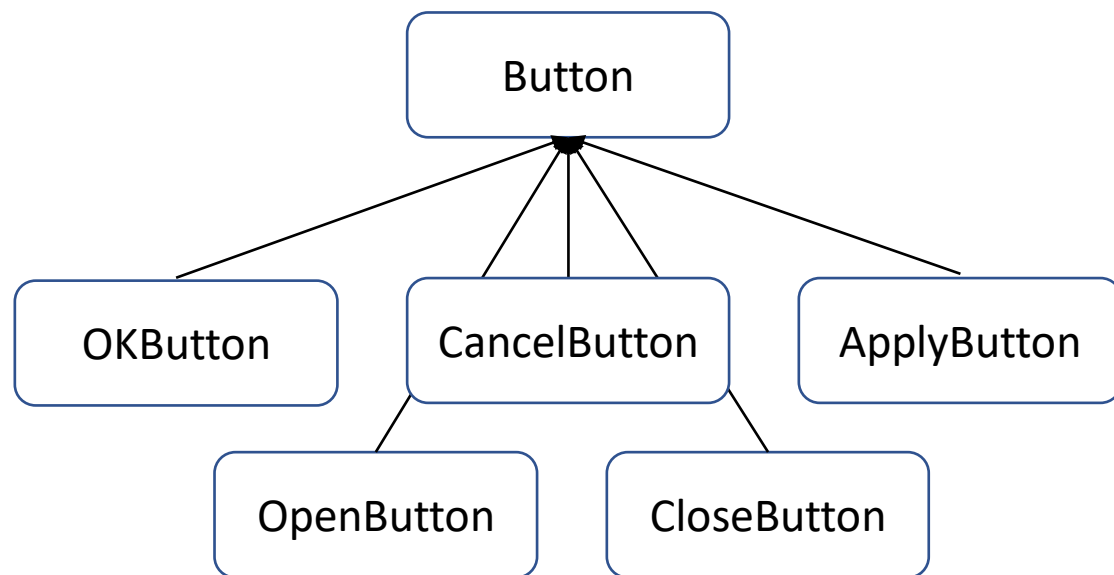


Commandとは

Commandパターン

ソフトで、様々なボタンを持ったツールバーを作成する場合に、それぞれのボタンの処理を実装して、ツールバーに設定する。

ボタンを押した際の処理をexecuteメソッドとして親クラスで抽象化して、子クラスで実装し、各インスタンスをツールバーに設定して、ツールバーを作成する。



Commandパターン

目的

複雑なコマンドを設定して利用できるようにし、コマンドの再利用性、拡張性を高めるように設計する

仕組み

Receiverを作成する。

Commandを継承したConcreteCommandを作成し、それぞれReceiverを扱えるようにする

Invokerを作成して、Commandを設定して利用できるようにする

構成要素

Command: 命令を定義したインタフェース

ConcreteCommand: **Command**を具体化したもの。**Receiver**を扱った命令を記述する

Receiver: **Command**が命令を実行する際の対象となるクラス

Invoker: 命令の実行(**Command**を呼び出す)を開始する役目となるクラス

