Команда

Команда - це поведінковий патерн проектування, який перетворює запити в об'єкти, дозволяючи передавати їх як аргументи при виклику методів, ставити запити в чергу, логувати їх, а також скасовувати операції.

Цей паттерн перетворює операції в об'єкти, а об'єкти у свою чергу можна передавати, зберігати та взаємозамінювати всередині інших об'єктів.