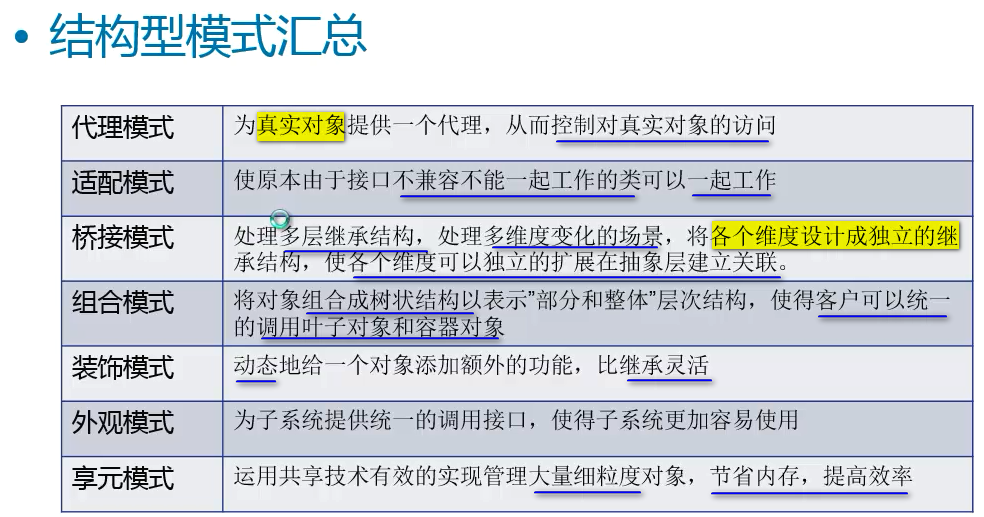
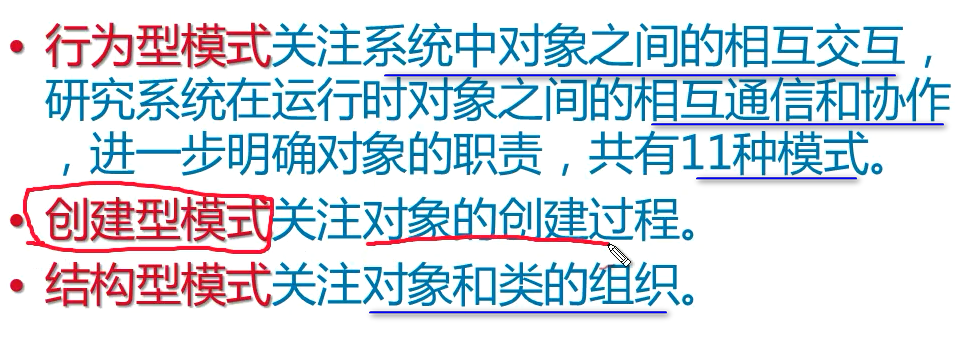
之前的课 结构型的模式都讲完了



这样 之后的模式 就是行为类型的模式



怎样协作 怎样通信 23中占了一大半



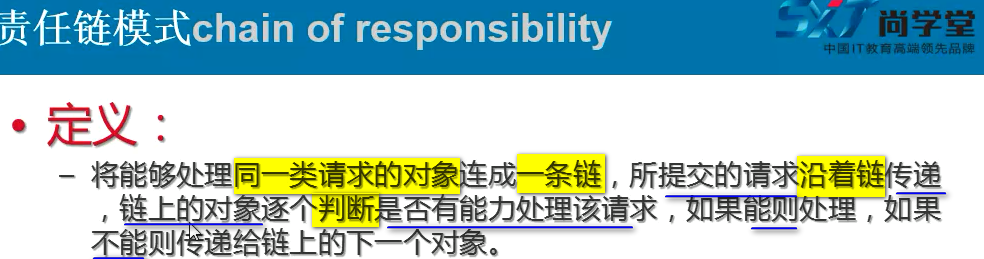
有三个不太常用

解释器模式 ---- 除非用Java构建脚本语言 否则不用

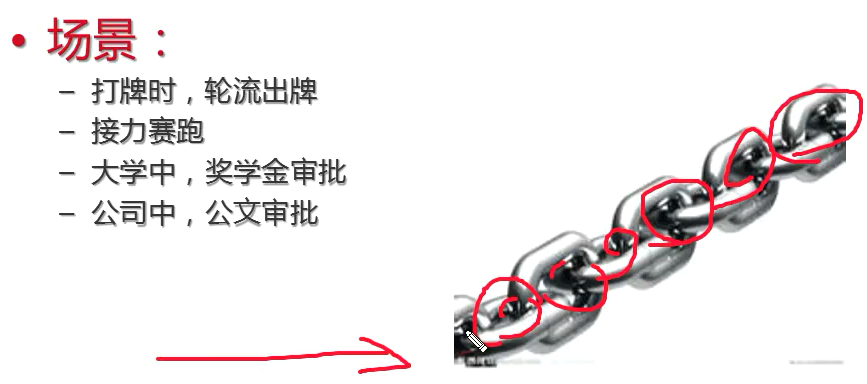
命令模式 --- 底层软件用的多

访问者模式 ---- 用的比较少

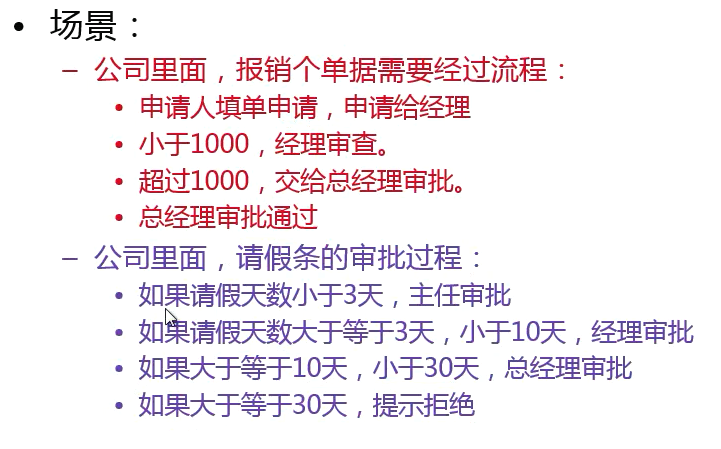
责任链模式 Responsibility Chain Pattern



处理请求的对象组成链 ---- 请求在链上传递 ---- 逐个判断 能处理 处理 不能处理 传递给下一个处理对象



工作中用的很多 审批 接力赛



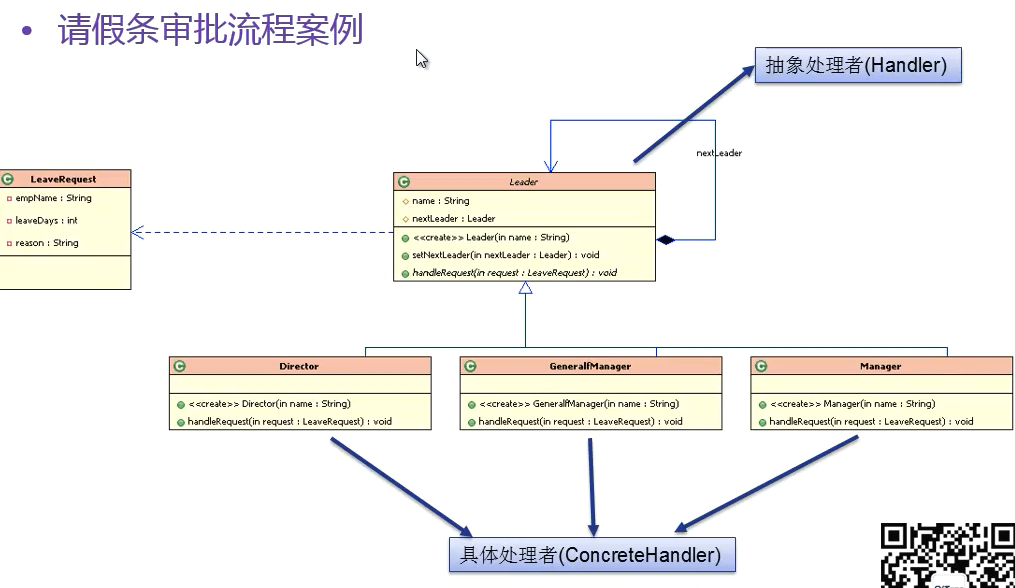
我写一些if else语句不就OK了么

问题在于通过if else语句来做 如果后续流程做改变 比如总经理审批 加一个副经理审批 这样就频繁修改源代码 ---违反了开闭原则

流程复杂的话 整个代码会非常复杂 ---- 不利于后期的维护

需要责任链代替这样的过程





请假条的对象 LeaveRequest 封装请假条的信息

然后 定一个leader 抽象类 【这个菱形的箭头 直接作用在父类上面了 这样子类一继承 就有了下一任 抽象到父类 因为所有的子类都有这个特点 但是装饰模式的类图就不是这样的了 有的是真实的子类 有的是修饰类 所以 这个箭头在装饰器模式中 只能指向具有装饰功能的Decorator 不能指向父类 --- -因为 不是所有的子类都具有这个】

 ---- 这个聚合表示下一个

这里有一个抽象的方法handleRequest 是用来处理请假的核心子类都要实现它

-------

COR chain of responsibility

建立一个假条



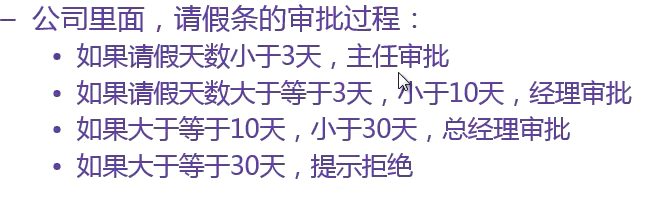
名字给子类 所以protected

抽象类的父类决定不了如何处理



【我们的root其实很多都是流程 我觉得责任链也不错 这样大体上面 使用行为类设计模式 动态组装 有点和装饰器类似 但是 实际上 如果是责任链 需要高并发检测每一个handler】

接下来定义我们的子类

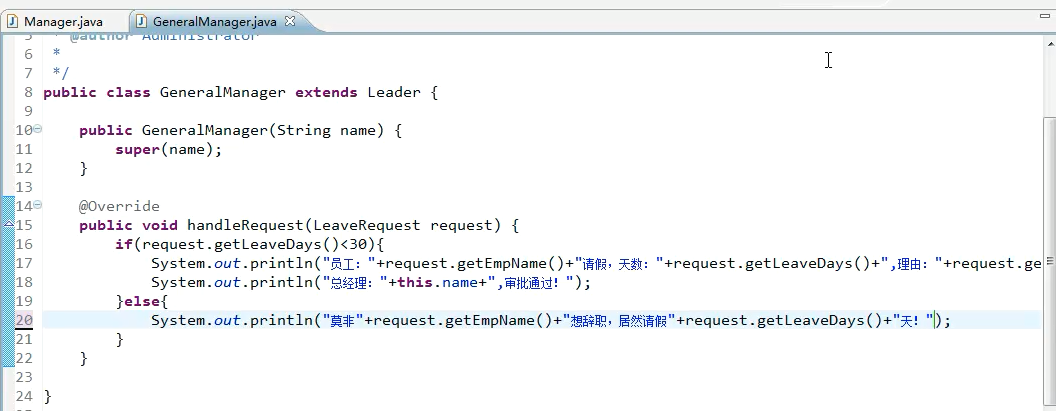




然后是经理

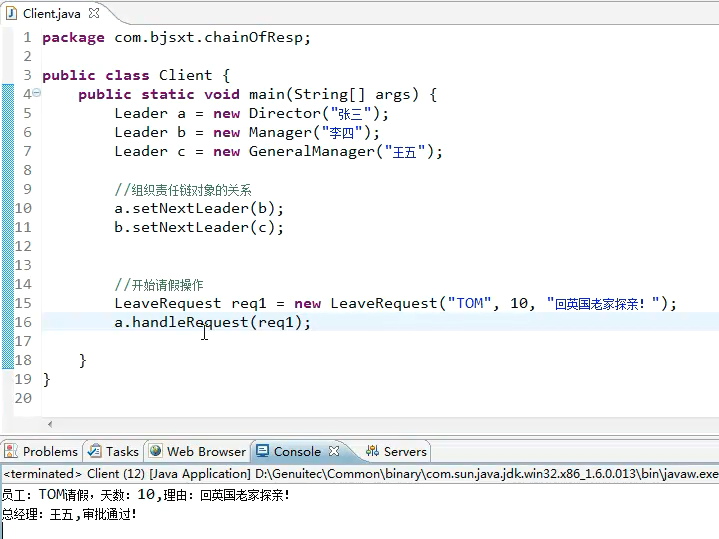


最后一个是总经理



这就是责任链上的类

定义测试



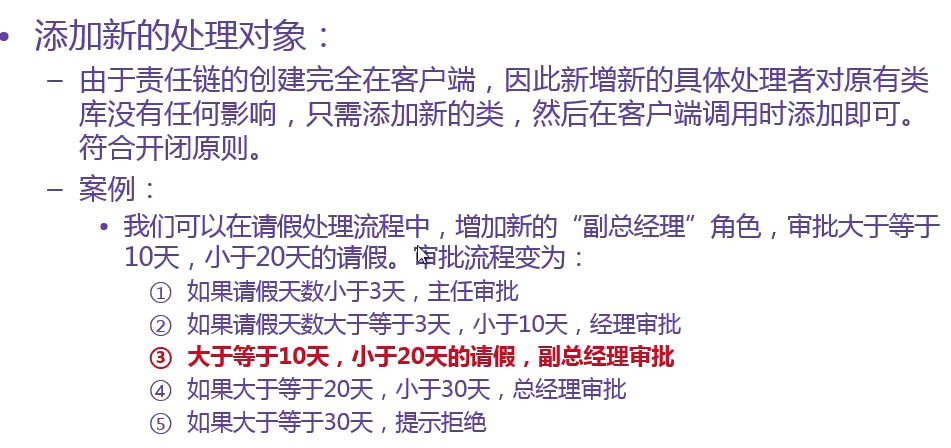


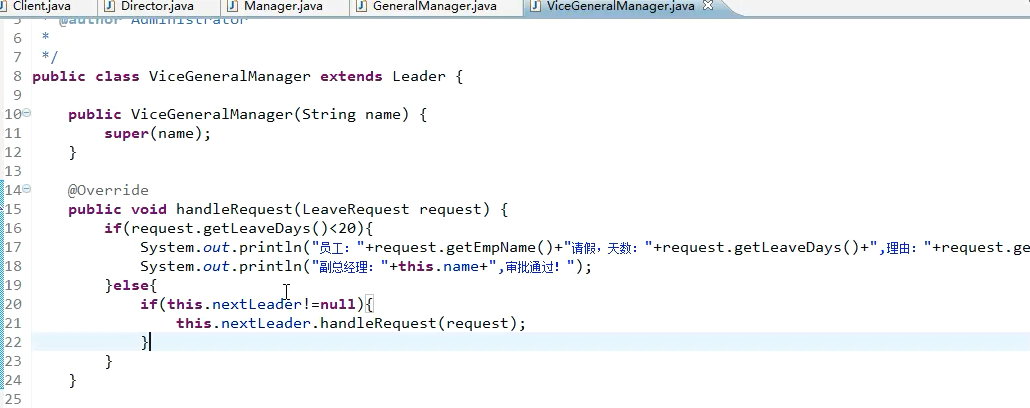
责任链的好处 都在Client定义 后期可以写到配置文件 通过反射进行处理

责任链的关系可以动态去变化

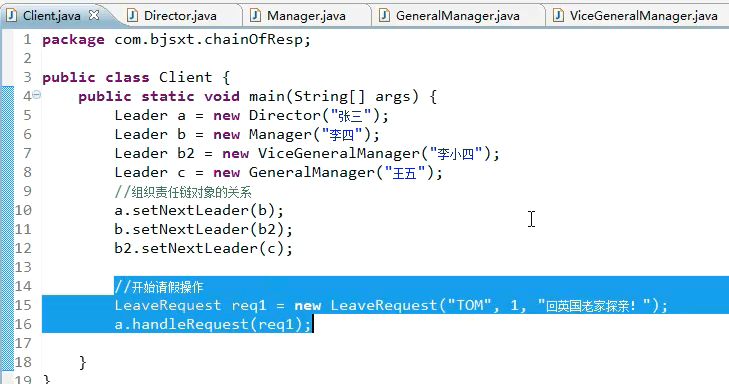
责任链上的对象 可以实时添加

加了一个副总 就是 10-20天 副总审批 ---- 添加新的类 满足开闭原则

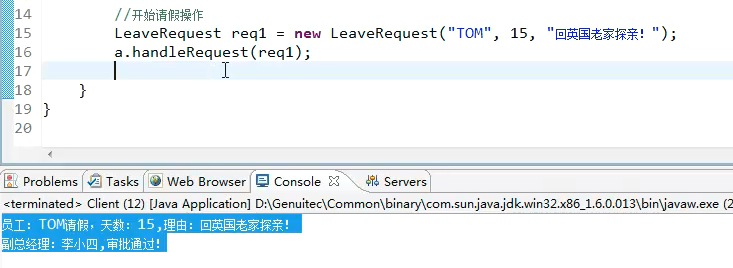




Client中重新修改



处理的代码 都没有变化

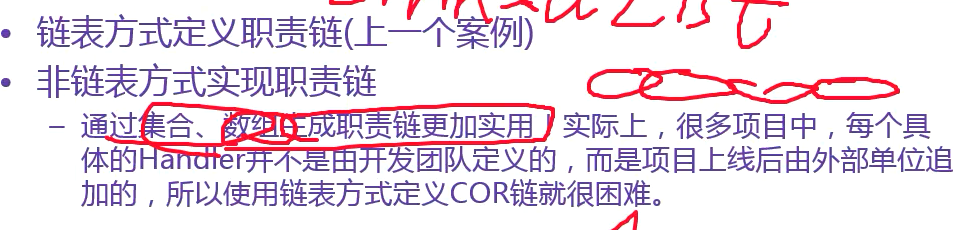


责任链模式很好的逻辑 非常好

链 就是一个容器 ----- LinkedList

和 cor类似的

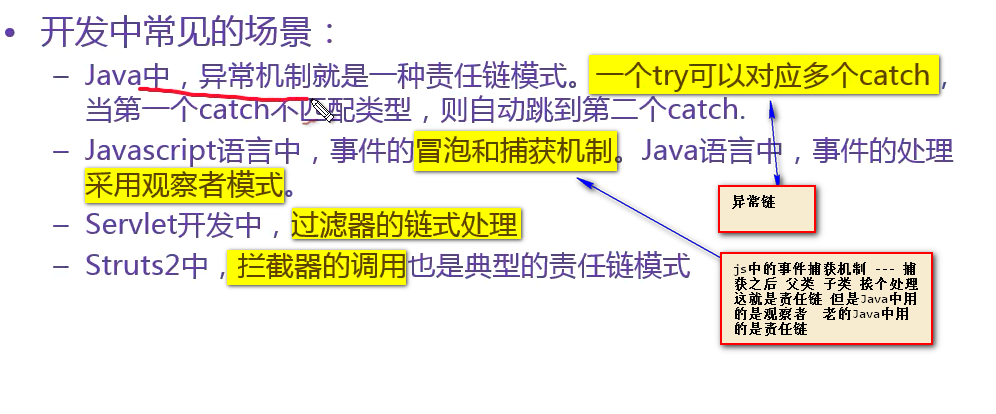
主任对象拉一个经理 ----- 本质上是单向链表



责任链的对象通过容器存储起来 然后在容器中迭代遍历

这里面就不做测试

一般意义 使用责任链 这样就可以了



Spring mvc中的连接器这种也是典型的责任链模式