

MICROOH 麦可网

Android-从程序员到架构师之路

出品人：Sundy

讲师：高焕堂（台湾）

<http://www.microoh.com>

A08_b

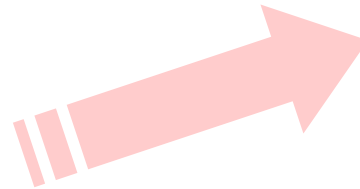
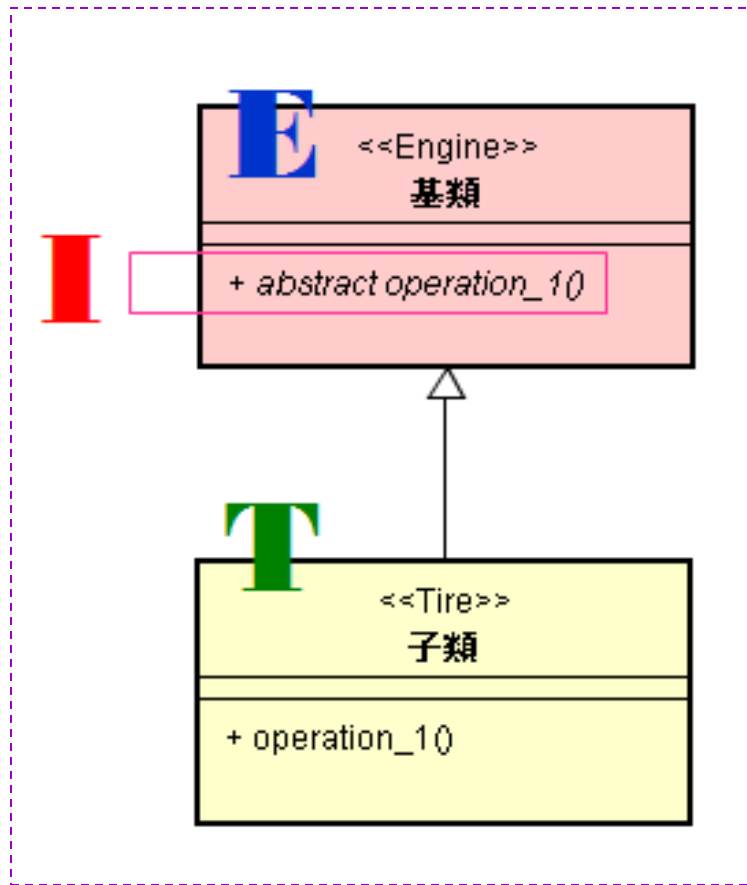
简介设计模式(b)

By 高煥堂

3、从EIT造形 组合出设计模式

- 相对上，
 - EIT造形属于原子层级；
 - 设计模式(Design Pattern)属于分子层级。

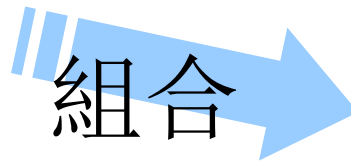
EIT造形组合成设计模式



*Template
Method
設計模式*

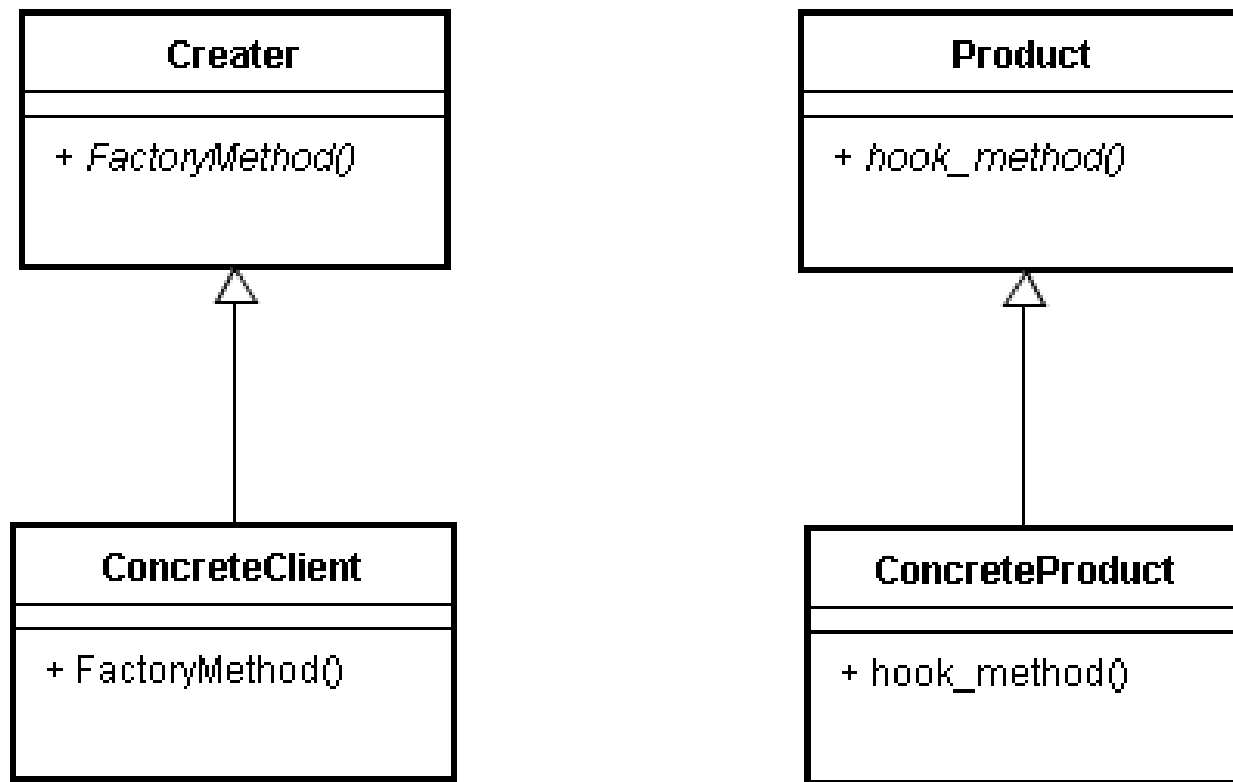


*Factory
Method
設計模式*

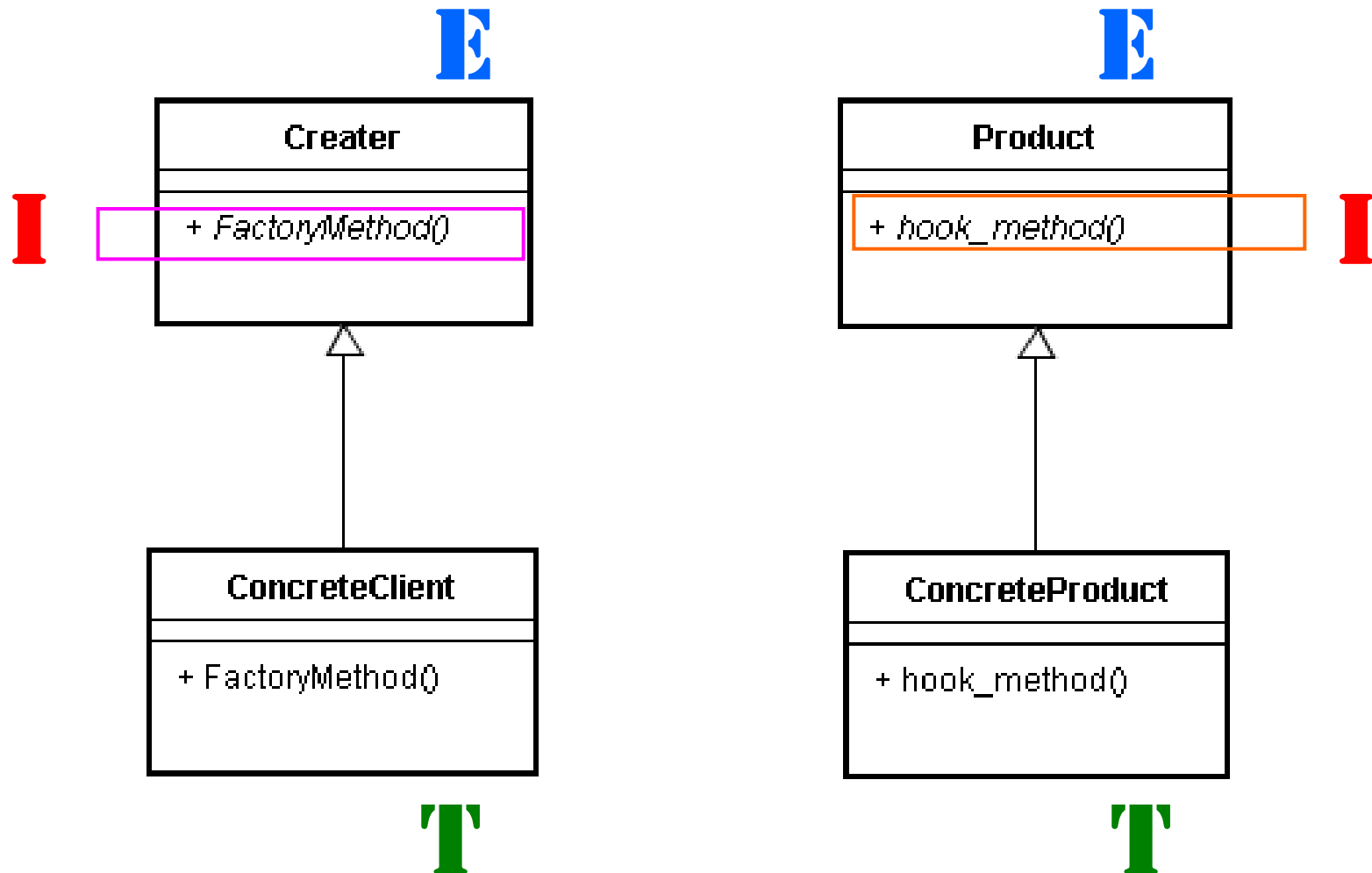


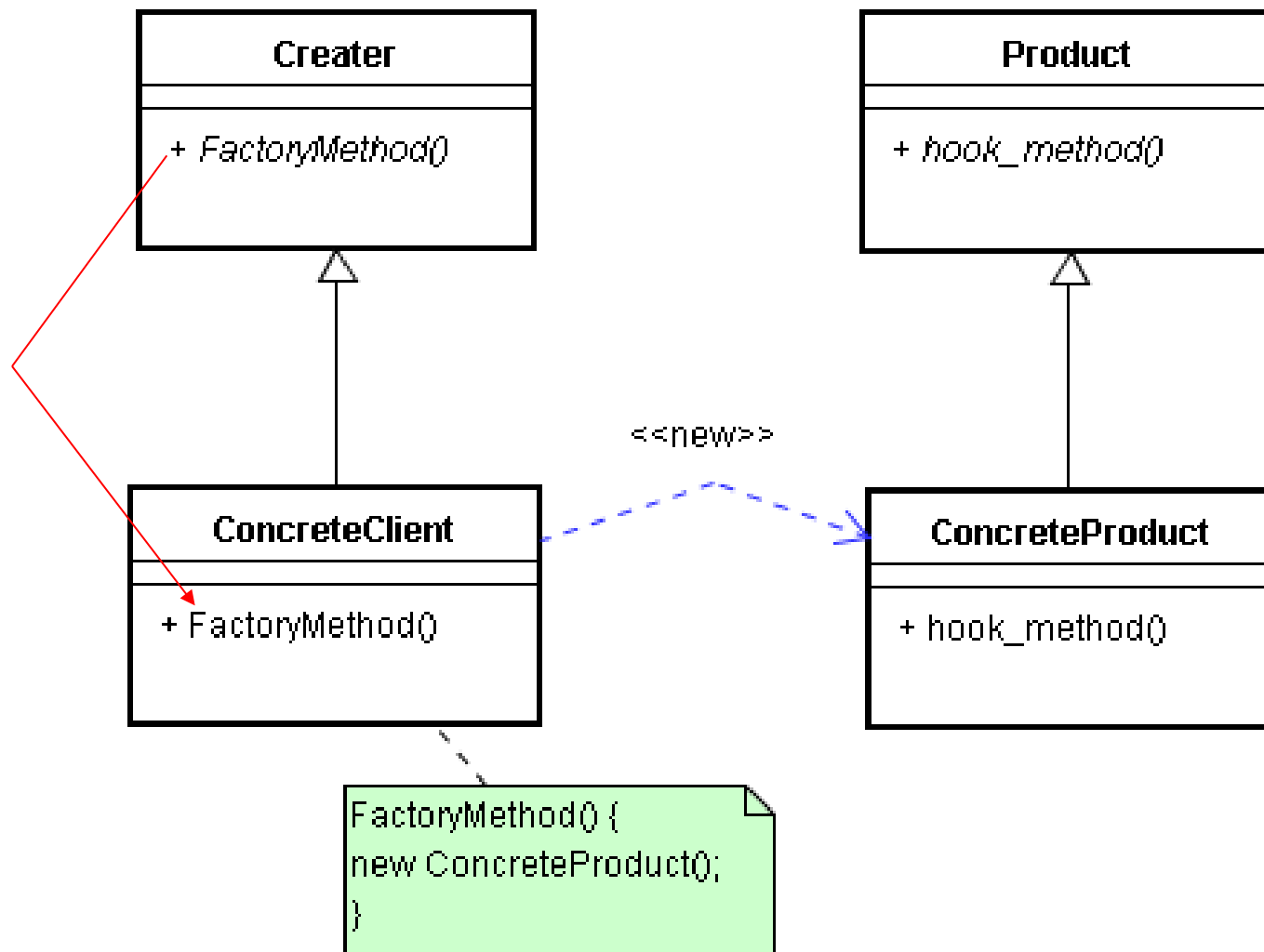
*Observer
設計模式*

例如，2个EIT造形组合成为较大结构的
Factory Method设计模式

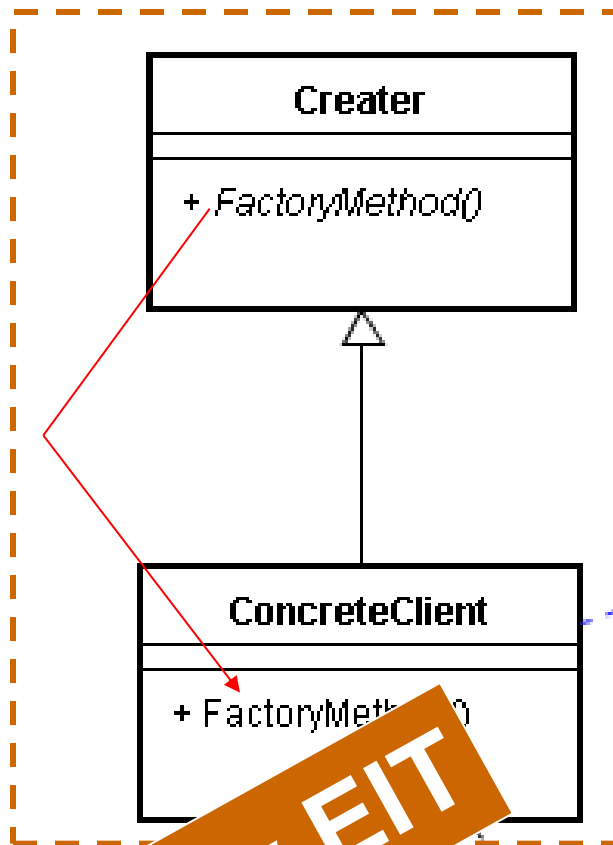


2 个 EIT 造形

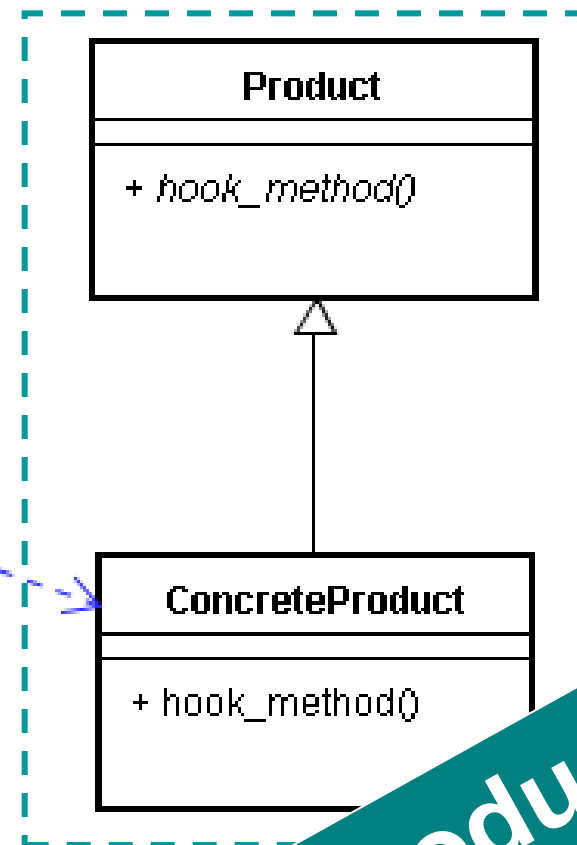




- 左边EIT造形负责<创建>右边EIT造形的对象(Object)。
- 就称左边EIT造形为：Factory(工厂)EIT
- 而称右边EIT造形为：Product(产品)EIT



`<<new>>`



Factory EIT

```
FactoryMethod() {  
    new ConcreteProduct();  
}
```

Product EIT

4、介绍GoF设计模式

- 裁缝有样式、围棋有棋谱、烹饪有食谱、武功有招式、战争有兵法，..... 皆是专家和高手的经验心得，通称为：模式(Pattern)。
- 模式告诉您理想的方案像什么、有那些特性；同时也告诉您些规则，让您依循之，而产生适合于环境的具体方案。

- 1964年，著名建筑学家亚历山大(Christopher Alexander)出版一本书：
<< Notes on the Synthesis of Form >>
- 在書裡，他提出「形」(Form)的概念，认为建筑师可创造形，来化解环境中互相冲突的需求，使冲突变成为和谐的景象。

- 接着，他提出了模式(Pattern)观念，造形和模式引导建筑师逐步创造出新奇的架构。
- 于1995年，Erich Gamma、Richard Helm、Ralph Johnson和John Vlissides共4人一起出版了惊动软件界的经典名著：

<<Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software>>

成为最热门的软件设计书籍。

- 由于此书作者是 4位声名响亮的名家，大家就称他们为「设计模式4人帮(Gang of Four)」，简称为GoF。在此书里，列举了软件界的23个常用模式。大家就稱之為：GoF设计模式。



~ Continued ~