

图说设计模式

软件模式是将模式的一般概念应用于软件开发领域，即软件开发的总体指导思路或参照样板。软件模式并非仅限于设计模式，还包括架构模式、分析模式和过程模式等，实际上，在软件生存期的每一个阶段都存在着一些被认同的模式。

本书使用图形和代码结合的方式来解析设计模式；

每个模式都有相应的对象结构图，同时为了展示对象间的交互细节，我会用到时序图来介绍其如何运行；（在状态模式中，还会用到状态图，这种图的使用对于理解状态的转换非常直观）

为了让大家能读懂UML图，在最前面会有一篇文章来介绍UML图形符号；

在系统的学习设计模式之后，我们需要达到3个层次：

1. 能在白纸上画出所有的模式结构和时序图；
2. 能用代码实现；如果模式的代码都没有实现过，是用不出来的；即所谓，看得懂，不会用；
3. 灵活应用到工作中的项目中；

- 看懂UML类图和时序图
 - 从一个示例开始
 - 类之间的关系
 - 时序图
 - 附录
- 创建型模式
 - 1. 简单工厂模式(Simple Factory Pattern)
 - 2. 工厂方法模式(Factory Method Pattern)
 - 3. 抽象工厂模式(Abstract Factory)
 - 4. 建造者模式
 - 5. 单例模式
- 结构型模式
 - 1. 适配器模式
 - 2. 桥接模式
 - 3. 装饰模式
 - 4. 外观模式
 - 5. 享元模式
 - 6. 代理模式
- 行为型模式

- [1. 命令模式](#)
 - [2. 中介者模式](#)
 - [3. 观察者模式](#)
 - [4. 状态模式](#)
 - [5. 策略模式](#)
-

Indices and tables

- [索引](#)
- [搜索页面](#)