**命令模式**

**命令模式把一个请求或操作封装到一个对象中。命令模式把发出命令的责任和执行命令的责任分割开，委派不同的对象。命令模式允许请求的一方和发送的一方独立开来，使得请求的一方不必知道接受一方的接口，更不必知道请求是怎么被接受的，以及操作是否执行，何时被执行以及是怎么执行的。系统支持命令的撤销**。

命令模式的角色：

--Command:定义一个命令接口，声明执行的方法。

--ConcreteCommand:命令接口实现对象，是"虚"的实现；通常会持有接受者，并调用接受者的功能来完成命令执行的操作。

--Receiver：接受者，真正执行命令的对象，任何类都可能成为一个接受者，只要它能够根据命令要求实现相应功能。

--Invoker：要求命令对象执行请求，通常会持有命令对象，可以持有很多的命令对象，这是用户端真正触发命令并要求命令执行相应操作的地方，也就是说，相应于使用命令对象的入口。

--Clien:创建具体的命令对象，并且设置命令对象的持有者。