# **模板模式**

功能用途：

行为型模式，将具有特定步骤算法中的某些必要的处理委让给抽象方法，通过子类继承对抽象方法的不同实现改变整个算法的行为

应用实例：

Spring对Hibernate的支持，将一些已经定好的方法封装起来，比如开启事务、获取 Session、关闭 Session 等，程序员不重复写那些已经规范好的代码，直接丢一个实体就可以保存

在造房子的时候，地基、走线、水管都一样，只有在建筑的后期才有加壁橱加栅栏等差异。

西游记里面菩萨定好的 81 难，这就是一个顶层的逻辑骨架

角色和职责：

AbstractClass(Game)

抽象类的父类

ConcreteClass(LOL，Pokemen)

具体实现子类

Play

模板方法

Init,begin,end

具体步骤方法

优点：

封装不变部分，扩展可变部分。

提取公共代码，便于维护

行为由父类控制，子类实现

UML：

