什么是设计模式？

设计模式是一套经过分类的、被反复使用的软件代码设计经验的总结，使用设计模式是为了可复用代码，使代码更容易理解，保证代码的可用性。

能否开发出一套可复用的设计模式模板？(java版？甚至普遍版)只要选定就能生成模式？这样是否是有必要的？

设计模式分类

创建型：对象的创建会消耗掉系统的很多资源。

工厂方法(Factory Method)

抽象工厂(Abstract Factory)

建造者(Builder Factory)

原型(Prototype)

单例(Singleton)

结构型：用于构建类之间的关系。

适配器(Adapter)

桥接(Bridge)

代理(Proxy)

外观(Facade)

装饰(Decorator)

组合(Composite)

享元(Flyweight)

行为型：控制对象的行为。

命令(Command)

观察者(Observer)

责任链(Chain of Responsibility)

迭代器(Iterator)

访问者(Visitor)

状态(State)

备忘录(Memento)

策略(Strategy)

调停者(Mediator)

模板方法(Template Method)

解释器(Interpreter)