

Marionette.commands

Слой, представляющий в приложении систему исполняемых команд.

Обеспечивает взаимодействие слабосвязанных компонентов. Команды описывают определенный объем работ, но без явного указания компонента-исполнителя.

Выполнение команды не предусматривает обязательный ответ, что описывается типом взаимодействия "заявил и забыл".

Происходит от [командного объекта Backbone.Wreqr](#).

Регистрация команды

Чтобы зарегистрировать подписку на выполнение команды, вызовите `App.commands.setHandler` с указанием имени команды и обрабатывающего метода.

```
var App = new Marionette.Application();
App.commands.setHandler("foo", function(bar){
  console.log(bar);
});
```

Запуск команды на выполнение

Чтобы выполнить команду, вызовите `App.commands.execute` (есть еще более прямой способ - вызов `App.execute`), передавая в качестве аргументов название команды и дополнительные параметры, необходимые для выполнения команды:

```
App.execute("foo", "baz");
// "baz" выведется в консоли, сработает зарегистрированный для данной команды выше обработчик
```

Удаление / замена команды

Чтобы удалить зарегистрированную команду, вызовите `App.commands.removeHandler` с указанием имени удаляемой команды.

Чтобы удалить все зарегистрированные команды, вызовите `App.commands.removeAllHandlers()`.

Чтобы заменить команду, просто зарегистрируйте новый обработчик для данного названия команды. Каждой команде может соответствовать только один обработчик.