
设计模式：



一. 软件设计原则

SOLID：

1. 开闭原则（OCP）

- a. 拓展
- b. 修改

2. 单一职责原则（SRP）

- a. 职责确认
- b. 模块概念

3. 依赖倒置原则（DIP）

- a. 底层库设计
- b. 核心库封装

4. 接口隔离原则 (ISP)

- a. 接口设计
- b. 接口隔离方案

5. 里氏替换原则 (LSP)

二. 系统设计面试实战

6. UML 图

7. 系统设计思路

三. 设计模式方法

8. 类型分类

- a. 创建型
- b. 结构型
- c. 行为型

9. 方法论

- a. 工厂模式、建造者模式、单例模式
- b. 适配器模式、迭代器模式、代理模式
- c. 命令模式、模板模式、观察者模式、职责链模式

