定义

在不破坏封装性的前提下，捕获一个对象的内部状态，并在该对象之外保存这个状态。这样以后就可将该对象恢复到原先保存的状态。

UML

应用场景

必须保存一个对象在某一刻的全部或部分状态，方便以后恢复到先前的状态

优点

1把复杂的发起人的内部信息对其他人的对象隐蔽起来，从而可以恰当地保持封装的边界。

2简化了发起人类。发起人不需要管理和保存内部状态的一个个版本，客户端自行管理。

3使用暂时存储的备忘录进行状态复原。

缺点

资源消耗上面备忘录对象可能会很大，无法提醒用户一个操作是否很大。

本质

保存和恢复内部状态

代码