

Design Pattern

Lecture 2

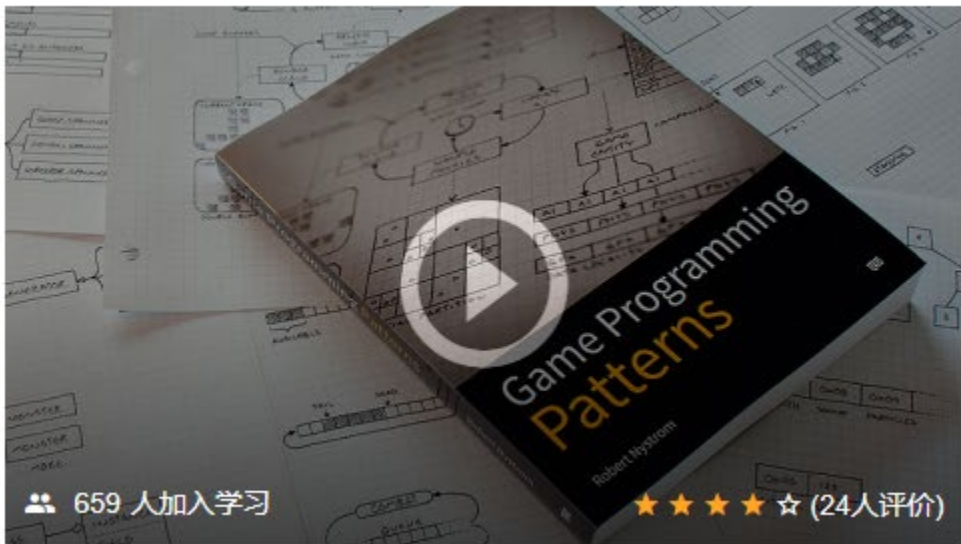
回顧

- 甚麼是設計模式？為甚麼用它？
- 甚麼是抽象？
- 原則(Principles)
 - SRP (Single Responsibility Principle, 單一責任原則)
 - DIP (Dependency Inversion Principle, 依賴倒轉原則)
- 模式(Patterns)
 - 工廠模式 (Factory)
 - 簡單工廠 (Simple Factory)
 - 工廠方法 (Factory Method)
 - 抽象方法 (Abstract Factory)
 - 單例模式 (Singleton)
 - 靜態類 vs. 單例類
 - 多線程時的鎖 & 雙重檢測鎖
- 懶加載 (Lazy Loading)

抽象工廠

- 「使用者」不需要知道具體的工廠類。即與具體的工廠類解耦。

其它

[首页](#)[全部课程 ▾](#)[独立游戏 ▾](#)[Unity ▾](#)[虚幻 ▾](#)[JavaEE ▾](#)[Python人工智能 ▾](#)[微信小程序 ▾](#)[神秘 ▾](#)[移动端](#)

659 人加入学习

★★★★☆ (24人评价)

游戏开发中的设计模式 (Unity 5.6)

价格 **¥280.00**

学习有效期 永久有效

扫一扫 分享 收藏

去学习

目錄

- 合成/聚合複用原則 (CARP)
- 策略模式 (Strategy)
- 裝飾模式 (Decorator)
- 觀察者模式 (Observer)
 - 事件與委托 event & delegate

原則

- CARP (Composition/Aggregate Reuse Principle, 合成/聚合複用原則)
- 少用繼承，多用組合。
- 個人認為：
 - 兩層繼承
 - 不超過10種子類

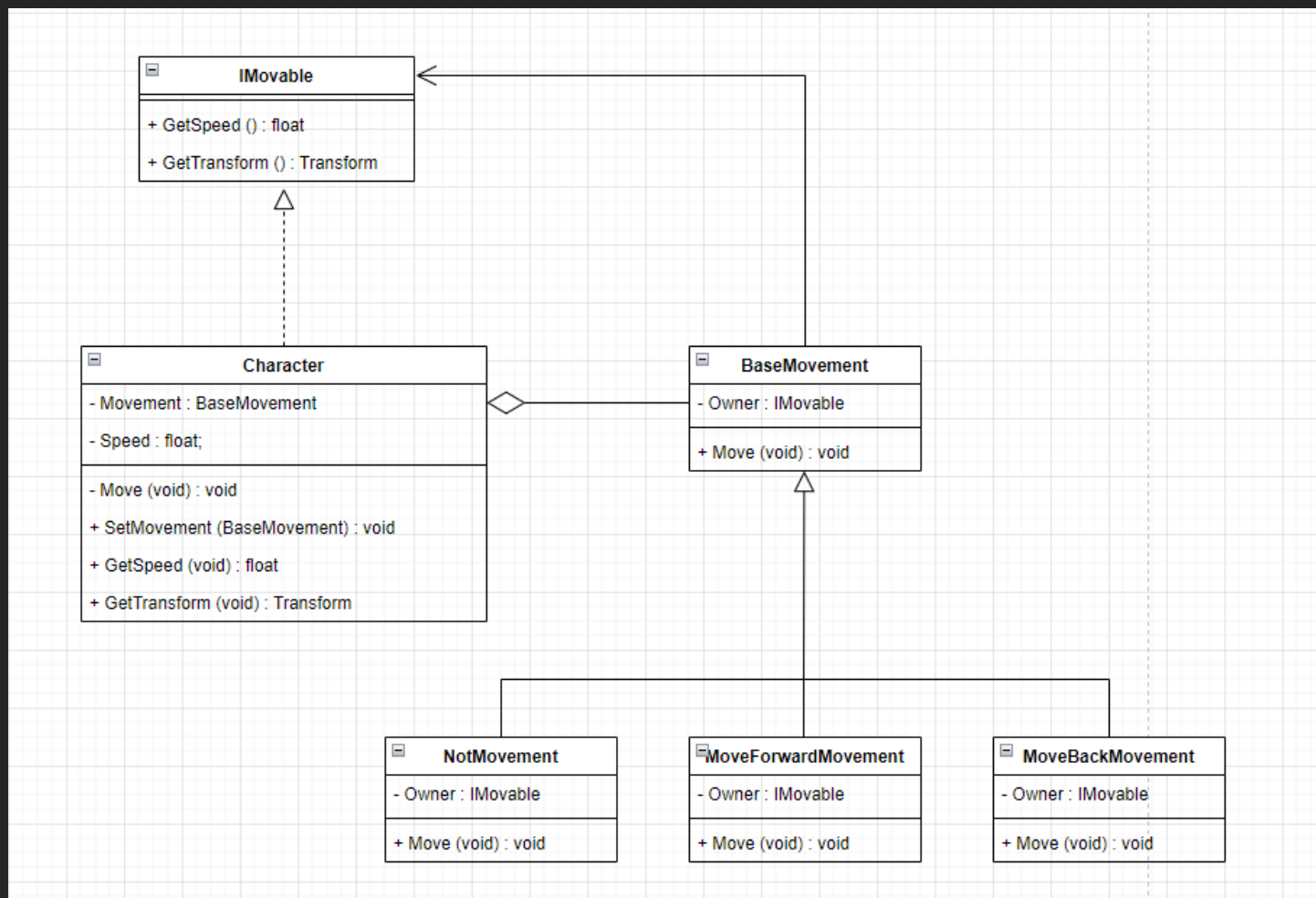
策略模式 (Strategy)

- 定義了算法族，分別封裝起來，使它們之間可以相互替換，此模式使算法的變化獨立於使用算法的用戶。

好處

- 當需要增加「算法」時，直接添加一個類
- 當需要修改「算法」時，不需要修改用戶
- 與命令模式(Command)非常像

策略模式 (Strategy)



少用繼承，多用組合。

- 「Character」中的移動行為，並不是透過繼承得來的，而是透過與「BaseMovement」組合而成的。

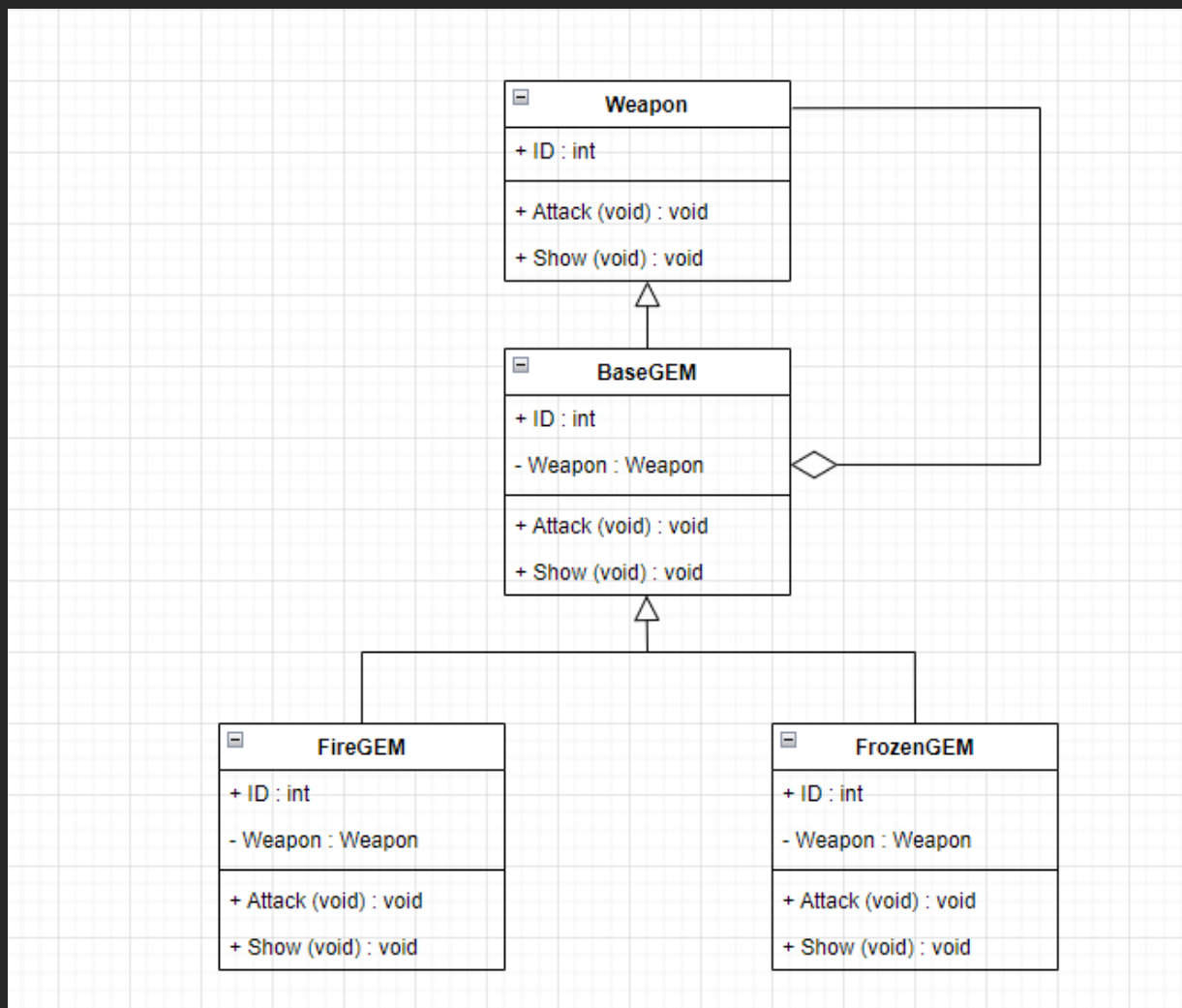
Q&A

裝飾模式 (Decorator)

- 動態地將責任附加到對象上。若要擴展功能，裝飾者提供了比繼承更彈性的替代方案。
- 一層一層地把對象包裝起來
- 執行時有點像遞歸那樣，一層一層地執行
- 注意：
 - 包裝順序可能會對結果產生影響
 - 會產生大量的”小類”
 - 不好刪除中間類（需要額外保存上一個裝飾者）



裝飾模式 (Decorator)



合成/聚合複用原則 (CARP)

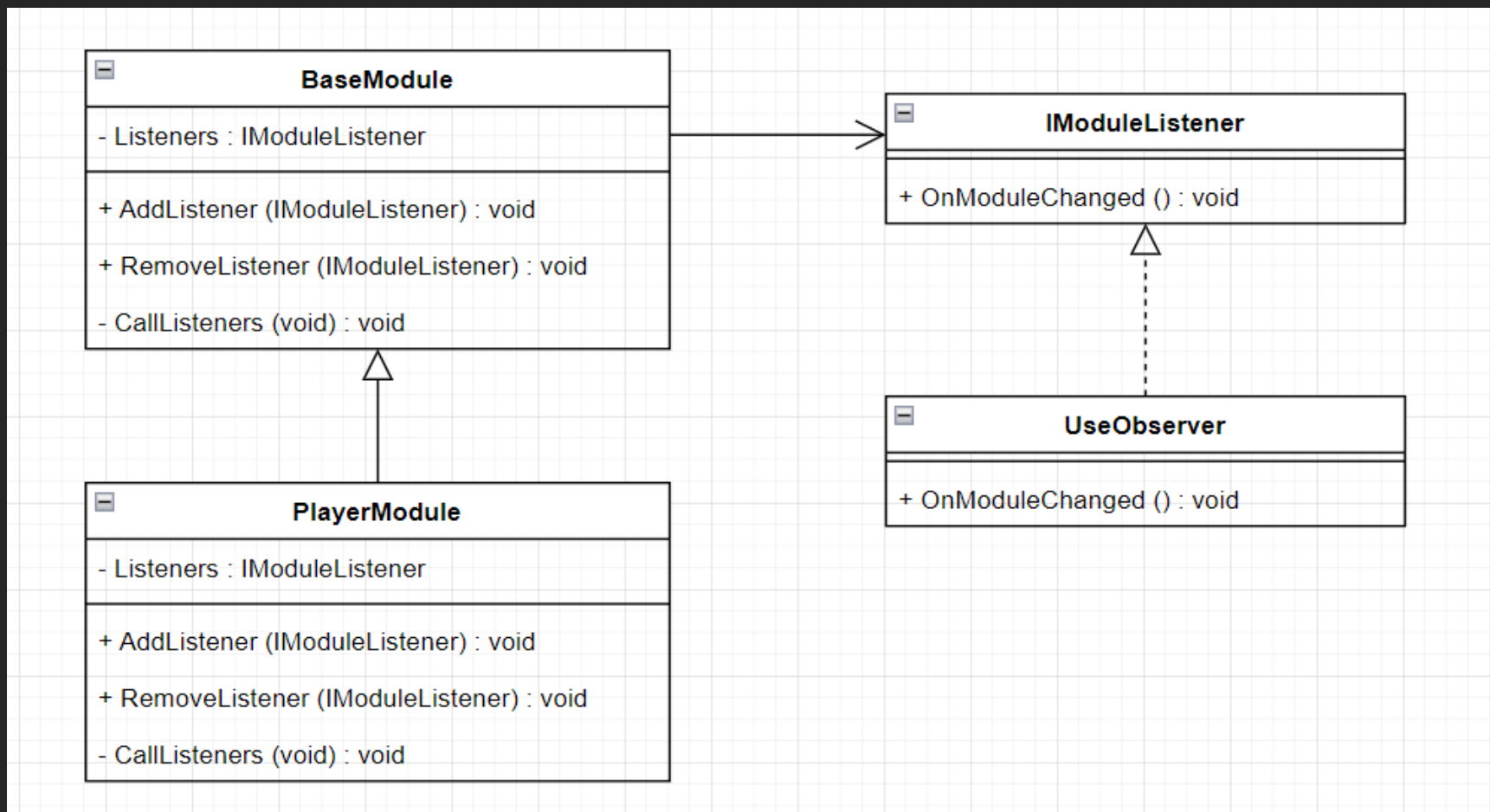
- 少用繼承，多用組合。
- 裝飾者模式與策略模式都是遵循了CARP
- 用組合取代了繼承

Q&A

觀察者模式 (Observer)

- 定義了對象之間的一對多依賴，這樣一來，當一個對象改變狀態時，它的所有依賴者都會收到通知並自動更新。
- 相當於網站的”訂閱”，當有新消息時會自動發送到每一個訂閱者的郵箱
 - 網站: 被觀察者 (一個)
 - 訂閱者: 觀察者 (多個)
- 注意
 - 觀察者的順序不應該被依賴。即先後次序不應該影響到結果
- 數據的傳送方式
 - 推 (push) : 由被觀察者將數據傳送給觀察者 (一般，可以用struct來代替具體的參數)
 - 拉 (pull) : 由觀察者找被觀察者要

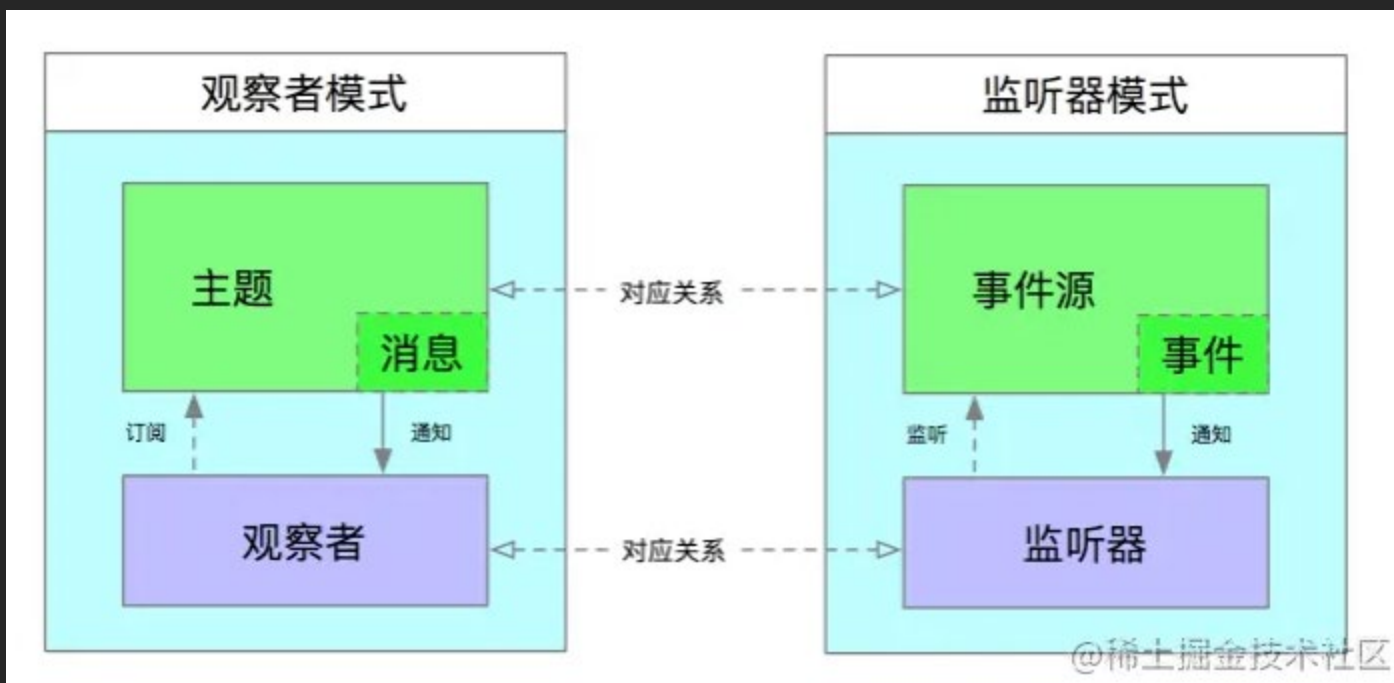
觀察者模式 (Observer)



事件與委托(event & delegate)

- 是觀察者模式在特定場景下的一種改造和應用
- 增加了“事件”的概念
- 與Observer的比較
 - 觀察者 -> 事件監听器
 - 被觀察者 -> 事件管理器
 - 事件
- 例如UI中的按鈕，在點擊後會發生點擊事件，由事件管理器和事件監听器說。

觀察者模式 vs. 事件與委托



更多的是概念上的分別，在程序員之間溝通時不會產生誤會。

Q&A

結語

- 遊戲中，需要與「策劃」和「美術」交互的部分，例如技能、動畫等的部分，很難用得上設計模式。這些都是系統中處於「表層」位置的。
 - 但是在不需要與他們交互的部分，特別是框架、底層，就會很常用到設計模式。例如Unity推出的ECS和很常用在UI上的MVC。
 - 應用設計模式可以使項目規範化。
-
- 設計模式是非常靈活的，如何更好地運用，只能通過大量的項目來練習。