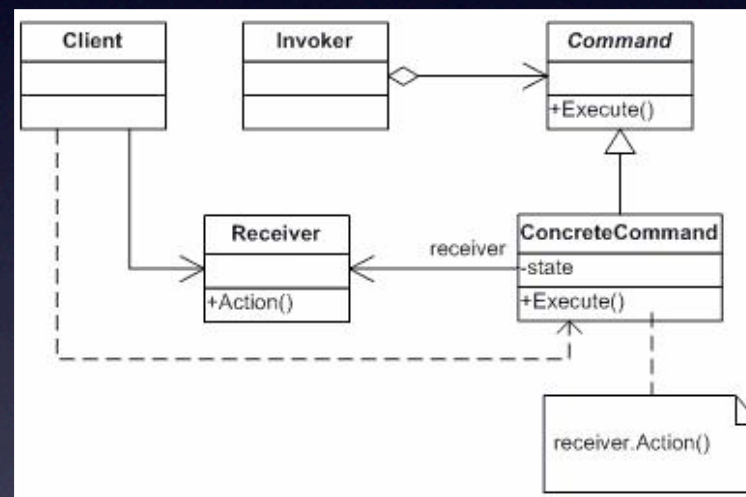


Operaciones
del menú

Esquema avanzado

Elemento
de menú

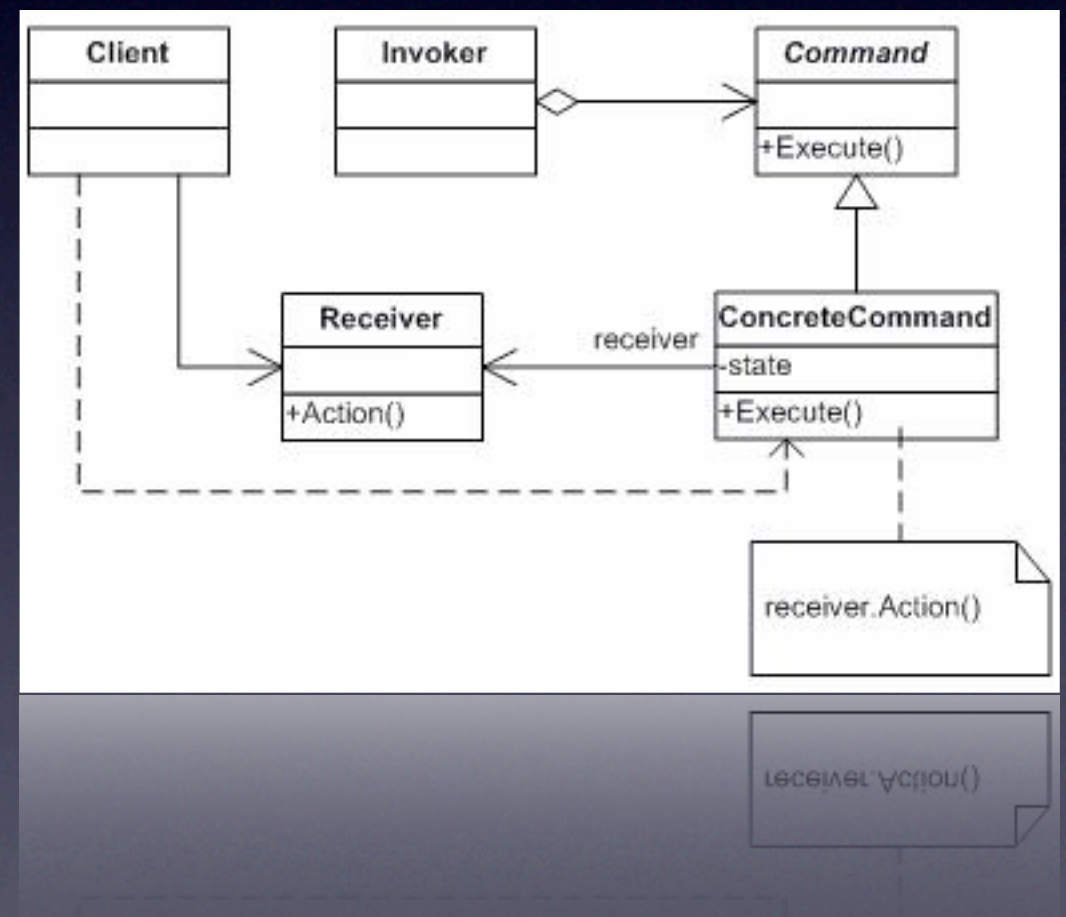
Aplicación



Operaciones
del menú

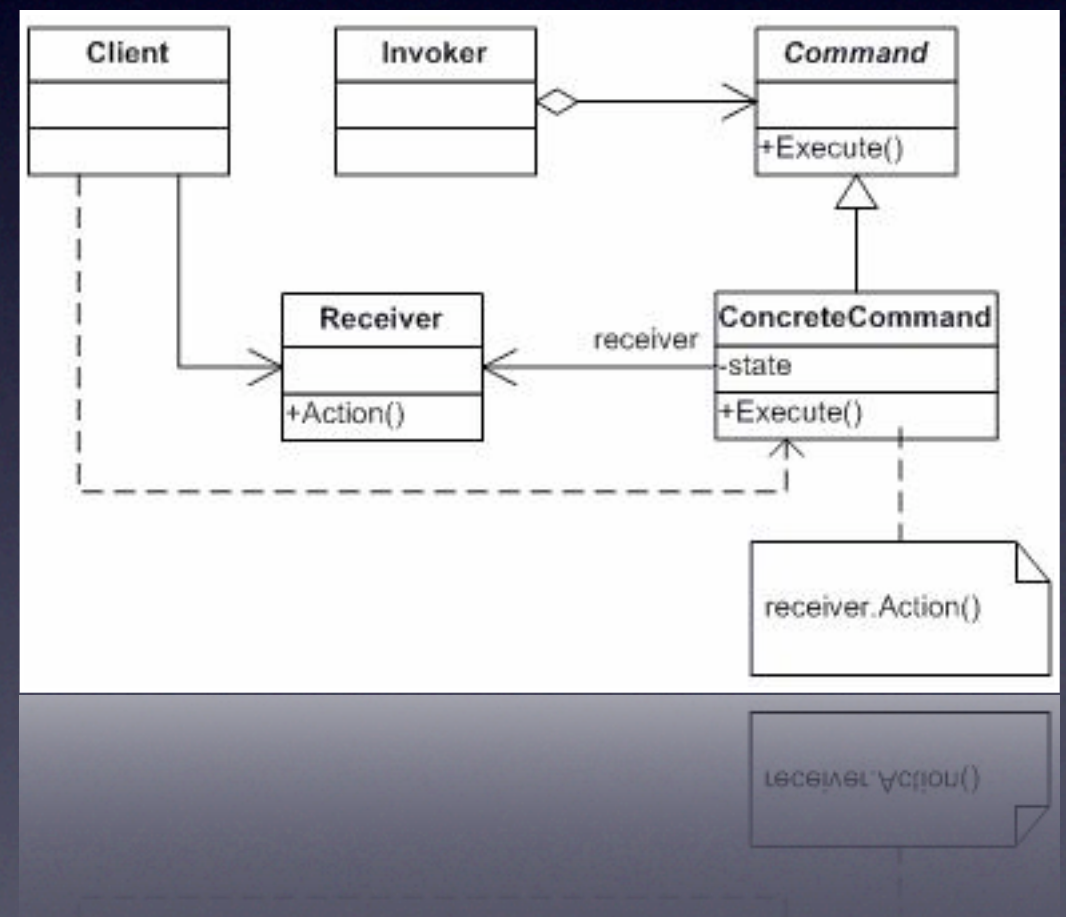
Acción

Qué permite



Qué permite

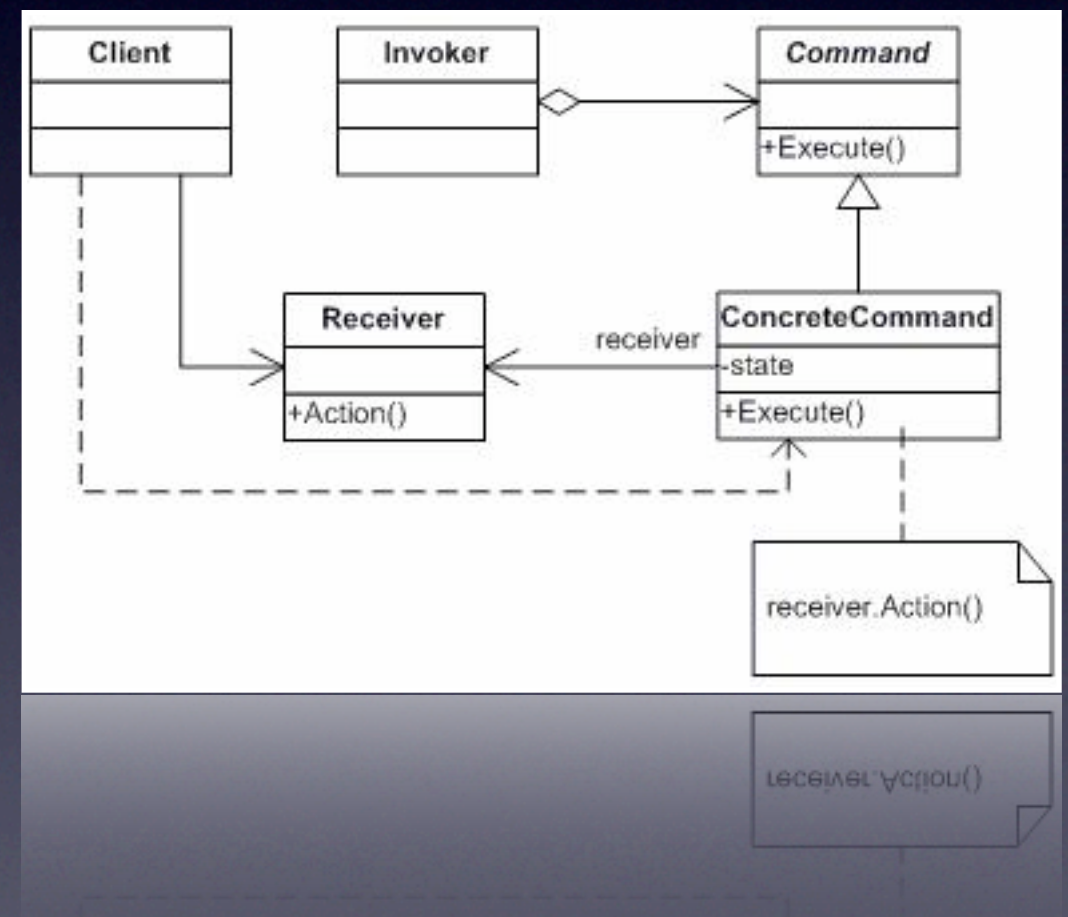
Simplificación de llamadas.



Qué permite

Simplificación de llamadas.

Estructuración del sistema.

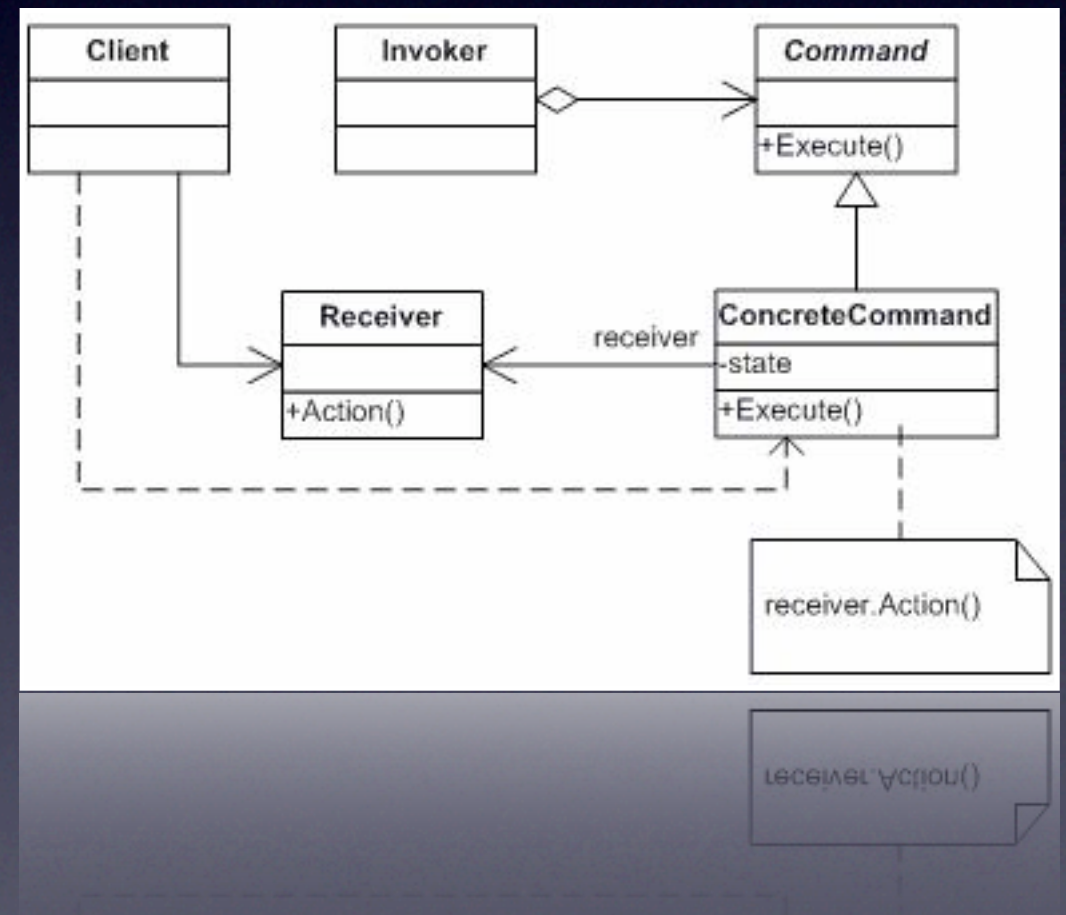


Qué permite

Simplificación de llamadas.

Estructuración del sistema.

Cola de operaciones.



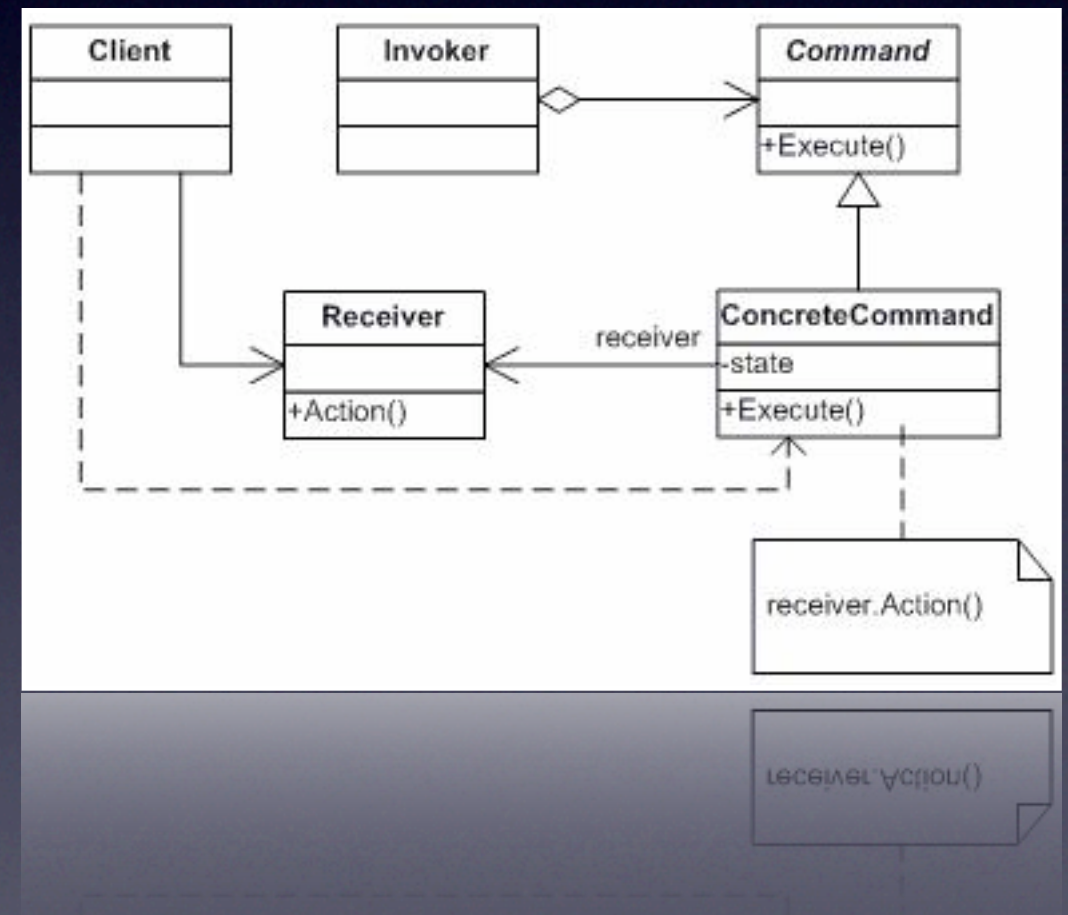
Qué permite

Simplificación de llamadas.

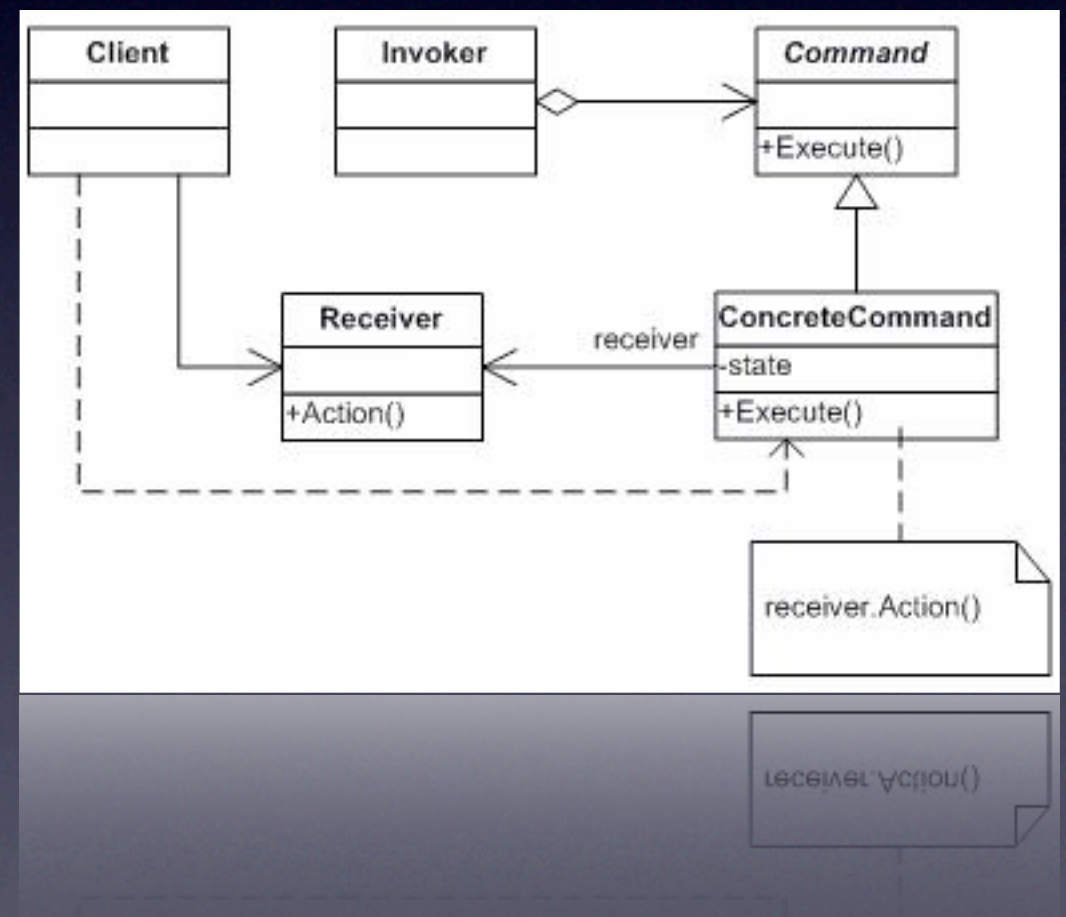
Estructuración del sistema.

Cola de operaciones.

Historial de operaciones.

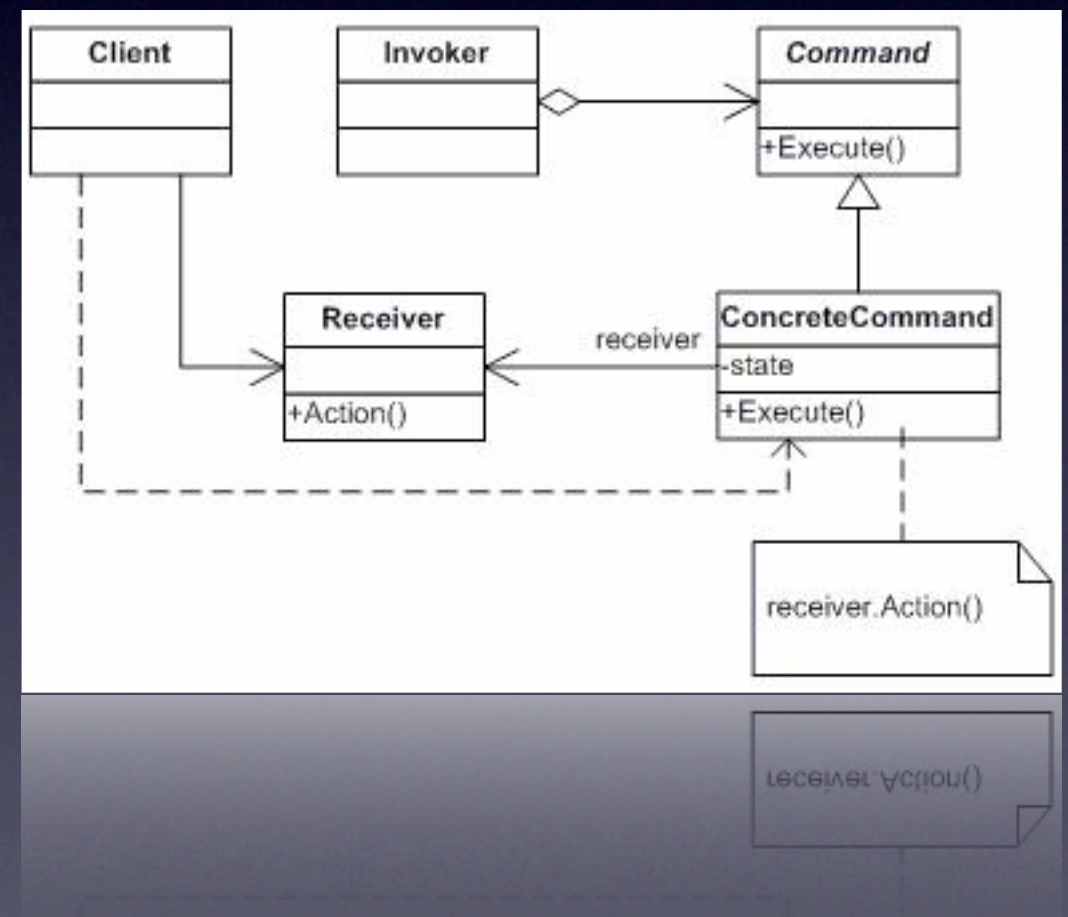


Motivación



Motivación

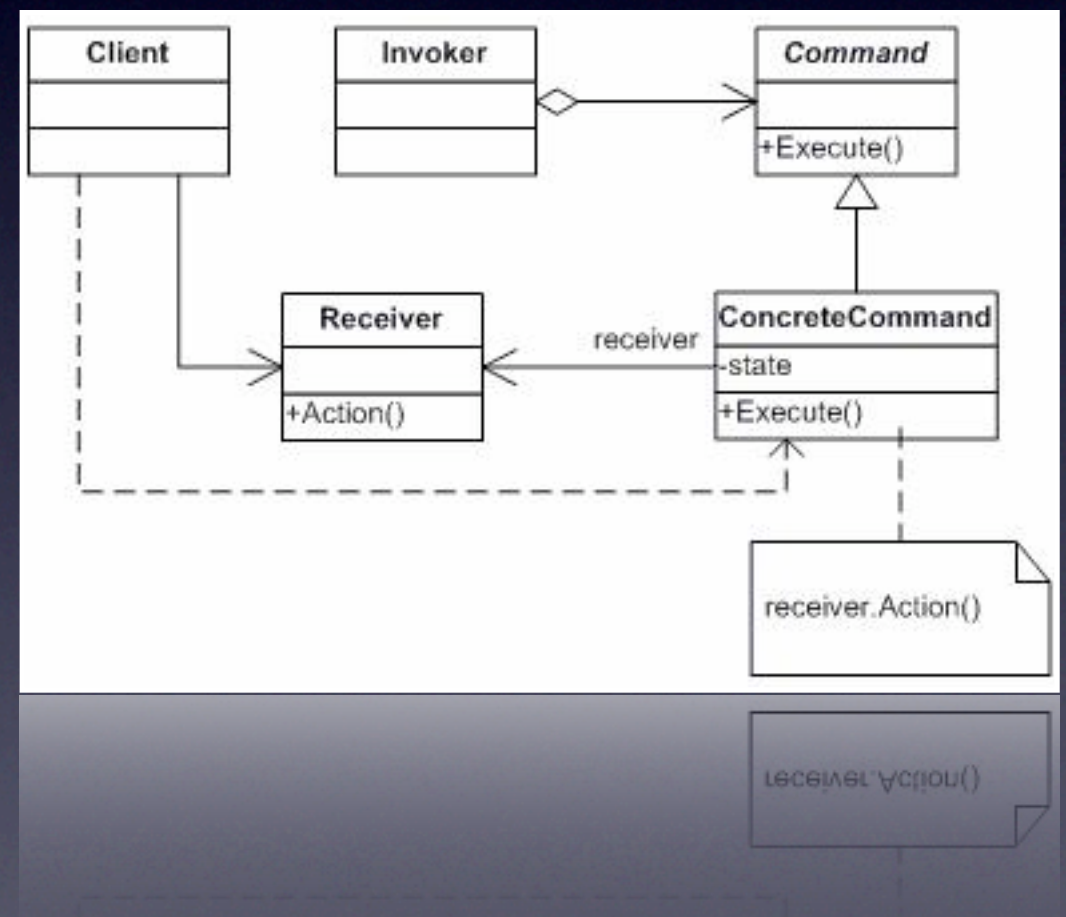
Separar la interfaz de la operación.



Motivación

Separar la interfaz de la operación.

Utilizaremos una interfaz llamada Orden.

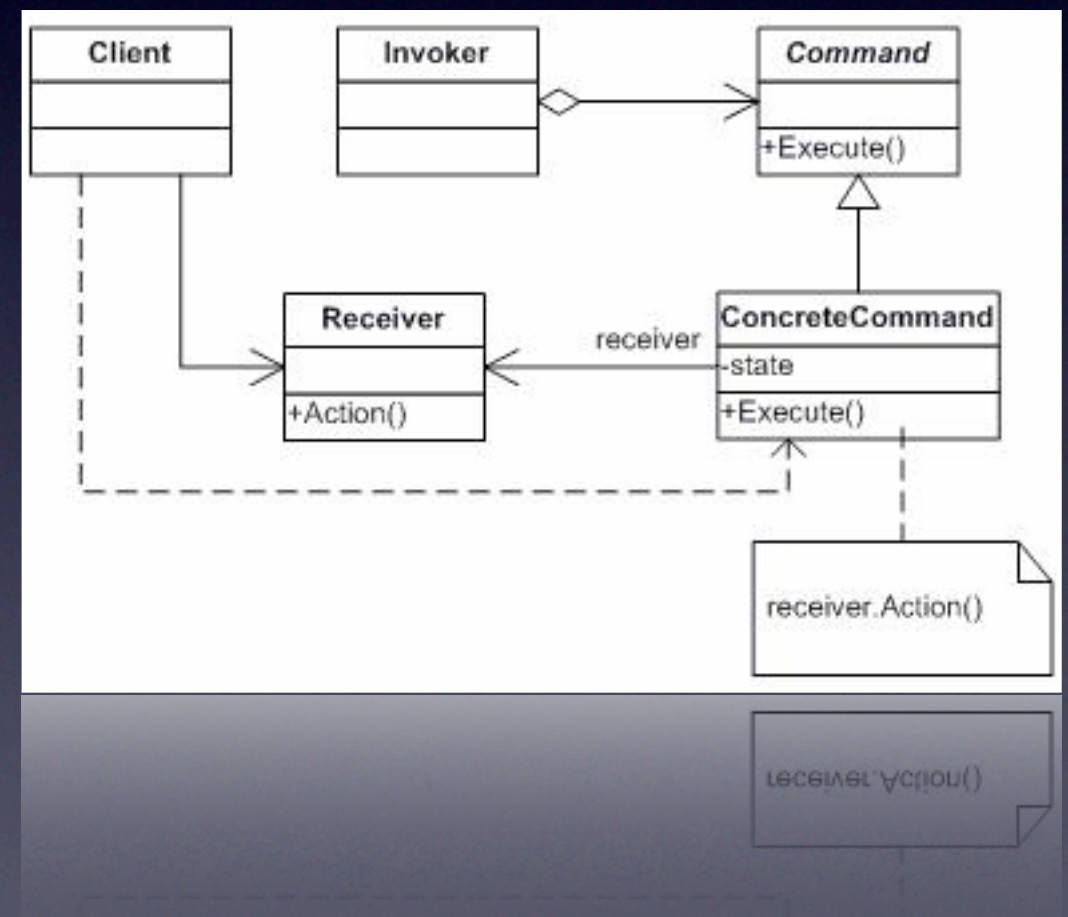


Motivación

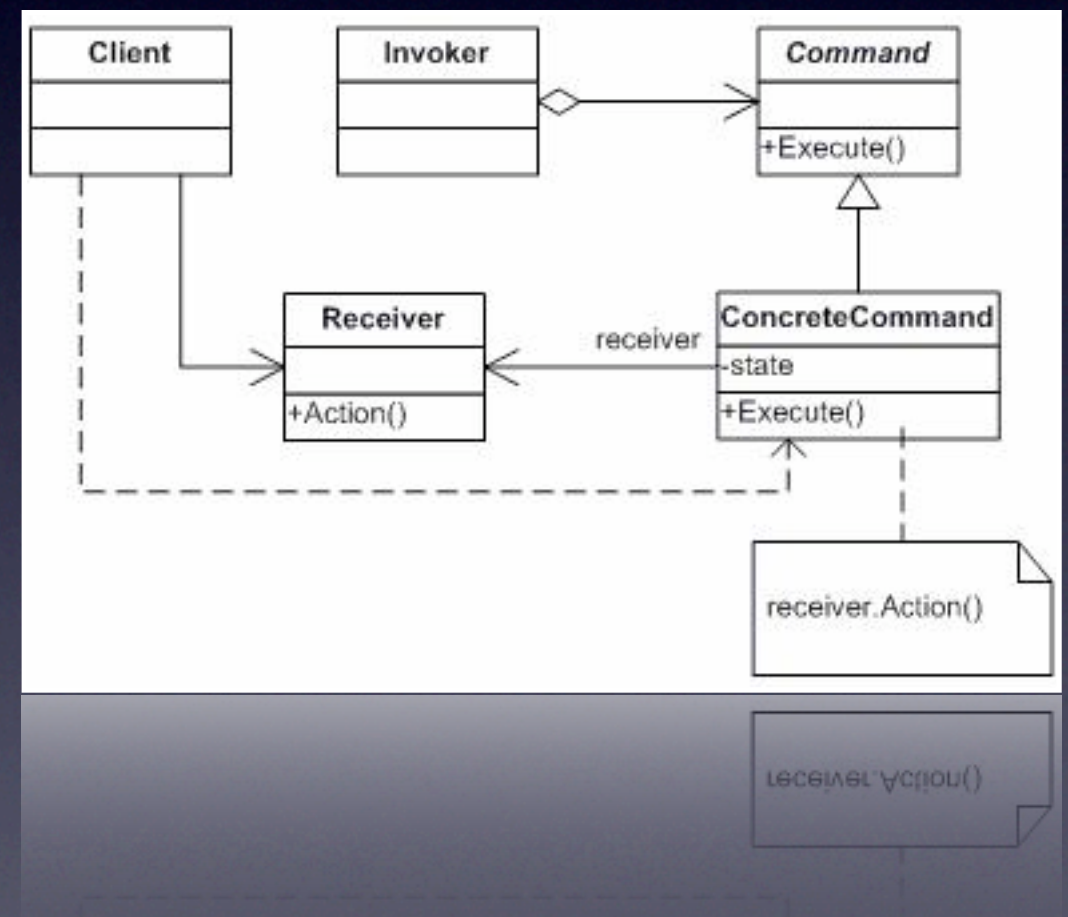
Separar la interfaz de la operación.

Utilizaremos una interfaz llamada Orden.

Cada menú tendrá su orden concreta.

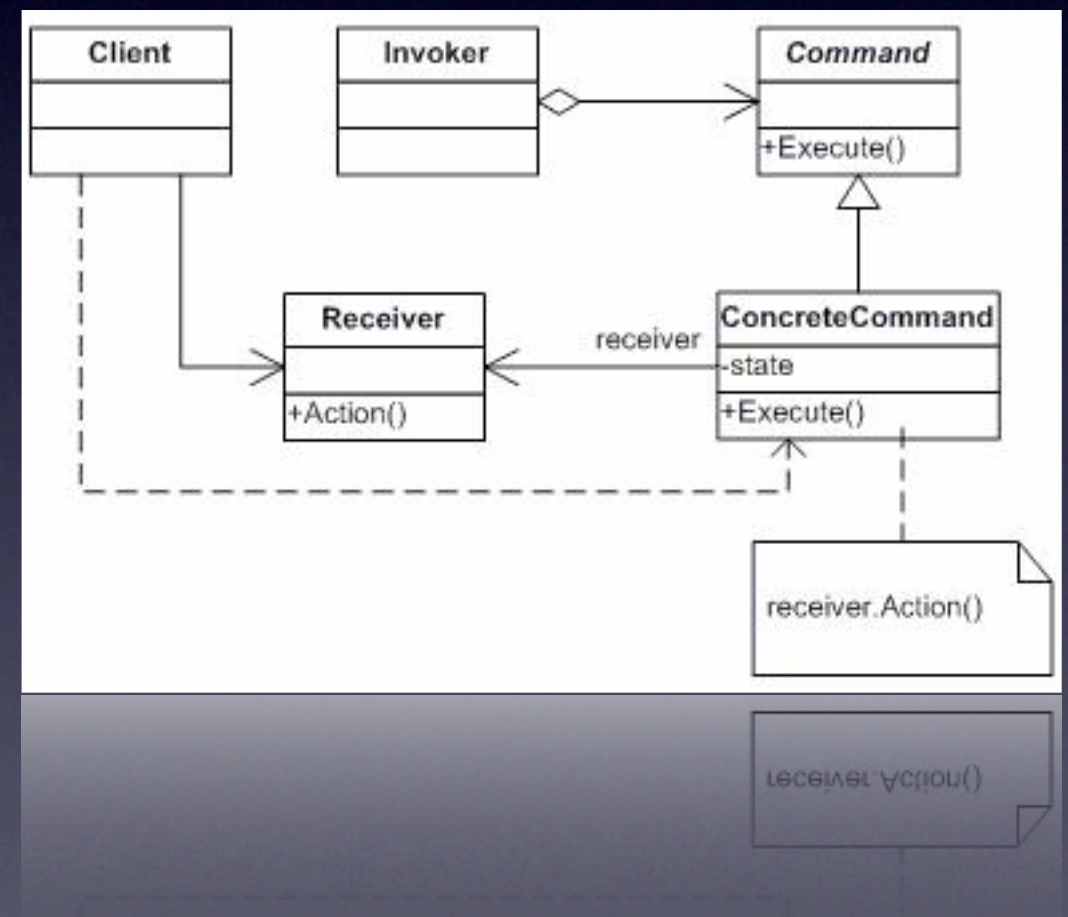


Secuencias de Ordenes



Secuencias de Ordenes

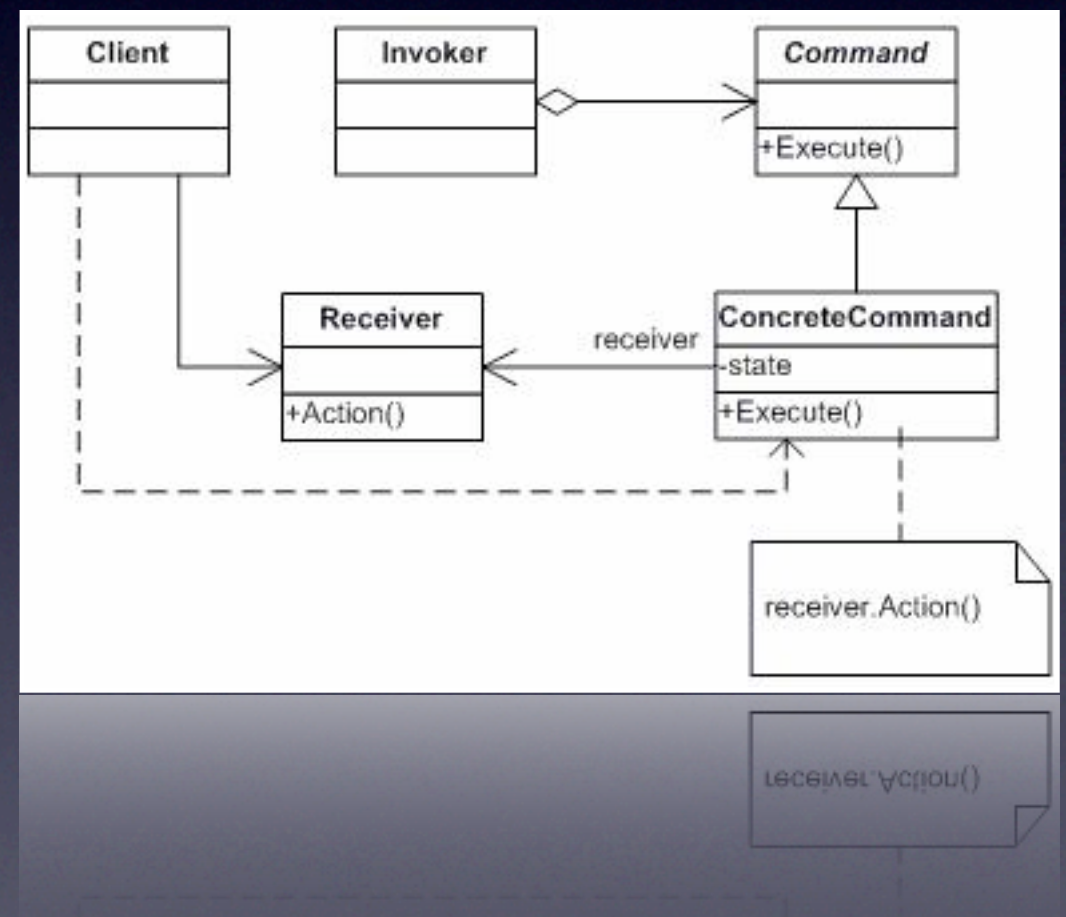
Es posible que
necesitemos ejecutar
más de una operación.



Secuencias de Ordenes

Es posible que
necesitemos ejecutar
más de una operación.

Podremos crear una
secuencia de ordenes.

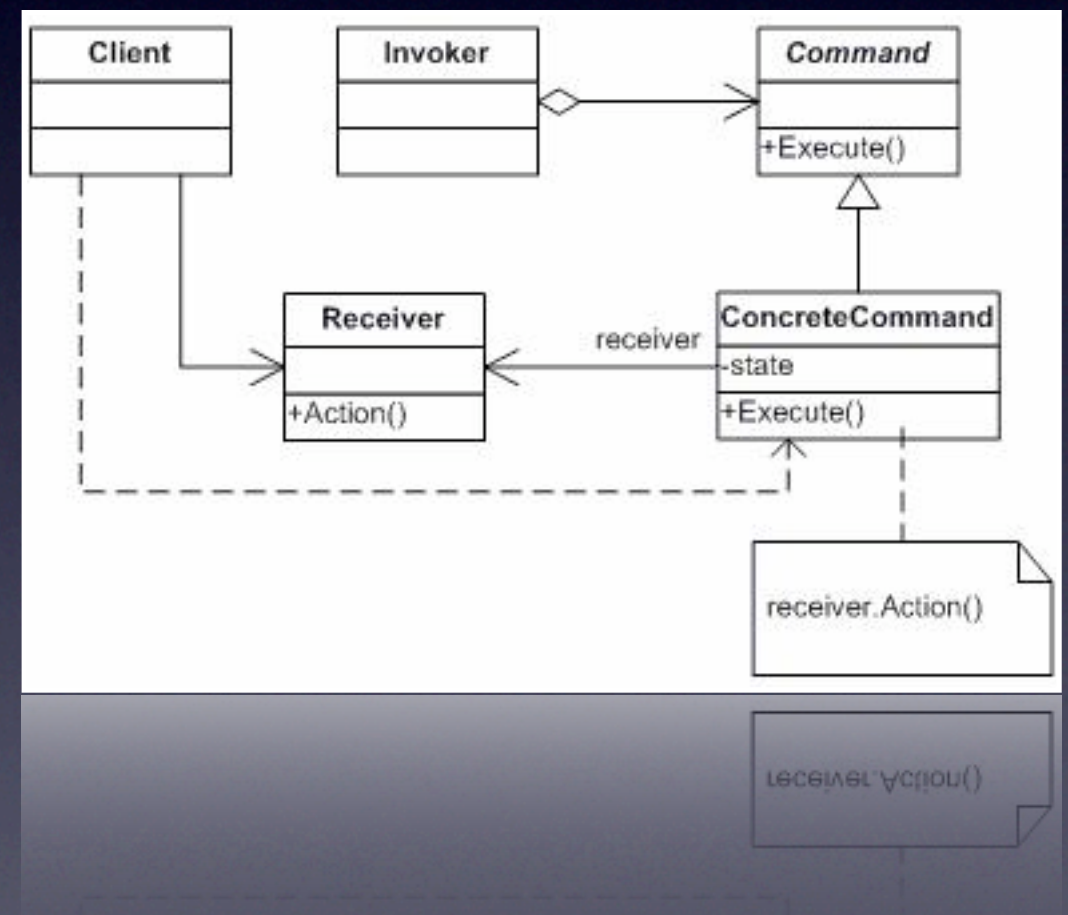


Secuencias de Ordenes

Es posible que
necesitemos ejecutar
más de una operación.

Podremos crear una
secuencia de ordenes.

Para ello definiremos una *orden macro*. **Historial de operaciones.**



Command en nuestro
proyecto

Tienda de Ropa

Tienda de Ropa

Backoffice de una tienda de ropa.

Tienda de Ropa

Backoffice de una tienda de ropa.

Funcionalidad respecto a interfaz.

Tienda de Ropa

Backoffice de una tienda de ropa.

Funcionalidad respecto a interfaz.

Command y Factory Method.