Домашнее задание к уроку 5

Паттерн Команда

# Вопрос 1

Каково назначение класса, который был помечен на диаграмме как Receiver? Что он дает, какие возможности?

# Вопрос 2

Что если кнопка на пульте должна быть, но она ничего не должна делать? Как поступить в таком случае?

# Вопрос 3

В чем преимущества макрокоманд? В чем могут быть недостатки/узкие места?

# Вопрос 4

Предположим, что у нас есть некая подсистема, обрабатывающая команды. Как бы вы реализовали механизм очереди команд, т.е. последовательное исполнение команд, приходящих в эту подсистему в асинхронном режиме? Ответ можно описать словами, концептуально.

# Практическое задание

Реализуйте программу, в которой было бы использование параметризированных команд, возвращающих какой-либо результат в вызывающий метод.