定义

为子系统中的一组接口提供一个一致的界面，此模式定义了一个高层接口，这个接口是的这一子系统更加容易使用。

UML

应用场景

1为一个复杂的子系统提供一个简单的接口

2当客户端程序与抽象类的实现部分之间存在着很大的依赖时

3在层次化结构中，使用Façade模式定义系统中每一层的入口点

4希望包装或隐藏原有系统，维护一个遗留的大型系统，跟踪对系统的使用—强迫所有客户通过Façade使用原有系统。

优点

屏蔽了外部客户端和系统内部模块的交互，Façade的功能可以被多个客户端调用，实现复用降低学习成本。

缺点

不符合开放封闭原则

本质

封装交互，简化调用

代码