# 什么是设计模式

设计模式(Design Pattern)是一套被反复使用、多数人知晓的、经过 分类编目的、代码设计经验的总结，使用设计模式是为了可重用代码、让代码更容易被他人理解并且保证代码可靠性。

设计模式一般包含模式名称、问题、目的、解决方案、效果等组成要素，其中关键要素是模式名称、问题、解决方案和效果

# **设计模式的作用**

* 复用解决方案
* 保证代码的可靠性
* 大多数设计模式还能使软件更容易修改和维护。

# **设计模式的原则**

设计模式有7大原则：

* 单一职责原则 (Single Responsibility Principle, SRP) ：一个类只负责一个功能领域中的相应职责，当然，我们可以进行变形，让方法职责单一；
* 接口隔离原则 (Interface Segregation Principle, ISP) ：使用多个专门的接口，而不使用单一的总接口，说白了，接口应该尽可能的小。
* 依赖倒转原则 (Dependence Inversion Principle, DIP)：抽象不应该依赖于细节，细节应该依赖于抽象 ，强调的是面向接口编程；
* 里氏代换原则 (Liskov Substitution Principle, LSP) ：所有引用基类对象的地方能够透明地使用其子类的对象，LSP和继承的关系非常密切；
* 开闭原则 (Open-Closed Principle, OCP) ： 软件实体应对扩展开放，而对修改关闭。
* 合成复用原则 (Composite Reuse Principle, CRP) ：尽量使用对象组合，而不是继承来达到复用的目的
* 迪米特法则 (Law of Demeter, LoD)：一个软件实体应当尽可能少地与其他实体发生相互作用，其中门面模式就很好的展现了迪米特法则；

# **设计模式分类**

## 创建型模式（6个）

* 简单工厂模式
* 工厂方法模式
* 抽象工厂模式
* 单例模式
* 原型模式
* 建造者模式

## 结构型模式（7个）

* 适配器模式
* 桥接模式
* 组合模式
* 装饰模式
* 外观模式
* 享元模式
* 代理模式

## 行为型模式（11个）

* 责任链模式
* 命令模式
* 解释器模式
* 迭代器模式
* 中介者模式
* 备忘录模式
* 观察者模式
* 状态模式
* 策略模式
* 模板方法模式
* 访问者模式

# **简单工厂模式**

## 定义

简单工厂模式(Simple Factory Pattern)：定义一个工厂类，它可以根据参数的不同返回不同类的

实例，被创建的实例通常都具有共同的父类。因为在简单工厂模式中用于创建实例的方法是

静态(static)方法，因此简单工厂模式又被称为静态工厂方法(Static Factory Method)模式。

## 类图

### 标准类图：

为了让工厂能够统一生产对象，这些对象通常会有一个公共的父类，这个类多半被定义成为抽象类或者是接口（当然这个不是必须的），如下Product，然后让各个具体的类去具体实现或者继承Product。



### 简化类图

为了简化简单工厂，可以将抽象的产品类和工厂类合并在一起，形成如下比较简单的方式，由于工厂需要被实例化，否则不能使用，所以Product不再是抽象类或者接口。



## 核心代码

|  |
| --- |
| public class ProductFactory{  public Product createProduct(String arg){  if("A".equals(arg)){  return new ProductA();  }else if("B".equals(arg)){  return new ProductB();  }  ....  }  } |
| public class Product{    Product createProduct(String arg){  if("A".equals(arg)){  return new ProductA();  }else if("B".equals(arg)){  return new ProductB();  }  ....  }  } |
| public class Client{  public static void main(String[] args){  ProductFactory factory = new ProductFactory();  Product product = factory.createProduct("A");  ....  }  } |

## 总结

### 优点

* 工厂类包含必要的判断逻辑，可以决定在什么时候创建哪一个产品类的实例，客户端可以免除直接创建产品对象的职责，而仅仅“消费”产品，简单工厂模式实现了对象创建和使用的分离。
* 客户端无须知道所创建的具体产品类的类名，只需要知道具体产品类所对应的参数即可，对于一些复杂的类名，通过简单工厂模式可以在一定程度减少使用者的记忆量。
* 可以通过配置文件参数的方式，在不修改代码的情况下传入arg，从而灵活的构建出Product对象；

### 缺点

* 由于工厂类集中了所有产品的创建逻辑，职责过重，一旦不能正常工作，整个系统都要受到影响。
* 系统扩展困难，一旦添加新产品就不得不修改工厂逻辑，在产品类型较多时，有可能造成工厂逻辑过于复杂，不利于系统的扩展和维护。
* 简单工厂模式由于使用了静态工厂方法，造成工厂角色无法形成基于继承的等级结构。
* 对于工厂类而已，每增加一种产品，就需要更改逻辑违背了开闭原则

### 适用场景

* 当需要根据不同的参数创建不同的对象，且他们有共同的抽象方法，只是具体表现行为不同的时候；
* 创建的对象相对较少，这样不会让工厂方法业务过于复杂；

## 开源项目案例

# **工厂方法模式**

## 定义

工厂方法模式(Factory Method Pattern)：定义一个用于创建对象的接口，让子类决定将哪一个 类实例化。工厂方法模式让一个类的实例化延迟到其子类。工厂方法模式又简称为工厂模式 (Factory Pattern)，又可称作虚拟构造器模式(Virtual Constructor Pattern)或多态工厂模式 (Polymorphic Factory Pattern)

工厂方法模式提供一个抽象工厂接口来声明抽象工厂方法，而由其子类来具体实现工厂方法，创建具体的产品对象。

## 类图



## 核心代码

|  |
| --- |
| public FileLoggerFactory implements LoggerFactory{  public Logger createLogger(){  return new FileLogger();  }  } |
| public Client{  public static void main(String[] args){  LoggerFactory factory = new FileLoggerFactory();  Logger logger = factory.createLogger();  logger.writeLog();  }  } |

## 总结

### 优点

* 客户端只需要关心工厂类抽象和产品抽象，不需要关心具体的实现细节；
* 当有新的产品加入的时候，无需修改抽象工厂类和抽象产品类以及客户端，扩展性强；

### 缺点

* 每新增加一种产品，就需要新增一个工厂类，会导致类的数量很多；

### 适用场景

同一个抽象的实现不是很多，且相对固定，对于不同的场景，可能选择不同的实现的时候，比较适合使用工厂方法模式；

## 开源项目案例

# **抽象工厂模式**

## 定义

抽象工厂模式(Abstract Factory Pattern)：提供一个创建一系列相关或相互依赖对象的接口，而

无须指定它们具体的类。抽象工厂模式又称为Kit模式，

其实说白了，就是对工厂方法模式的一种优化，可以减少工厂类的数据；

同一个工厂类创建出来的对象被称为同一个产品族的；

## 类图



## 核心代码

|  |
| --- |
| public class SummerSkinFactory implements SkinFactory{  public Button createButton(){  return new SummerButton();  }  public TextField createTextField(){  return new SummerTextField();  }  public ComboBox createComboBox(){  return new SummerComboBox();  }  } |
| public class Client{  public static void main(String[] args){  // 下面这个其实可以通过配置文件的方式获取到，  //从而让Client和SummerSkinFactory等具体工厂解耦  SkinFactory skinFactory = new SummerSkinFactory();  Button button = skinFactory.createButton();  button.displayButton();  TextField textField = new TextField();  textField.displayTextField();  ....  }  } |

## 总结

### 优点

* 抽象工厂模式隔离了具体类的生成，使得客户并不需要知道什么被创建；
* 当新增同一个产品族的时候，无需更改原有抽象；

### 缺点

* 增加新的产品等级结构麻烦，需要对原有系统进行较大的修改，甚至需要修改抽象层代码

### 适用场景

* 当系统有类似于产品族结构的时候，上面类图所示的结构，有多个产品族，每个产品族有多个产品；
* 产品类型相对固定的时候

## 开源项目案例

# **单例模式**

## 定义

单例模式(Singleton Pattern)：确保某一个类只有一个实例，而且自行实例化并向整个系统提供这个实例，这个类称为单例类，它提供全局访问的方法。

单例模式有三个要点：一是某个类只能有一个实例；二是它必须自行创建这个实例；三是它 必须自行向整个系统提供这个实例。

## 类图



## 核心代码

单例模式主要有两种模式：饿汉式、懒汉式，写法比较多。

### 饿汉式

|  |
| --- |
| public class Singleton{  private static Singleton instance = new Singleton();  private Singleton(){};  public static Singleton getInstance(){  return instance;  }  } |

这种方式是上来就直接创建，然而，如果这个类用不到的话，那么这个创建是没有意义的；

### 饿汉式变种（静态代码块）

|  |
| --- |
| public class Singleton{  private static Singleton instance = null;  static{  instance = new Singleton();  }  private Singleton(){};  public static Singleton getInstance(){  return instance;  }  } |

这种方式和上面的是类似的，在类被加载的时候创建；

### 懒汉式（线程不安全）

|  |
| --- |
| public class Singleton{  private static Singleton instance = null;  private Singleton(){}  public static Singleton getInstance(){  if(instance == null){  instance = new Singleton();  }  return instance;  }  } |

把对象的创建延迟到第一次使用的时候，然而，线程不安全，多线程环境下不能使用；

### 懒汉式（线程安全、效率低）

|  |
| --- |
| public class Singleton{  private static Singleton instance = null;  private Singleton(){}  public static synchronized Singleton getInstance(){  if(instance == null){  instance = new Singleton();  }  return instance;  }  } |

这种方式通过枷锁的方式让对象的创建，但是创建对象的情况很少，所以，很多时候加锁是没有意义的，效率较低

### 双重锁校验

|  |
| --- |
| public class Singleton{  private static Singleton instance = null;  private Singleton(){}  public static Singleton getInstance(){  if(instance == null){  synchronized(Singleton.class){  // 需要再次判断是存在，原因见下面：  if(instance == null){  instance = new Singleton();  }  }  }  return instance;  }  } |

假如在某一瞬间线程A和线程B都在调用getInstance()方法，此时instance对象为null值，均能通 过instance == null的判断。由于实现了synchronized加锁机制，线程A进入synchronized锁定的代 码中执行实例创建代码，线程B处于排队等待状态，必须等待线程A执行完毕后才可以进入 synchronized锁定代码。但当A执行完毕时，线程B并不知道实例已经创建，将继续创建新的实 例，导致产生多个单例对象

### 静态内部类实现

|  |
| --- |
| public class Singleton {  private static class SingletonHolder {  private static final Singleton INSTANCE = new Singleton();  }  private Singleton (){}  public static final Singleton getInstance() {  return SingletonHolder.INSTANCE;  }  } |

这种方式同样利用了classloder的机制来保证初始化instance时只有一个线程，和饿汉式不同的是，饿汉式创建当Singleton类被装载了，那么instance就会被实例化（没有达到lazy loading效果），而这种方式是Singleton类被装载了，instance不一定被初始化。因为SingletonHolder类没有被主动使用，只有显示通过调用getInstance方法时，才会显示装载SingletonHolder类，从而实例化instance。

### 枚举实现

|  |
| --- |
| public enum Singleton {  INSTANCE;  public void doSomething() {  System.out.println("doSomething");  }  } |

这种方式是Effective Java作者Josh Bloch 提倡的方式，它不仅能避免多线程同步问题，而且还能防止反序列化重新创建新的对象，使用的时候直接通过Singleton.INSTANCE的方式便可以拿到；

## 总结

### 优点

* 单例模式提供了对唯一实例的受控访问。因为单例类封装了它的唯一实例，所以它可以严格控制客户怎样以及何时访问它。
* 由于在系统内存中只存在一个对象，因此可以节约系统资源；

### 缺点

* 由于单例模式中没有抽象层，因此单例类的扩展有很大的困难
* 单例类的职责过重，在一定程度上违背了“单一职责原则”。因为单例类既充当了工厂角色，提供了工厂方法，同时又充当了产品角色

### 适用场景

* 系统只需要一个实例对象
* 客户调用类的单个实例只允许使用一个公共访问点

## 开源项目案例

# **原型模式**

## 定义

原型模式(Prototype Pattern)：使用原型实例指定创建对象的种类，并且通过拷贝这些 原型创建新的对象。

需要注意的是通过克隆方法所创建的对象是全新的对象，它们在内存中拥有新的地址，通常 对克隆所产生的对象进行修改对原型对象不会造成任何影响，每一个克隆对象都是相互独立的

## 类图

由于原型模式就是对象的复制，所以这里不太好画出类图

## 核心代码

### 浅克隆

### 深克隆

总结

优点

* 当创建新的对象实例较为复杂时，使用原型模式可以简化对象的创建过程，通过复制一个 已有实例可以提高新实例的创建效率
* 扩展性较好，由于在原型模式中提供了抽象原型类，在客户端可以针对抽象原型类进行编程，而将具体原型类写在配置文件中，增加或减少产品类对原有系统都没有任何影响
* 可以使用深克隆的方式保存对象的状态，使用原型模式将对象复制一份并将其状态保存起 来，以便在需要的时候使用（如恢复到某一历史状态）

缺点

* 需要为每一个类配备一个克隆方法，而且该克隆方法位于一个类的内部，当对已有的类进行改造时，需要修改源代码，违背了“开闭原则”