Дело в том, что

1. не хочется использовать ветвления
2. стратегии сами по себе уже содержат алгоритм, выполнение которого завидит от контекста
3. Отношение между отправителем и получателем команды(сообщения) само по себе содержит условие <изА вБ == АБ>

(под понятием «само по себе содержится условие» я видимо имел ребро графа (А>>>>>>Б, где А(оправитель) и Б(получатель) — вершины ребра), а само ребро содержит и условие и направлени,

а в декларативном полходе еще и всю физику ваимотнощений вершин (объектов)

1. От сюда вывод: передавать стратегии в виде команд следует, ~~если~~ *в том случае* кода такое использование позволяет избавиться от ветвления.

*Тот случай* задается естественным временем и местом(контекстом) в программе.

1. Следует предусмотреть время жизни объекта команды, возможность сохранения объекта команды в виде состояния
2. Реальный пример

Недостатки:

1. Увлечься многократной пересылкой команд
2. Контекст знает о интерфейсе стратегии
3. Стратегия знает о внутреннем устройстве контекста
4. Сложно вводить новый функционал для стратегий, еще сложней создавать новые стратегии (болезнь Visitor)