C# 设计模式之---建造者模式

一、定义：

建造者模式(Builder)是将复杂的构建与其表示相分离，使得同样的构建可以产生不同的表示。

二、原型模式应用：

在软件系统中，有时候面临一个复杂对象的创建工作，该对象通常由各个部分对象用一定算法构成，

或者按一定的步骤组合而成，这些算法和步骤是稳定的，而构成这个对象的子对象却经常由于需求的变化而不断变化。

举个例子，比如一个工厂要生产奔驰和宝马两种车子，它们组装的过程基本都是不变的，都可以由

logo,车身，轮子，椅子等构成，但是这些零件在奔驰和宝马这两种车子之间又是多变的，那么将一些易变的两件与其他部件分离出来，实现解耦合，则可以轻松实现车子的升级。

三、建造者欧式参与者

①Builder:为创建一个 product对象的各个部件指定抽象接口；

②ConcreateBuilder

　　1>实现Builder的接口以构造和装配该产品的各个部件

　　2>定义并明确它所创建的表示

③Director:构造一个使用Builder接口的对象；

④Product:表示被构造的复杂对象。ConcreateBuilder创建该产品的内部表示并定义它的装配过程。

**在建造者模式中，Director规定了创建一个对象所需要的步骤和次序，builder则提供了一些完成这些步骤的方法，ConcreateBuilder给出了这些方法的具有实现，是对象的直接创建者。**