

设计模式与架构

@M了个J

<https://github.com/CoderMJLee>



实力IT教育 www.520it.com

- 讲讲 MVC、MVVM、MVP，以及你在项目里具体是怎么写的？
- 你自己用过哪些设计模式？
- 一般开始做一个项目，你的架构是如何思考的？

何为架构？

- 架构 (Architecture)
 - 软件开发中的设计方案
 - 类与类之间的关系、模块与模块之间的关系、客户端与服务端的关系
- 经常听到的架构名词
 - MVC、MVP、MVVM、VIPER、CDD
 - 三层架构、四层架构
 -

MVC - Apple版

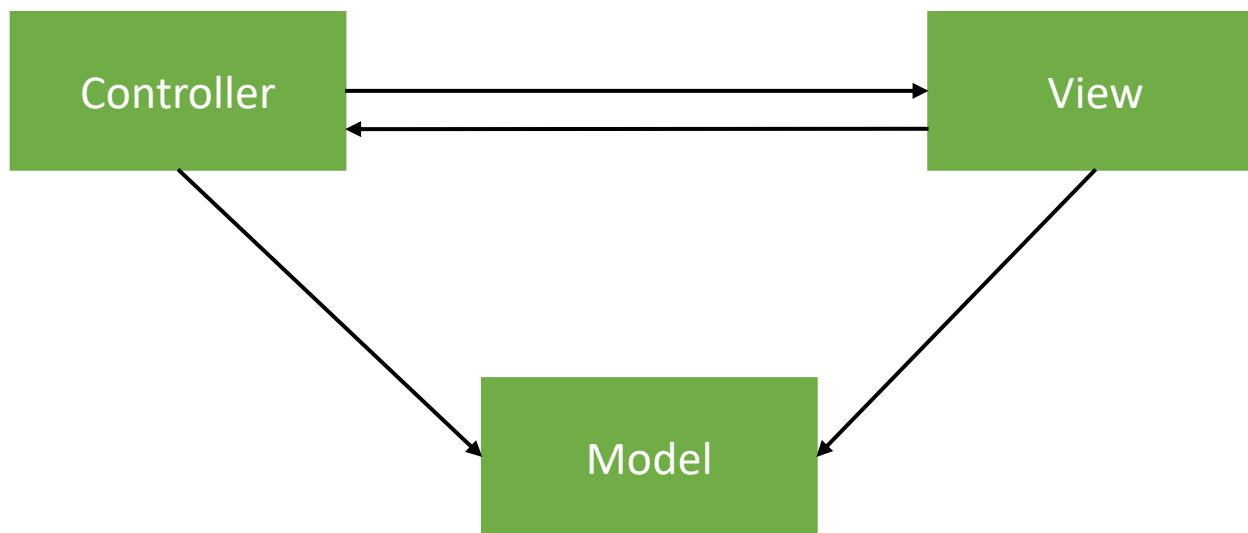


Model-View-Controller

优点：View、Model可以重复利用，可以独立使用

缺点：Controller的代码过于臃肿

MVC – 变种



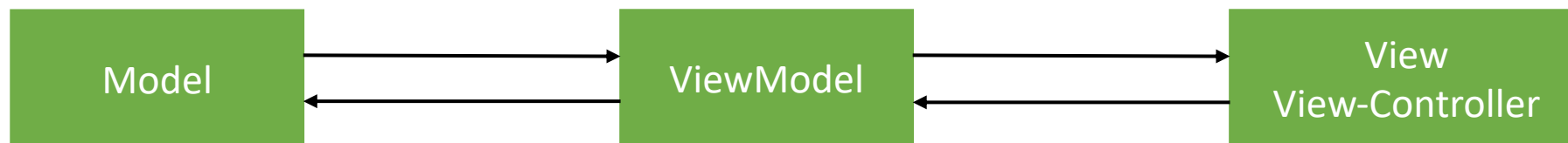
Model-View-Controller

优点：对Controller进行瘦身，将View内部的细节封装起来了，外界不知道View内部的具体实现

缺点：View依赖于Model



Model-View-Presenter



Model-View-ViewModel

界面层
MVC、MVP、
MVVM

新闻列表界面、tableView

新闻页面



业务层

加载新闻数据



网络层

通过网络、本地数据库



本地数据层

- 设计模式 (Design Pattern)
 - 是一套被反复使用、代码设计经验的总结
 - 使用设计模式的好处是：可重用代码、让代码更容易被他人理解、保证代码可靠性
 - 一般与编程语言无关，是一套比较成熟的编程思想

- 设计模式可以分为三大类
 - 创建型模式：对象实例化的模式，用于解耦对象的实例化过程
 - ✓ 单例模式、工厂方法模式，等等

 - 结构型模式：把类或对象结合在一起形成一个更大的结构
 - ✓ 代理模式、适配器模式、组合模式、装饰模式，等等

 - 行为型模式：类或对象之间如何交互，及划分责任和算法
 - ✓ 观察者模式、命令模式、责任链模式，等等