

策略模式

某类问题的通用设计解决方案。

分析项目变与不变部分，提取变化部分，抽象成接口+方法；

对象设计转为行为设计的集合。

分别封装行为接口，实现算法族，超类里放行为接口对象，在子类里具体设定行为对象。原则就是：分离变化部分，封装接口，基于接口编程各种功能。此模式让行为算法的变化独立于算法的使用者。

多用组合少用继承。行为类组合，而不是行为的继承。