

结构型模式

结构型模式(Structural Pattern)描述如何将类或者对象结合在一起形成更大的结构，就像搭积木，可以通过简单积木的组合形成复杂的、功能更为强大的结构。

结构型模式可以分为类结构型模式和对象结构型模式：

- 类结构型模式关心类的组合，由多个类可以组合成一个更大的

系统，在类结构型模式中一般只存在继承关系和实现关系。 - 对象结构型模式关心类与对象的组合，通过关联关系使得在一个类中定义另一个类的实例对象，然后通过该对象调用其方法。根据“合成复用原则”，在系统中尽量使用关联关系来替代继承关系，因此大部分结构型模式都是对象结构型模式。

包含模式

- 适配器模式(Adapter)
重要程度：4
- 桥接模式(Bridge)
重要程度：3
- 组合模式(Composite)
重要程度：4
- 装饰模式(Decorator)
重要程度：3
- 外观模式(Facade)
重要程度：5
- 享元模式(Flyweight)
重要程度：1
- 代理模式(Proxy)
重要程度：4

目录

- 1. 适配器模式

- 1.1. 模式动机
- 1.2. 模式定义
- 1.3. 模式结构
- 1.4. 时序图
- 1.5. 代码分析
- 1.6. 模式分析
- 1.7. 实例
- 1.8. 优点
- 1.9. 缺点
- 1.10. 适用环境
- 1.11. 模式应用
- 1.12. 模式扩展
- 1.13. 总结
- 2. 桥接模式
 - 2.1. 模式动机
 - 2.2. 模式定义
 - 2.3. 模式结构
 - 2.4. 时序图
 - 2.5. 代码分析
 - 2.6. 模式分析
 - 2.7. 实例
 - 2.8. 优点
 - 2.9. 缺点
 - 2.10. 适用环境
 - 2.11. 模式应用
 - 2.12. 模式扩展
 - 2.13. 总结
- 3. 装饰模式
 - 3.1. 模式动机
 - 3.2. 模式定义
 - 3.3. 模式结构
 - 3.4. 时序图
 - 3.5. 代码分析
 - 3.6. 模式分析
 - 3.7. 实例
 - 3.8. 优点
 - 3.9. 缺点
 - 3.10. 适用环境
 - 3.11. 模式应用
 - 3.12. 模式扩展
 - 3.13. 总结
- 4. 外观模式
 - 4.1. 模式动机
 - 4.2. 模式定义
 - 4.3. 模式结构

- 4.4. 时序图
- 4.5. 代码分析
- 4.6. 模式分析
- 4.7. 实例
- 4.8. 优点
- 4.9. 缺点
- 4.10. 适用环境
- 4.11. 模式应用
- 4.12. 模式扩展
- 4.13. 总结
- 5. 享元模式
 - 5.1. 模式动机
 - 5.2. 模式定义
 - 5.3. 模式结构
 - 5.4. 时序图
 - 5.5. 代码分析
 - 5.6. 模式分析
 - 5.7. 实例
 - 5.8. 优点
 - 5.9. 缺点
 - 5.10. 适用环境
 - 5.11. 模式应用
 - 5.12. 模式扩展
 - 5.13. 总结
- 6. 代理模式
 - 6.1. 模式动机
 - 6.2. 模式定义
 - 6.3. 模式结构
 - 6.4. 时序图
 - 6.5. 代码分析
 - 6.6. 模式分析
 - 6.7. 实例
 - 6.8. 优点
 - 6.9. 缺点
 - 6.10. 适用环境
 - 6.11. 模式应用
 - 6.12. 模式扩展
 - 6.13. 总结