

命令模式 (command)

命令模式的定义：

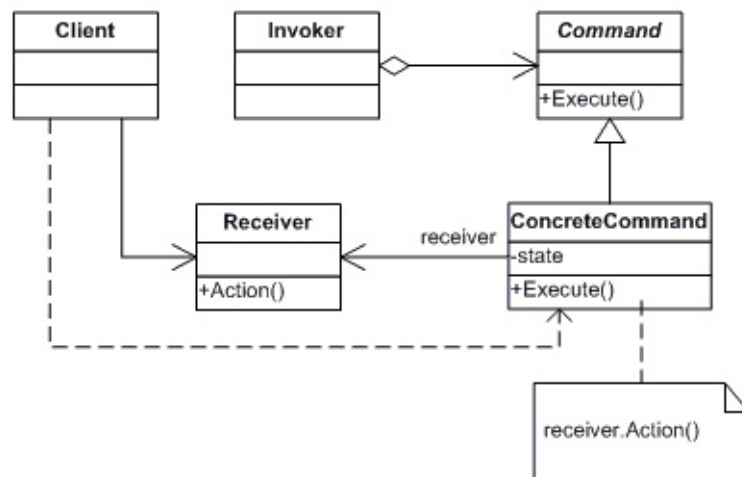
命令模式属于对象的行为型模式。命令模式是把一个操作或者行为抽象为一个对象中，通过对命令的抽象化来使得发出命令的责任和执行命令的责任分隔开。命令模式的实现可以提供命令的撤销和恢复功能。

命令模式的结构：

命令模式是实现把发出命令的责任和执行命令的责任分割开，然而中间必须有某个对象来帮助发出命令者来传达命令，使得执行命令的接收者可以收到命令并执行命令。

Example:

你的大boss让你做一个demo，他不会直接和你说，它会找到你的直接领导，再由你的直接领导把这个命令传达给你；大boss是命令的发出者、你是命令的接收者、教官初到中间的角色命令的接收者和传达者。这个例子同时也表明了你的大boss不会diao你的，哈哈哈



Invoker：管理命令，包括命令的集合、执行命令

Command：命令的基类，可为抽象类、具体命令的实现

ConcreteCommand：具体的命令，可有多个

Receiver：命令的接收者 具体执行命令的，可有多个