### 1、策略模式

关于策略模式的使用方式，在Spring中其实比较简单，从本质上讲，策略模式就是一个接口下有多个实现类，而每种实现类会处理某一种情况。

我们以发奖励为例进行讲解，比如我们在抽奖系统中，有多种奖励方式可供选择，比如积分，虚拟币和现金等。在存储时，我们必然会使用一个类似于type的字段用于表征这几种发放奖励的，那么这里我们就可以使用多态的方式进行奖励的发放。

### 2、工厂方法模式

上面讲解了如何使用Spring来声明一个策略模式，那么如何为不同的业务逻辑来注入不同的bean呢，或者说外层的控制逻辑是什么样的，这里我们就可以使用工厂方法模式了。

所谓的工厂方法模式，就是定义一个工厂方法，通过传入的参数，返回某个实例，然后通过该实例来处理后续的业务逻辑。一般的，工厂方法的返回值类型是一个接口类型，而选择具体子类实例的逻辑则封装到了工厂方法中了。通过这种方式，来将外层调用逻辑与具体的子类的获取逻辑进行分离。如下图展示了工厂方法模式的一个示意图：



可以看到，工厂方法将具体实例的选择进行了封装，而客户端，也就是我们的调用方只需要调用工厂的具体方法获取到具体的实例即可，而不需要管具体的实例实现是什么。

上面我们讲解了Spring中是如何使用策略模式声明处理逻辑的，而没有讲如何选择具体的策略，这里我们就可以使用工厂方法模式。

如下是我们声明的一个PrizeSenderFactory：

### 3、Builder模式