

# 设计模式与架构

@M了个J

<https://github.com/CoderMJLee>



实力IT教育 [www.520it.com](http://www.520it.com)

- 讲讲 MVC、MVVM、MVP，以及你在项目里具体是怎么写的？
- 你自己用过哪些设计模式？
- 一般开始做一个项目，你的架构是如何思考的？

# 何为架构？

- 架构（Architecture）
  - 软件开发中的设计方案
  - 类与类之间的关系、模块与模块之间的关系、客户端与服务端的关系
- 经常听到的架构名词
  - MVC、MVP、MVVM、VIPER、CDD
  - 三层架构、四层架构
  - .....

# MVC - Apple版

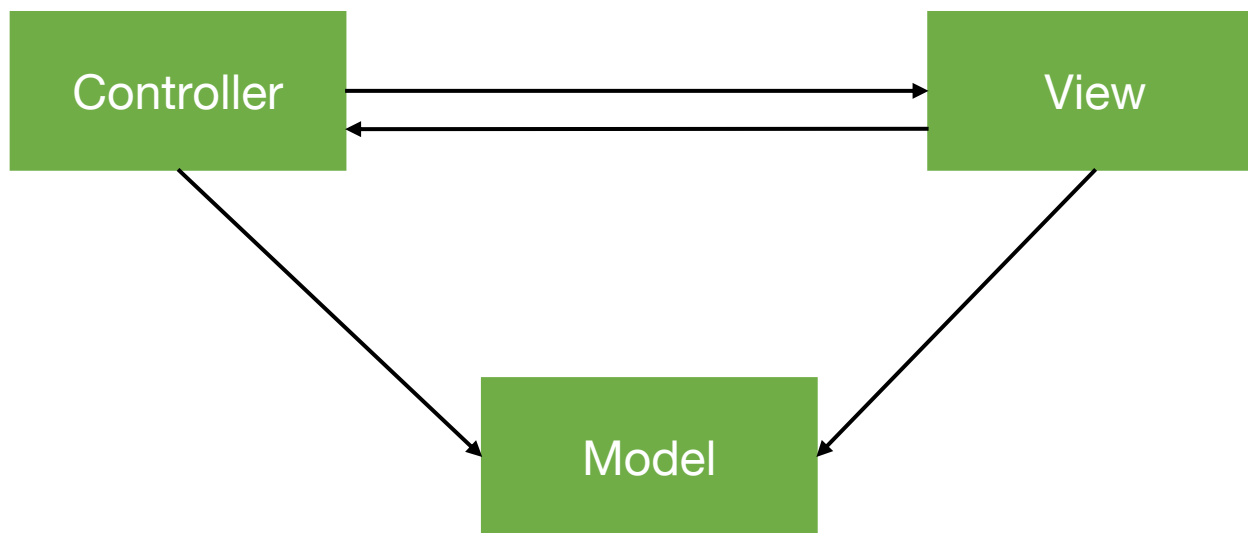


Model-View-Controller

优点：View、Model可以重复利用，可以独立使用

缺点：Controller的代码过于臃肿

# MVC - 变种

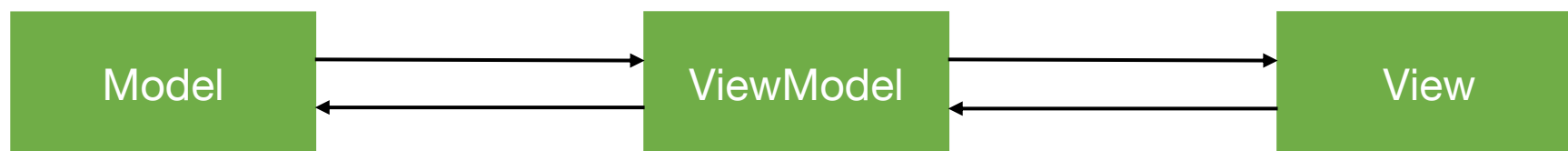


Model-View-Controller

优点：对Controller进行瘦身，将View内部的细节封装起来了，外界不知道View内部的具体实现  
缺点：View依赖于Model



Model-View-Presenter



Model-View-ViewModel

界面层  
MVC、MVP、  
MVVM

新闻列表界面、tableView

新闻页面

业务层

加载新闻数据

网络层

通过网络、本地数据库

本地数据层



- 设计模式 (Design Pattern)
  - 是一套被反复使用、代码设计经验的总结
  - 使用设计模式的好处是：可重用代码、让代码更容易被他人理解、保证代码可靠性
  - 一般与编程语言无关，是一套比较成熟的编程思想
  
- 设计模式可以分为三大类
  - 创建型模式：对象实例化的模式，用于解耦对象的实例化过程
    - ✓ 单例模式、工厂方法模式，等等
  
  - 结构型模式：把类或对象结合在一起形成一个更大的结构
    - ✓ 代理模式、适配器模式、组合模式、装饰模式，等等
  
  - 行为型模式：类或对象之间如何交互，及划分责任和算法
    - ✓ 观察者模式、命令模式、责任链模式，等等