

设计模式第一原则---找出持续变化的地方，将变化的地方封装起来。

一个程序的设计总是可以分为可变的部分和不变的部分。

当我们找出来可变的部分，并且把这些部分封装起来，那么剩下的就是不变和稳定的部分。

这些不变和稳定的部分是非常容易复用的。这也是设计模式为什么描写的是可复用面向对象软件基础的原因。