

Лекция 8/Практика 7: Поведенческие шаблоны

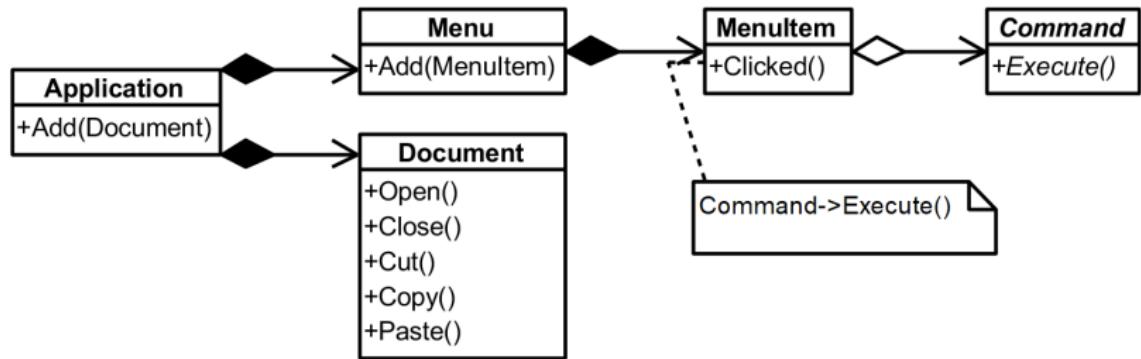
Юрий Литвинов
y.litvinov@spbu.ru

05.05.2026

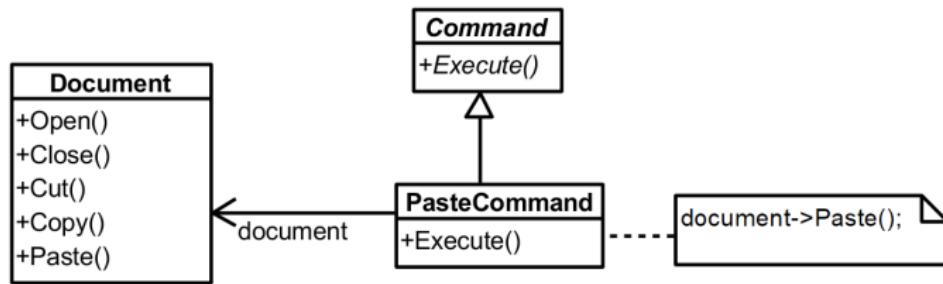
Паттерн «Команда», МОТИВАЦИЯ

- ▶ Хотим отделить инициацию запроса от его исполнения
- ▶ Хотим, чтобы тот, кто «активирует» запрос, не знал, как он исполняется
- ▶ При этом хотим, чтобы тот, кто знает, когда исполнится запрос, не знал, когда он будет активирован
- ▶ Но зачем?
 - ▶ Команды меню приложения
 - ▶ Палитры инструментов
 - ▶ ...
- ▶ «Просто вызвать действие» не получится, вызов функции жёстко свяжет инициатора и исполнителя

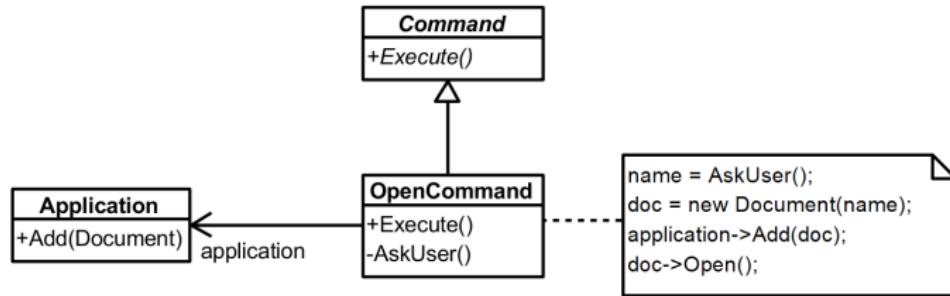
Решение: обернём действие в объект



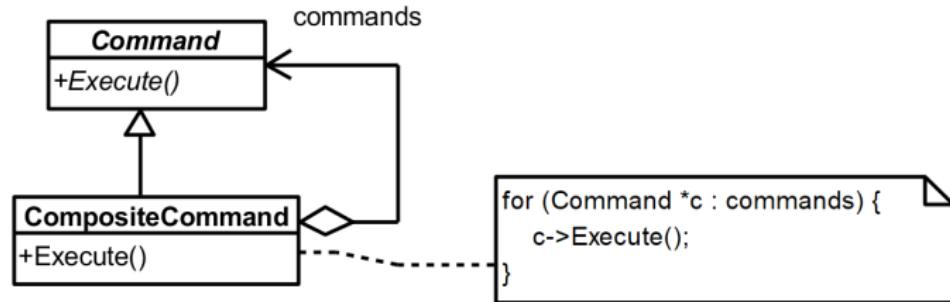
Команда вставки



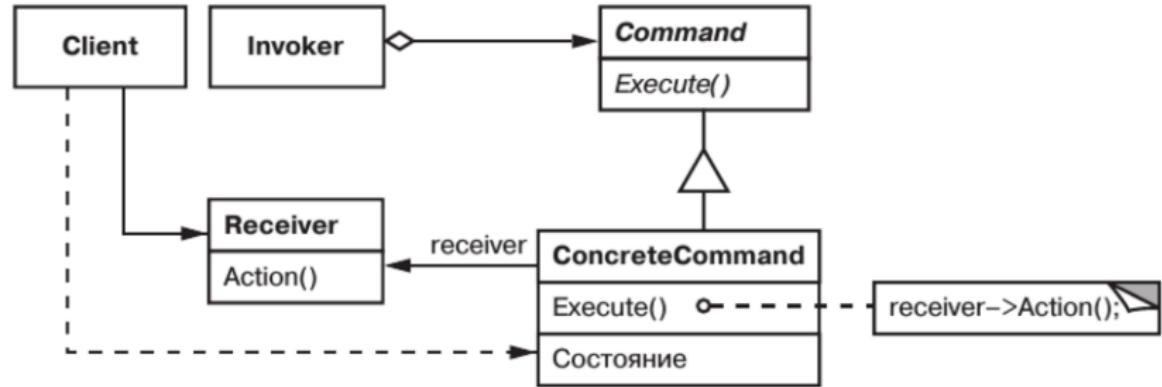
Команда открытия документа



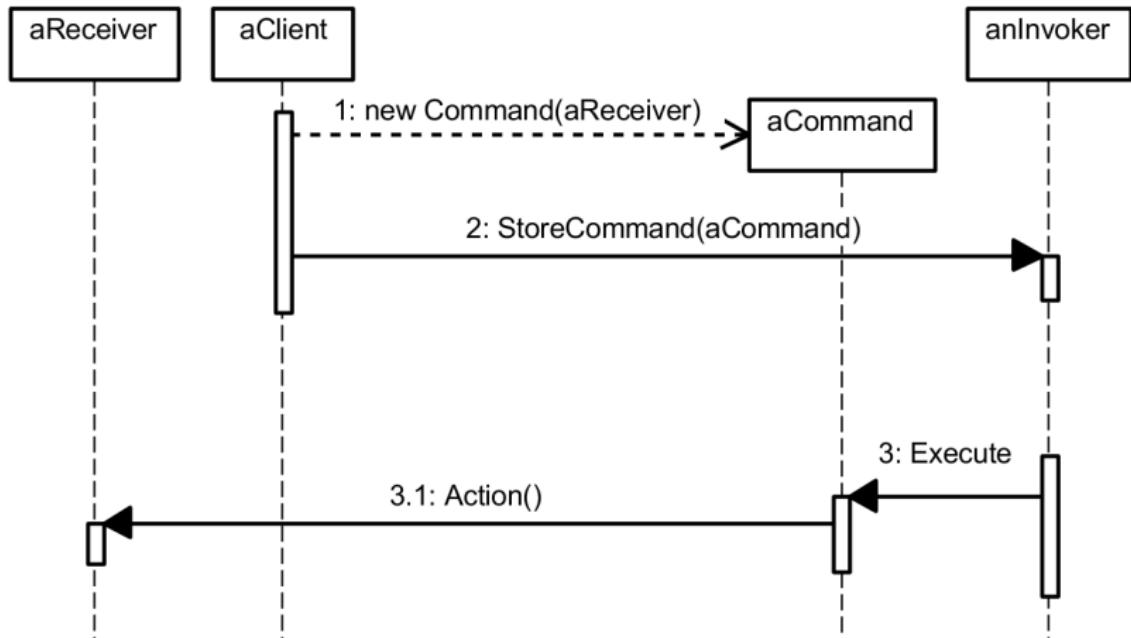
Составная команда



Паттерн «Команда»



Взаимодействие объектов



Команда, применимость

- ▶ Параметризовать объекты выполняемым действием
- ▶ Определять, ставить в очередь и выполнять запросы в разное время
- ▶ Поддержать отмену операций
- ▶ Структурировать систему на основе высокоуровневых операций, построенных из примитивных
- ▶ Поддержать протоколирование изменений

«Команда» (Command), детали реализации

- ▶ Насколько «умной» должна быть команда
- ▶ Отмена и повторение операций — тоже от хранения всего состояния в команде до «вычислимого» отката
 - ▶ Undo-стек и Redo-стек
 - ▶ Может потребоваться копировать команды
 - ▶ «Искусственные» команды
 - ▶ Композитные команды
- ▶ Паттерн «Хранитель» для избежания ошибок восстановления

«Команда», пример

- ▶ Qt, класс QAction:

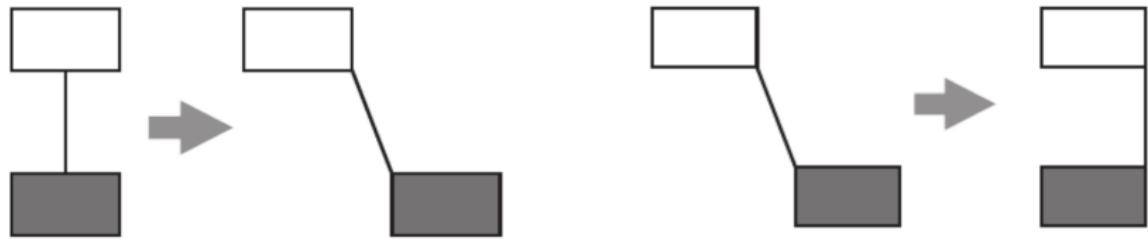
```
const QIcon openIcon = QIcon(":/images/open.png");
QAction *openAct = new QAction(openIcon, tr("&Open..."), this);
```

```
openAct->setShortcuts(QKeySequence::Open);
openAct->setStatusTip(tr("Open an existing file"));
```

```
connect(openAct, &QAction::triggered, this, &MainWindow::open);
```

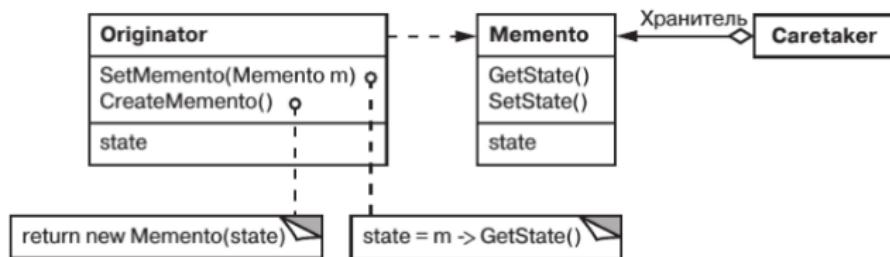
```
fileMenu->addAction(openAct);
fileToolBar->addAction(openAct);
```

Паттерн «Хранитель», мотивация



- ▶ Хотим уметь фиксировать внутреннее состояние объектов
- ▶ И восстанавливать его при необходимости
- ▶ Не раскрывая внутреннего устройства объектов кому не надо

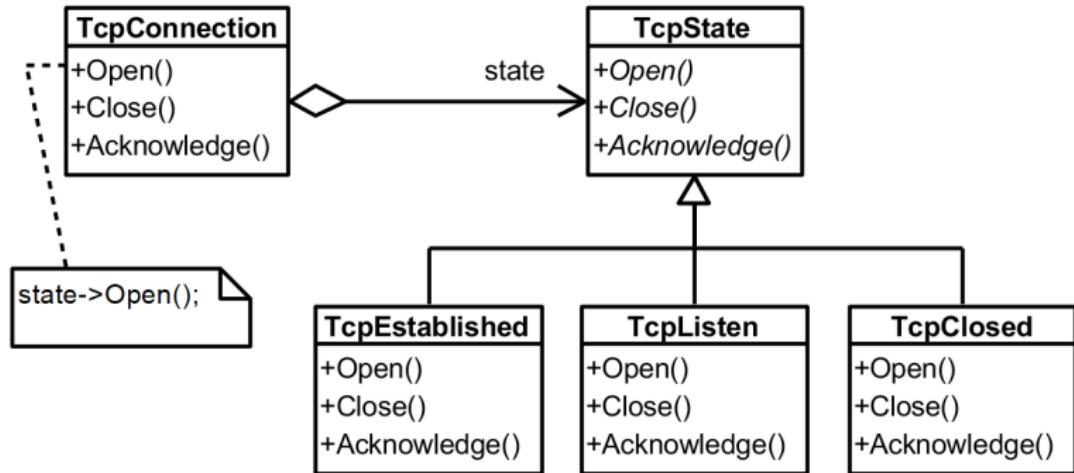
Паттерн «Хранитель»



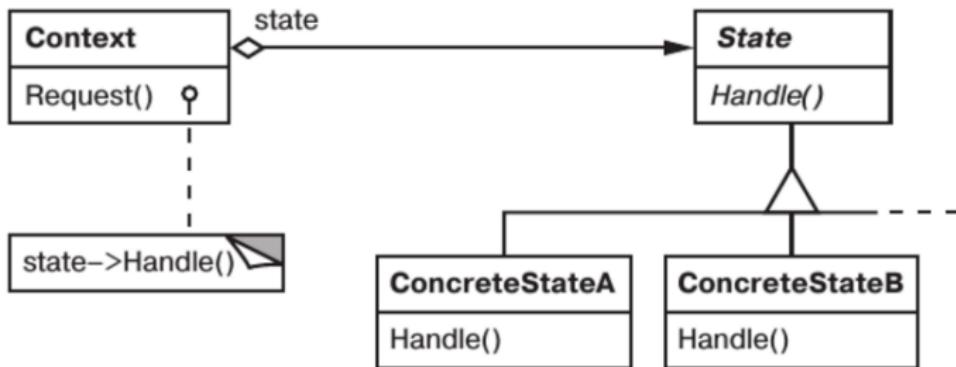
«Хранитель» (Memento), детали реализации

- ▶ Два интерфейса: «широкий» для хозяев и «узкий» для остальных объектов
 - ▶ Требуется языковая поддержка
- ▶ Можно хранить только дельты состояний

Паттерн «Состояние», мотивация



Паттерн «Состояние»



«Состояние» (State), детали реализации

- ▶ Переходы между состояниями — в Context или в State?
- ▶ Таблица переходов
 - ▶ Трудно добавить действия по переходу
- ▶ Создание и уничтожение состояний
 - ▶ Создать раз и навсегда
 - ▶ Создавать и удалять при переходах

«Состояние» результаты

- ▶ Локализует зависящее от состояния поведение
- ▶ Делает явными переходы между состояниями
- ▶ Объекты состояния можно разделять

Когда применять:

- ▶ Поведение объекта зависит от его состояния и должно изменяться во время выполнения
- ▶ Обилие условных операторов, в которых выбор ветви зависит от состояния

Задача на дом

Уточнить модель компьютерной игры Roguelike:

1. Используя шаблон «Команда» для поддержки взаимодействия с пользователем
2. Используя паттерн «Хранитель» для поддержки сохранения/загрузки игры
3. Используя паттерн «Состояние» для динамического переключения поведения мобов
 - ▶ Мобы с низким здоровьем должны переключаться в трусливый режим
 - ▶ По мере восстановления здоровья переходить в исходный