

准备把设计模式过一遍，从工厂模式开始吧

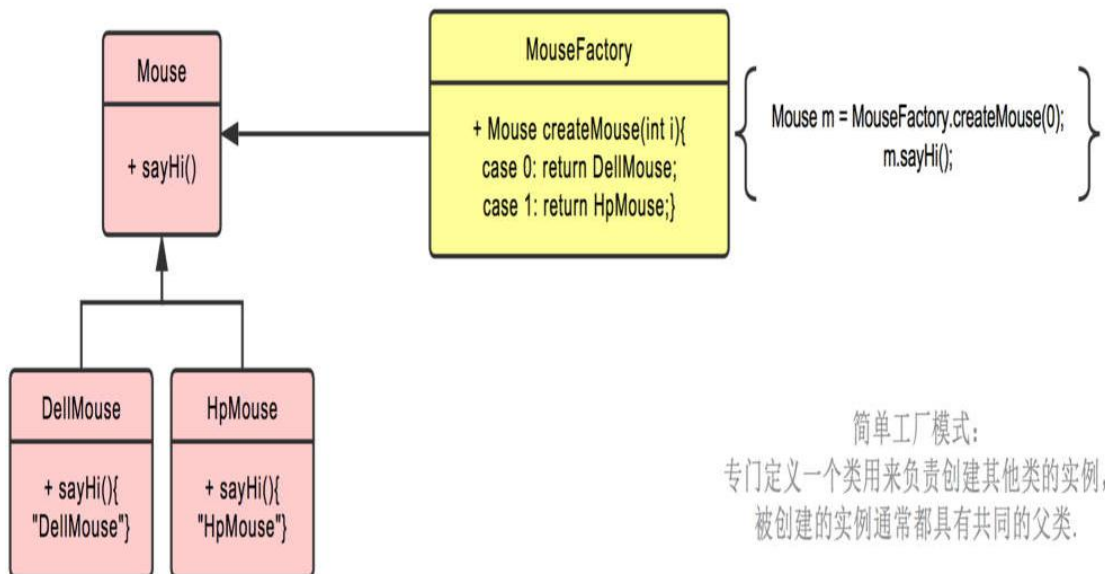
下面例子中鼠标，键盘，耳麦为产品，惠普，戴尔为工厂

简单工厂模式

简单工厂模式不是 23 种里的一种，简而言之，就是有一个专门生产某个产品的类。

比如下图中的鼠标工厂，专业生产鼠标，给参数 0，生产戴尔鼠标，给参数 1，生产惠普鼠标。

简单工厂模式



工厂模式

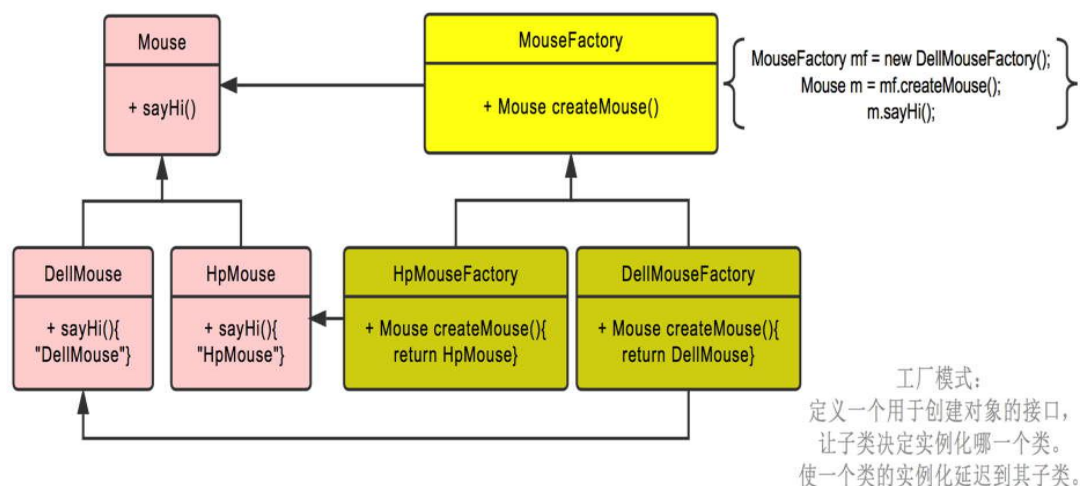
工厂模式也就是鼠标工厂是个父类，有生产鼠标这个接口。

戴尔鼠标工厂，惠普鼠标工厂继承它，可以分别生产戴尔鼠标，惠普鼠标。

生产哪种鼠标不再由参数决定，而是创建鼠标工厂时，由戴尔鼠标工厂创建。

后续直接调用鼠标工厂.生产鼠标()即可

工厂模式



抽象工厂模式

抽象工厂模式也就是不仅生产鼠标，同时生产键盘。

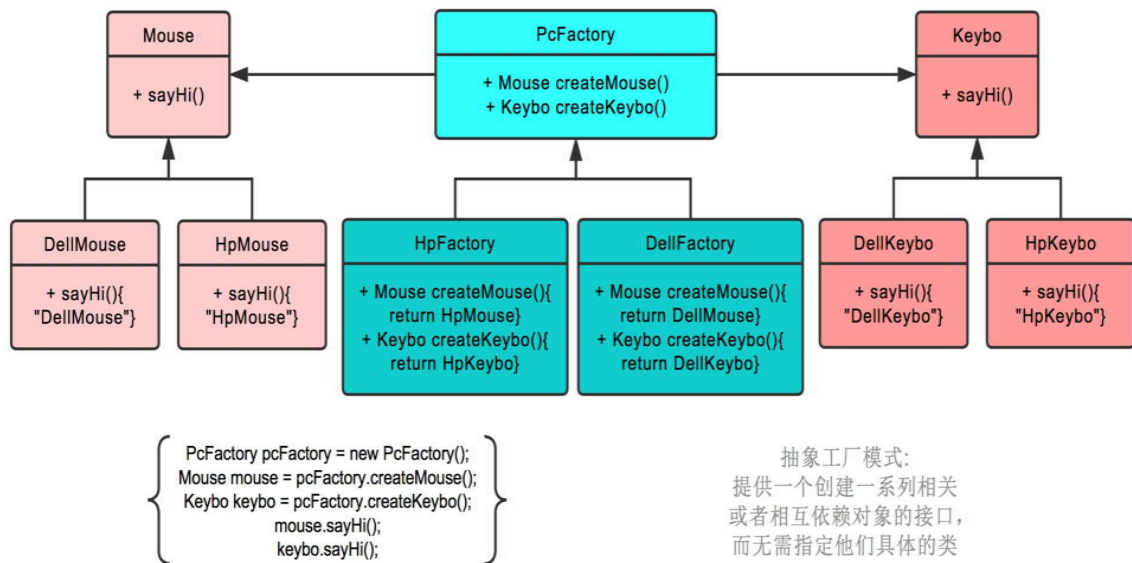
也就是PC 厂商是个父类，有生产鼠标，生产键盘两个接口。

戴尔工厂，惠普工厂继承它，可以分别生产戴尔鼠标+戴尔键盘，和惠普鼠标+惠普键盘。

创建工厂时，由戴尔工厂创建。

后续工厂.生产鼠标()则生产戴尔鼠标，工厂.生产键盘()则生产戴尔键盘。

抽象工厂模式



当产品只有一个的时候，抽象工厂模式即变成工厂模式
当工厂模式的产品变为多个时，工厂模式即变成抽象产品模式

在抽象工厂模式中，假设我们需要增加一个工厂

假设我们增加华硕工厂，则我们需要增加华硕工厂，和戴尔工厂一样，继承PC 厂商。

之后创建华硕鼠标，继承鼠标类。创建华硕键盘，继承键盘类。即可。