# 引言

## 参考资料

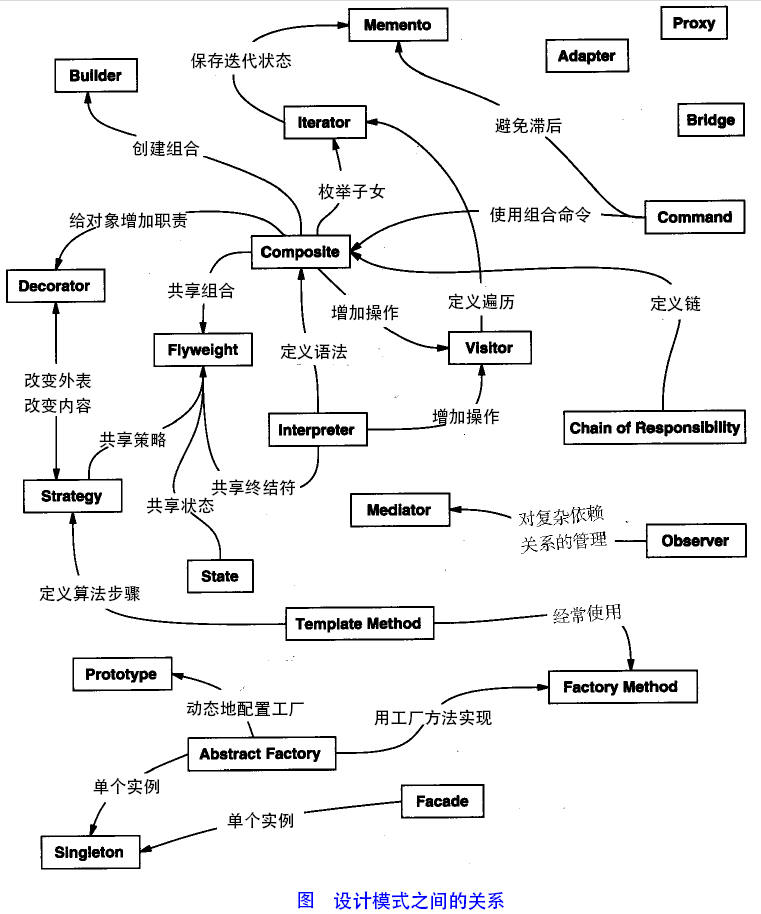
<https://www.cnblogs.com/susanws/p/5510229.html>

<https://www.cnblogs.com/ahangBlogs/p/7854098.html>

<http://www.cnblogs.com/Leo_wl/p/6067267.html>

<https://blog.csdn.net/jason0539/article/details/44956775>

## 设计模式关系图



## 类

### 数据

### 行为

## 类之间的关系

### IS-A（是一个）

### HAS-A（有一个）

### IMPLEMENTS（实现）

## 面向对象

### 封装

### 继承

### 多态

### 抽象

# 设计原则

## 分离封装变化原则

找出应用中可能需要变化之处，把它们独立出来，不要和那些不需要变化的代码混在一起。

把会变化的部分取出并封装起来，以便以后可以轻易地改动或扩充此部分，而不影响不需要变化的其他部分。

## 接口编程原则

针对接口编程，而不是针对实现。

接口可以是接口，也可以是抽象类，关键在于多态。

## 多用组合原则

多用组合，少用继承。

## 松耦合原则

为了交互对象之间的松耦合设计而努力。

# 创建型

## 工厂方法模式

## 抽象工厂模式

## 单例模式

## 建造者模式

## 原型模式

# 结构型

## 适配器模式

## 装饰器模式

## 代理模式

## 外观模式

## 桥接模式

## 组合模式

## 享元模式

# 行为型

## 策略模式

### 定义

定义了算法族，分别封装起来，让它们之间可以互相替换，此模式让算法的变化独立于使用算法的客户。

### 前提

### 接口

### 注意

## 模板方法模式

## 观察者模式

### 定义

定义了对象之间的一对多依赖，这样一来，当一个对象改变状态时，它的所有依赖者都会收到通知并自动更新。

### 前提

#### 一对多关系

一个主题对象 --- 多个观察者

#### 主题对象

具有状态，自动更新/通知许多观察者

#### 依赖者对象

众多的观察者

### 接口

#### 主题对象

public interface Subject

{

Void registerObserver(Observer o);

Void removeObserver(Observer o);

Void notifyObservers();

}

#### 观察者

public interface Observer

{

Void update(double data);

}

### 注意

## 迭代器模式

## 责任链模式

## 命令模式

## 备忘录模式

## 状态模式

## 访问者模式

## 中介者模式

## 解释器模式

# 并发型

# 线程池

# MVC(Model-View-Controller)