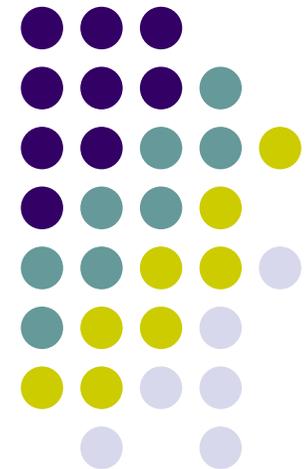


Patrones de Diseño

Patrón de comportamiento *Command*



Command

Propósito



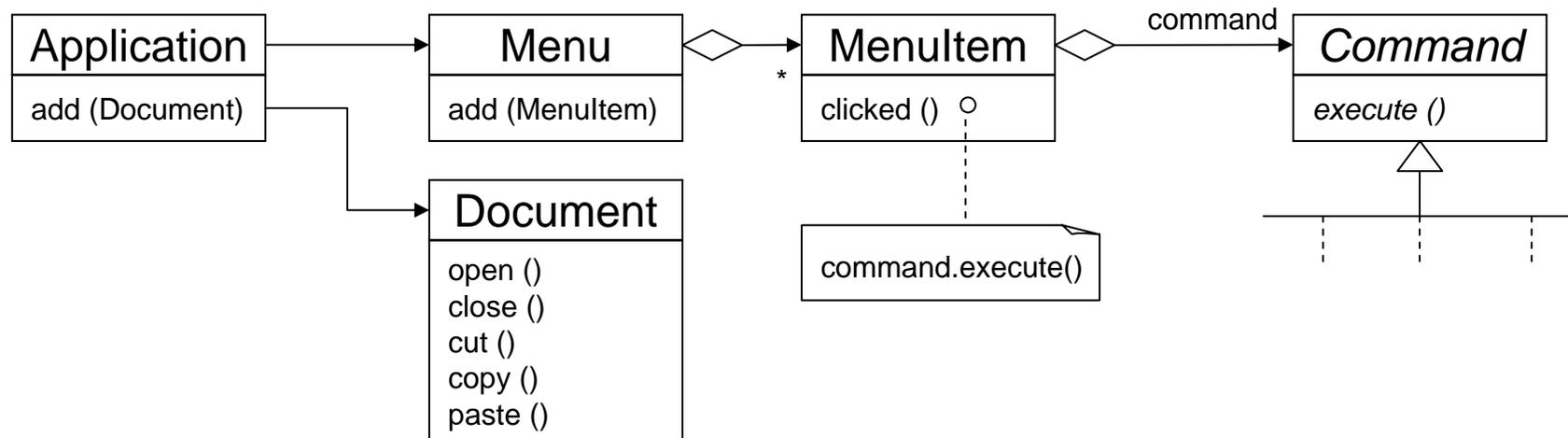
- Encapsular peticiones en forma de objetos.
- Permite parametrizar a los clientes con distintas peticiones, hacer colas de peticiones, llevar un registro de la peticiones realizadas, y deshacer el efecto de las peticiones.
- También conocido como *action*, *transaction*

Command

Motivación

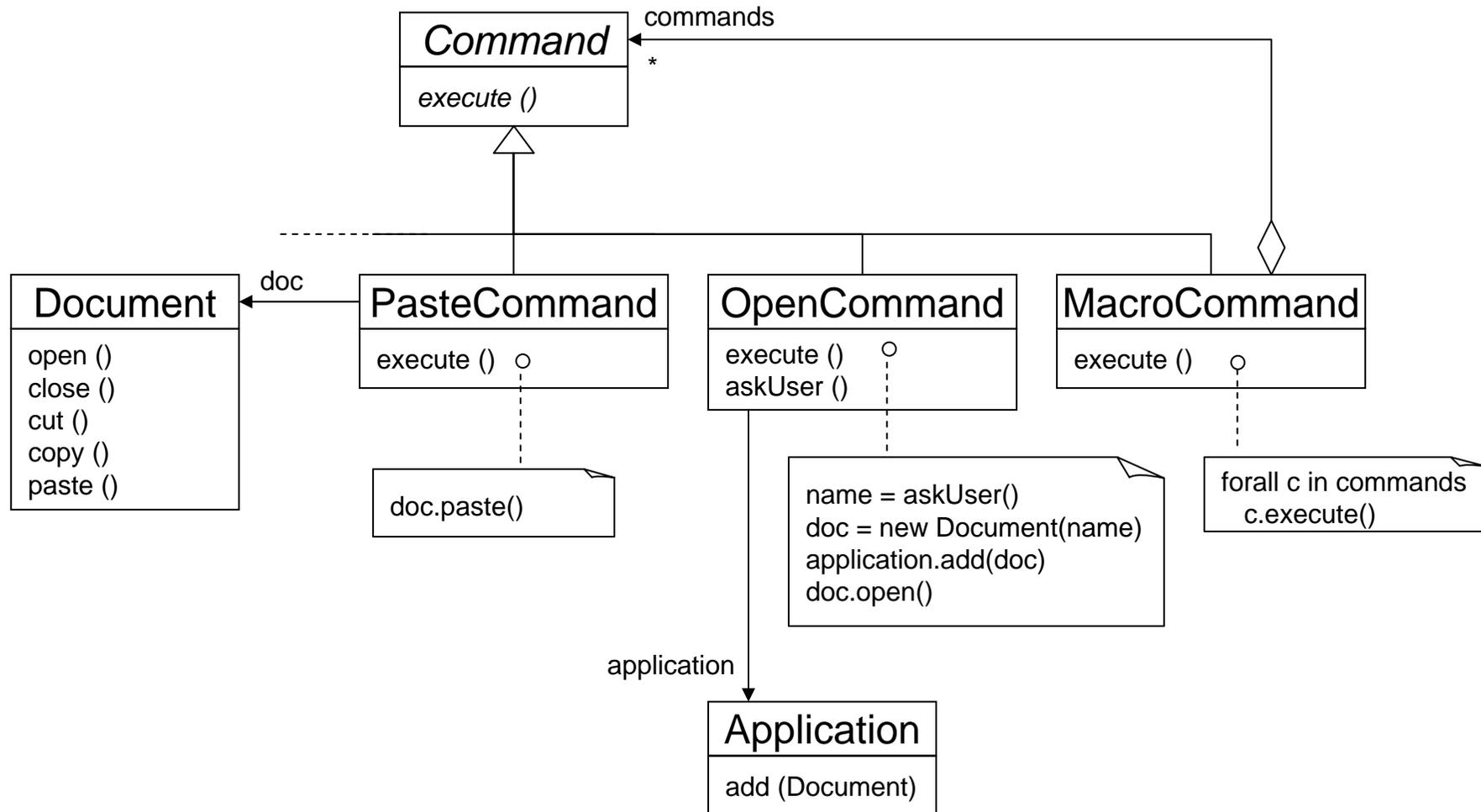


- Ej: toolkit gráfico con objetos como botones, menús ... que realizan operaciones en base a eventos de usuario. El comportamiento del objeto depende de la aplicación
- Solución:
 - Encapsular las peticiones como objetos



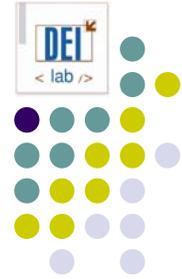
Command

Motivación



Command

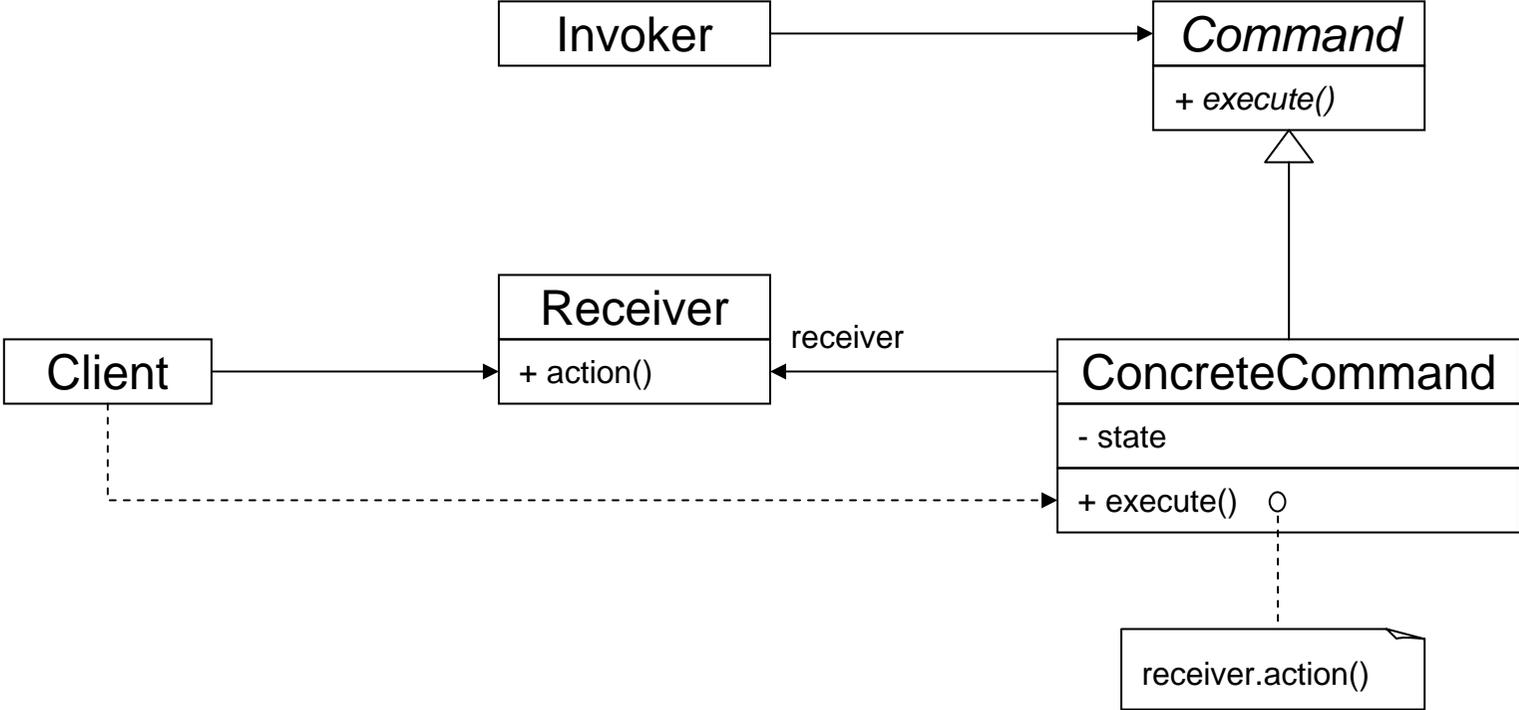
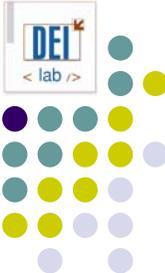
Aplicabilidad



- Usa el patrón *Command* si quieres:
 - Parametrizar objetos mediante una acción
 - Especificar, encolar y ejecutar peticiones en distintos momentos (el objeto *command* tiene un tiempo de vida distinto de la petición)
 - Operaciones deshacer (método adicional en *command*)
 - Acciones de recuperación del sistema (métodos adicionales *salvar* y *recuperar* en *command*)
 - Interfaz común que permita invocar las acciones de modo uniforme, y extender el sistema con nuevas acciones de forma sencilla

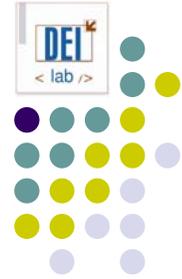
Command

Estructura



Command

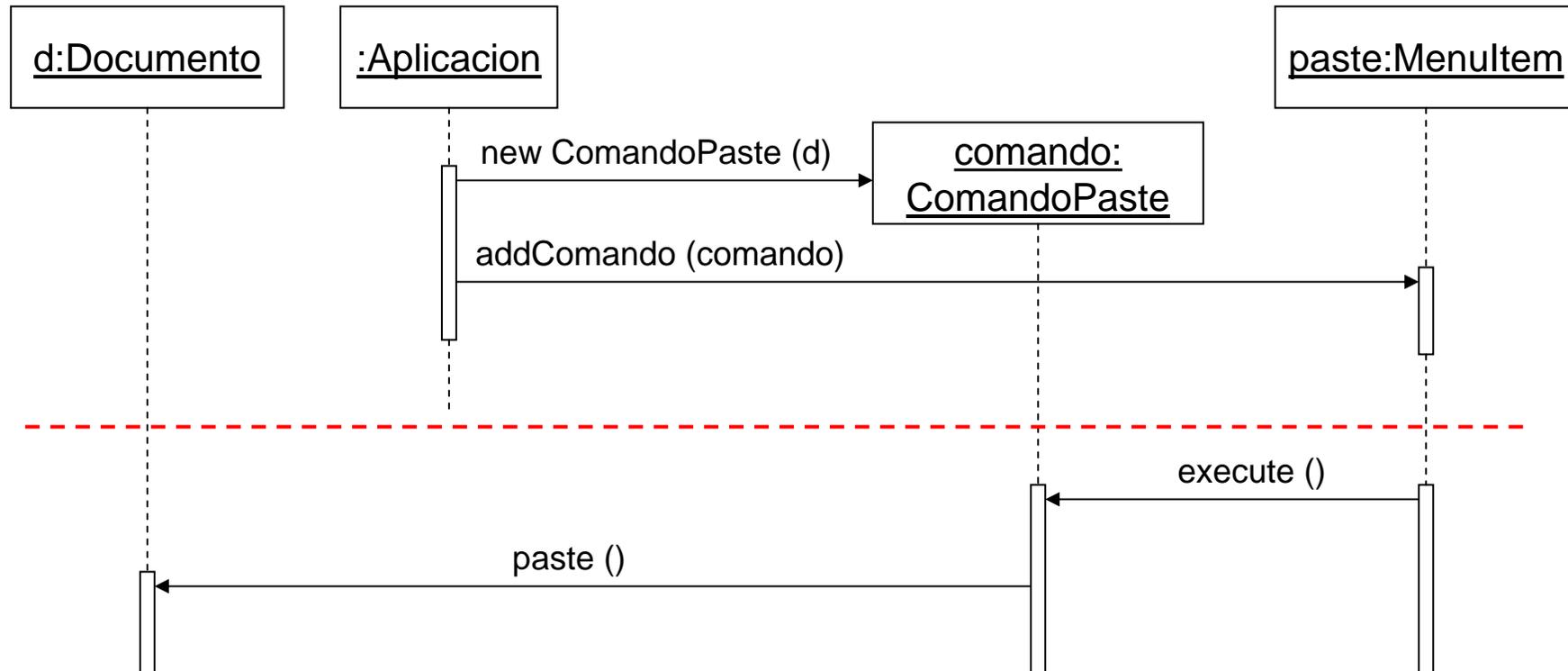
Participantes



- **Command**: define la interfaz de ejecución de operaciones
- **ConcreteCommand** (*PasteCommand*, *OpenCommand*): Implementa la interfaz de ejecución invocando operaciones del receptor. De este modo relaciona una acción con un receptor
- **Client** (*Application*): crea un comando concreto e indica a quién va dirigido (receptor)
- **Invoker** (*MenuItem*): contiene el comando asociado a la petición
- **Receiver** (*Document*, *Application*): sabe cómo realizar las operaciones asociadas a una petición. Cualquier clase puede actuar como receptor.

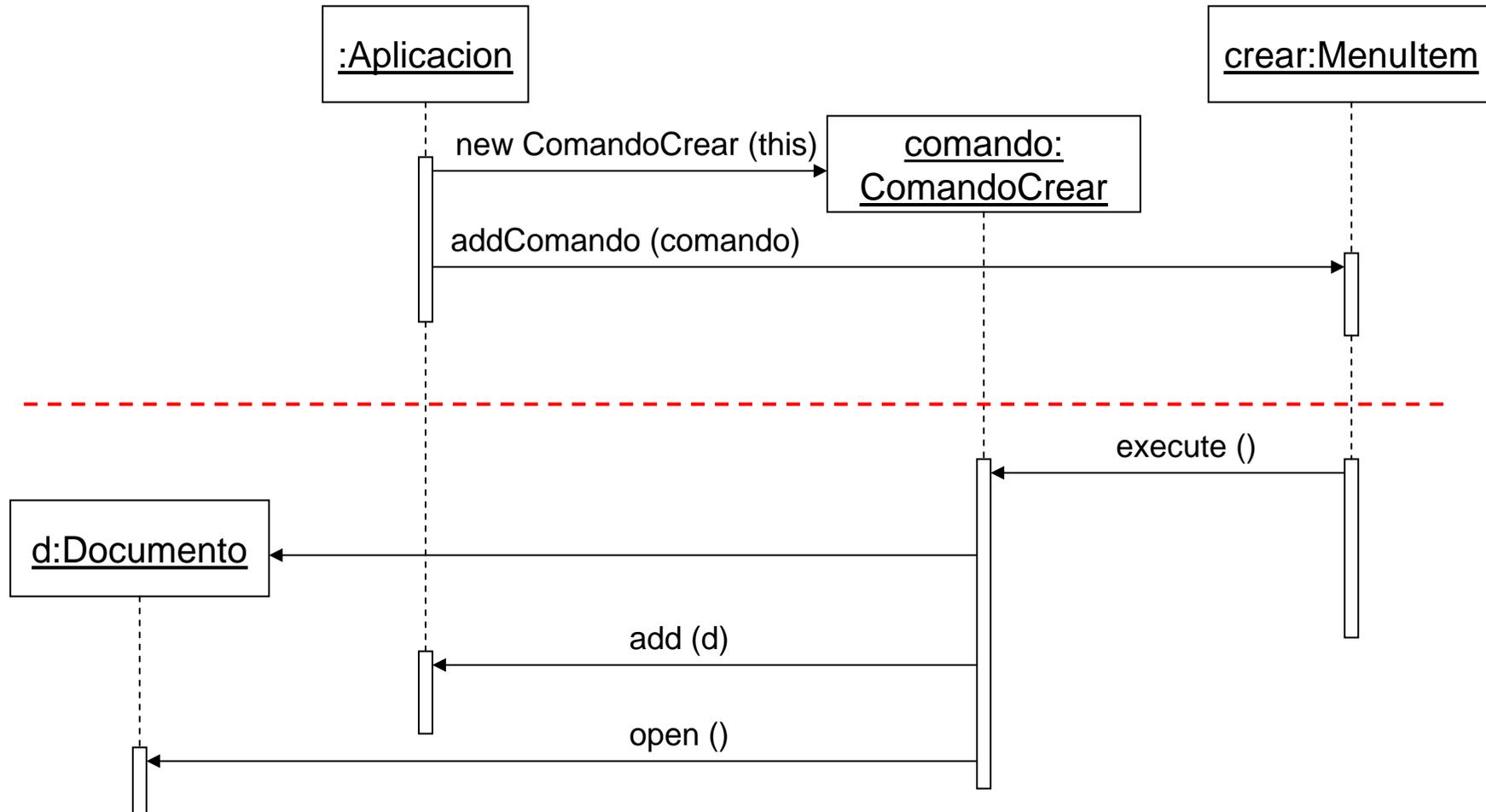
Command

Colaboraciones (ejemplo)



Command

Colaboraciones (ejemplo)



Command

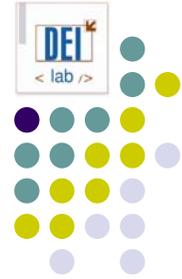
Consecuencias



- Desacopla el objeto que invoca la operación del que sabe cómo llevarla a cabo
- Los comandos son entidades de “primer orden”: se pueden manipular y extender como cualquier otro objeto
- Se pueden crear macro-comandos (patrón *composite*)
- Es fácil añadir nuevos comandos ya que no es necesario cambiar las clases existentes

Command

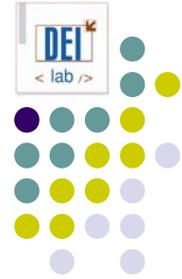
Implementación



- ¿Cómo de inteligente debe ser un comando? 2 extremos:
 - Invocan una acción en el receptor (ej. *paste*)
 - Implementan el comportamiento sin delegar: útil para comandos independientes de un receptor, o cuando el receptor está implícito
- ¿Cómo implementar las operaciones *undo* y *redo*?
 - Operaciones adicionales en *command*
 - Almacenar el estado previo a la ejecución del comando: objeto receptor, argumentos de la operación, valores del receptor que puedan cambiar tras ejecutar el comando
 - Almacenar el último comando ejecutado permite hacer un *undo*
 - Almacenar los “n” últimos comandos ejecutados permite hacer “n” *undo*

Command

Código de ejemplo



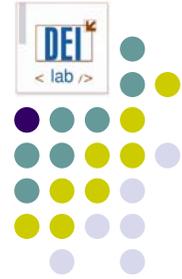
```
public interface Command {
    public void execute();
}

public class CommandGenerarNominas implements Command {
    private Universidad _universidad;
    public CommandGenerarNominas (Universidad universidad) {
        _universidad = universidad;
    }
    public void execute() {
        _universidad.generarNominas();
    }
}

public class MenuUniversidad {
    private Universidad _universidad;
    public boolean menuPrincipal () {
        ...
        case 3: // generar nóminas
            Command comando = new CommandGenerarNominas(_universidad);
            comando.execute();
            break;
    }
}
```

Command

Ejercicio



- **Se quiere desarrollar una clase que ejecute periódicamente tareas de mantenimiento del sistema (ej. realizar copias de seguridad del sistema, ejecutar el antivirus, etc.)**
- **Cada tarea está implementada como un método de alguna clase existente**
- **Se quiere que la nueva clase tenga un bajo acoplamiento con las clases que implementan dichas tareas**

Command Solución

