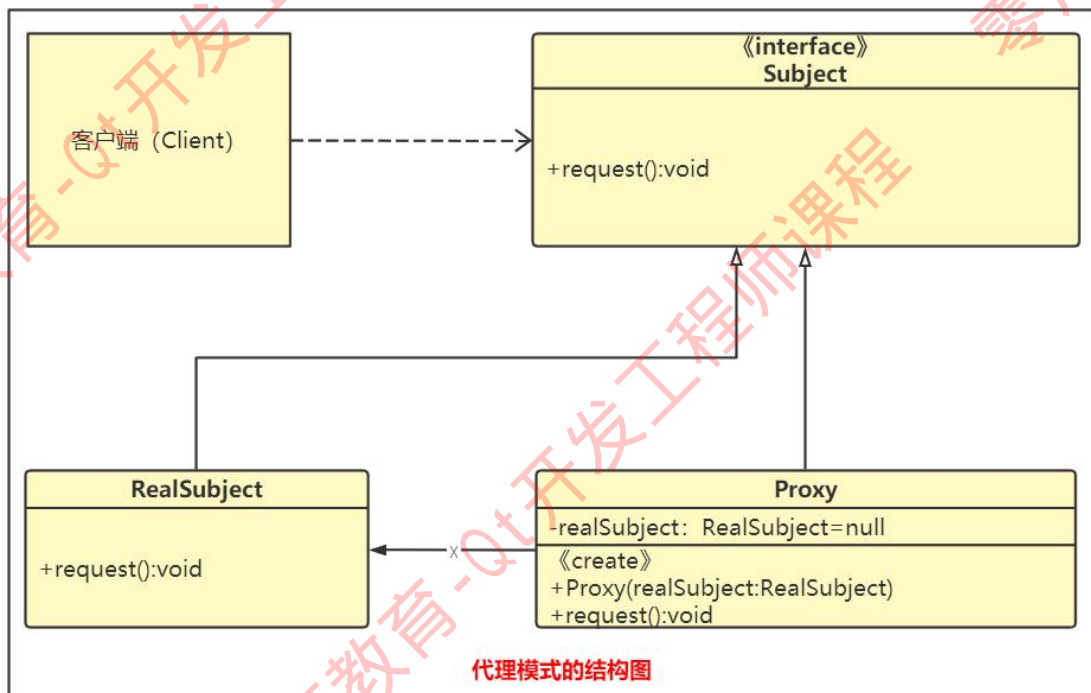


1048--23 种设计模式之《代理模式》--零声教育

一、代理模式基础知识

代理模式定义：为其他对象提供一种代理以控制对这个对象的访问。一个类代表另一个类的功能（属于结构型模式）。代理模式的结构图如下：



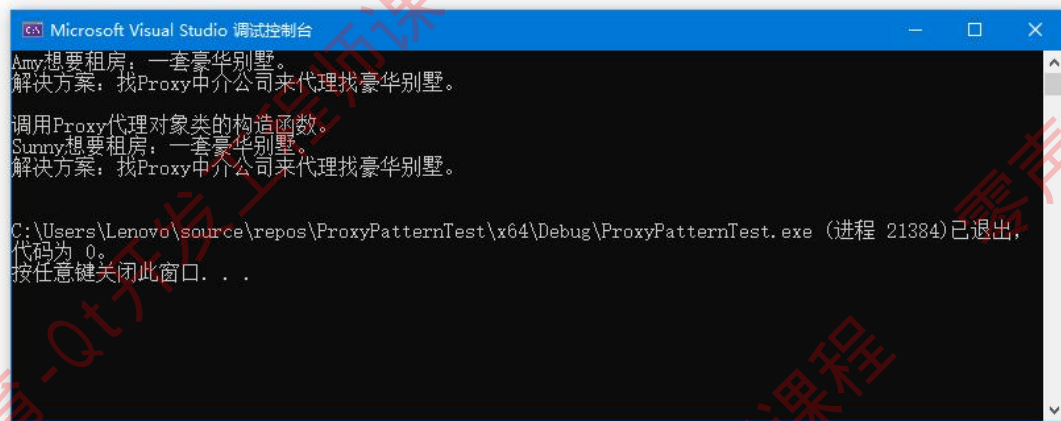
- ❖ **Subject:** 目标接口，定义代理和具体目标对象的接口，这样就可以在任何使用具体目标对象的地方使用代理对象。
- ❖ **RealSubject:** 具体的目标对象，真正实现目标接口要求的功能。
- ❖ **Proxy:** 代理对象。

应用场景：优化接口性能。

优点和缺点：职责非常清晰；高扩展性；智能化。造成请求的处理速

度慢；实现非常复杂。

二、代理模式实战应用



```
Microsoft Visual Studio 调试控制台
Amy想要租房：一套豪华别墅。
解决方案：找Proxy中介公司来代理找豪华别墅。

调用Proxy代理对象类的构造函数。
Sunny想要租房：一套豪华别墅。
解决方案：找Proxy中介公司来代理找豪华别墅。

C:\Users\Lenovo\source\repos\ProxyPatternTest\x64\Debug\ProxyPatternTest.exe (进程 21384) 已退出，
代码为 0。
按任意键关闭此窗口。 . . .
```