

(8) 设计模式1

1 设计模式：单例、工厂、发布订阅。

1.1 单例模式：一个类只有一个实例，即一个类只有一个对象实例

1.2 工厂模式：在创建对象时，不会对客户端暴露创建逻辑，并且是通过使用一个共同的接口来指向新创建的对象。

1.3 发布订阅模式：在软件架构中，发布订阅是一种消息范式。

“本质就是 发布者把自己要发布的消息进行整理、分类好， 订阅者 对自己感性的类别进行订阅即可！！（2者之间无需感知 彼此的存在！！）”

单例模式：在它的核心结构中值包含一个被称为单例的特殊类。一个类只有一个实例，即一个类只有一个对象实例。

工厂模式：在创建对象时不会对客户端暴露创建逻辑，并且是通过使用一个共同的接口来指向新创建的对象。

发布订阅模式：在软件架构中，发布订阅是一种消息范式，消息的发送者（称为发布者）不会将消息直接发送给特定的接收者（称为订阅者）。而是将发布的消息分为不同的类别，无需了解哪些订阅者（如果有的话）可能存在。同样的，订阅者可以表达对一个或多个类别的兴趣，只接收感兴趣的消息，无需了解哪些发布者（如果有的话）存在。

2 看过哪些设计模式的书？？ 你觉得设计模式怎么样？？

JS中最常用的设计模式中，较喜欢 装饰者模式 【“本质就是不断 为该元对象进行打补丁、使其不断变得强大！！”】。

在不改变 元对象的基础上，对这个对象进行 包装和拓展（包括添加属性 和 方法），从而使这个对象可以有更复杂的功能！！

”好像高阶组件【本质是将 某组件 变成 功能更强大点的 另一个组件 的函数！！】有点类似这个设计模式？？“

JS中常用的设计模式中，我最常用的是装饰者模式，在不改变元对象的基础上，对这个对象进行包装和拓展（包括添加属性和方法），从而使这个对象可以有更复杂的功能。

完