**一、分类**

创建型模式、结构型模式、行为型模式

模式的范围：类模式和对象模式，区分不是那么关键

**二、创建型设计模式**

用来创建对象的模式，抽象了实例化过程。

工厂模式：

简单工厂模式：单一工厂，God Class上帝类。

工厂方法模式：有对个工厂，每个工厂负责一类产品的创造

抽象工厂模式：二维分类，产品组的概念

单例/件模式

保证一个类只能生成唯一的对象。

生成器模式：

创建复杂对象（有很多的要素构成）（build)

原型模式：

prototype 样板，克隆，复制一个对象，照原样复制。

**三、结构型模式**

组合模式：

复杂对象=简单对象的组合，聚合（composite)

装饰模式：

功能很好用，稍微改造一下，使功能更好用。枪支的装饰。（Decorator)

代理模式：

远程方法调用，本地代理

亨元模式：（FlyWeight)

蝇量级，小的东西，如何更高效。

外观模式（Facade):

门面