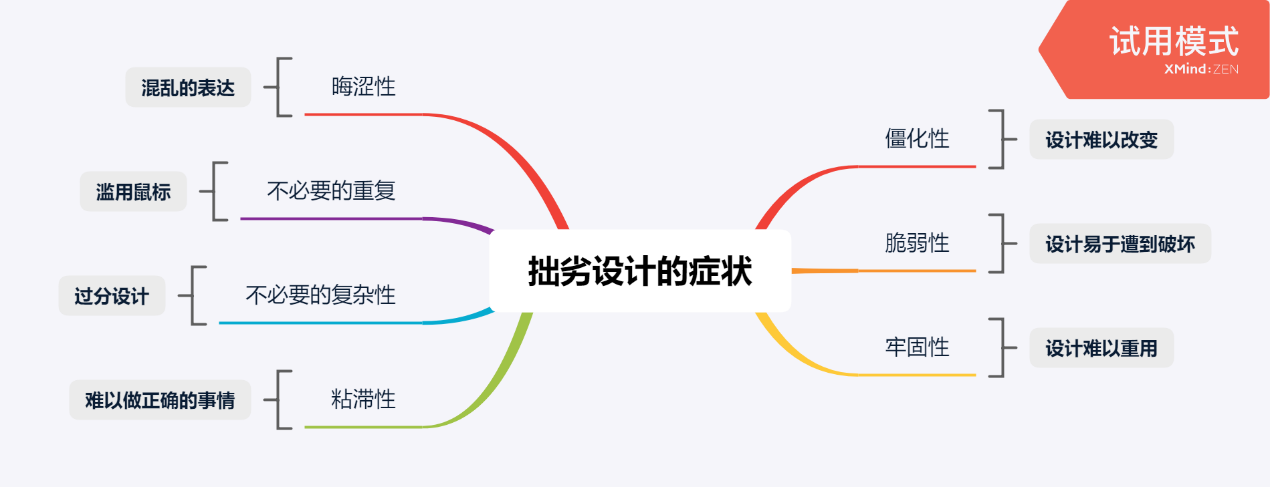
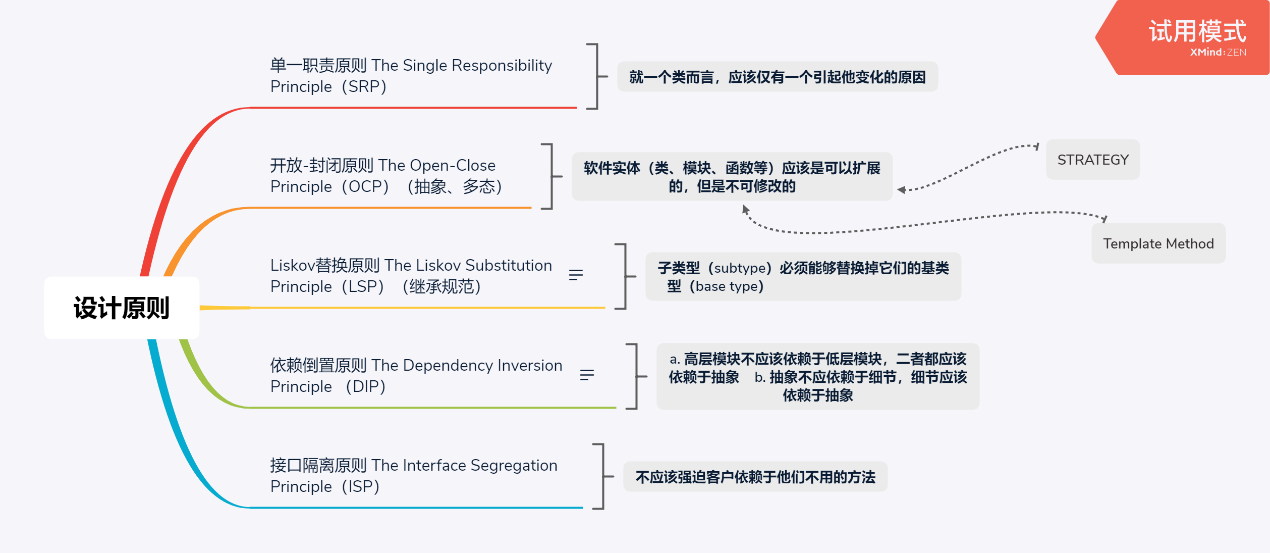
## 什么是设计模式

**每一个模式描述了一个在我们周围不断重复发生的问题，以及该问题解决方案的核心。**

1. 模式名称
2. 问题
3. 解决方案
4. 效果

## 软件开发过程需要遵循的规则





## STRATEGY（策略）vs Template Method（模板方法）

**STRATEGY**

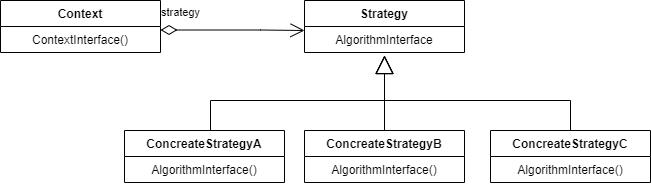
1. 举例：以胡哥的preHander为例
2. 意图：定义一系列的算法，把它们一个个封装起来，并且使他们可以相互替换。（该模式使得算法可以独立于使用它的客户而变化）
3. 效果：

相关算法系列；一个替代继承的方法；消除了一些条件语句

客户必须了解不同的Strategy；Stragety和Context之间的通信开销；增加了对象的数目

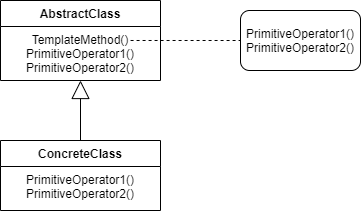
1. 实现：

定义Context和Strategy的接口：参数（解耦但是多余参数）；自身（需要定义数据接口；耦合度更高）

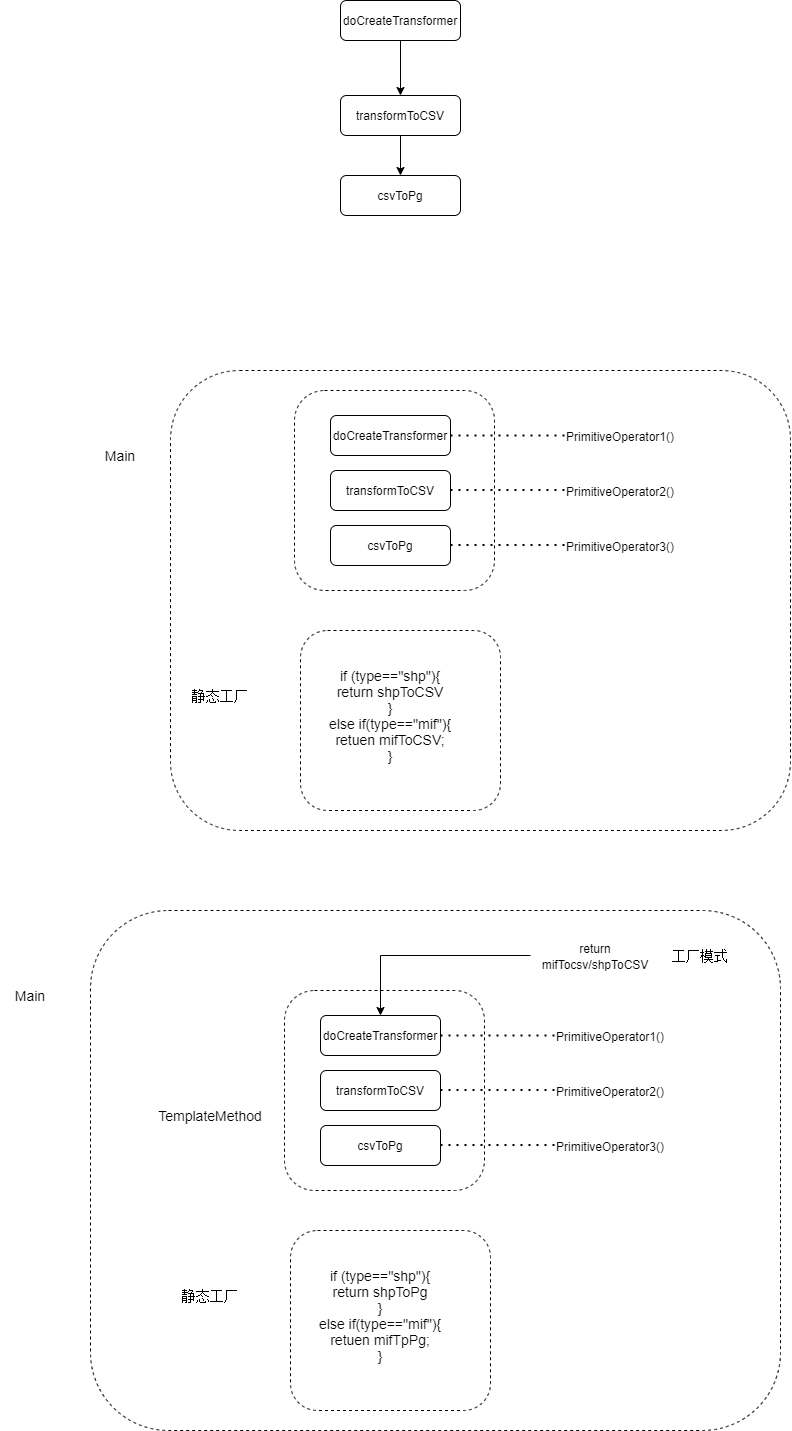


**Template Method**

1. 举例：排序案例；（借此模式引出工厂模式）
2. 意图：定义一个操作中的算法的骨架，而将一些步骤延迟到子类中。Template method使得子类可以不改变一个算法的结构即可重定义该算法的某些特定步骤。
3. 效果：代码复用的基本技术；



## 静态工厂vs工厂方法vs抽象工厂



图示

描述已自动生成

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **目的** | | |
|  | **创建型** | **结构型** | **行为型** |
| **类** | Factory Method | Adapter | Interpreter  Template Method |
| **对象** | Abstract Factory  Builder  Prototype  Singleton | Adapter  Bridge  Composite  Decorator  Façade  Flyweight  Proxy | Chain of Responsibility  Command  Iterator  Mediator  Memento  Observer  State  Strategy  Visitor |

设计模式空间