

1050--23 种设计模式之《中介者模式》--零声教育

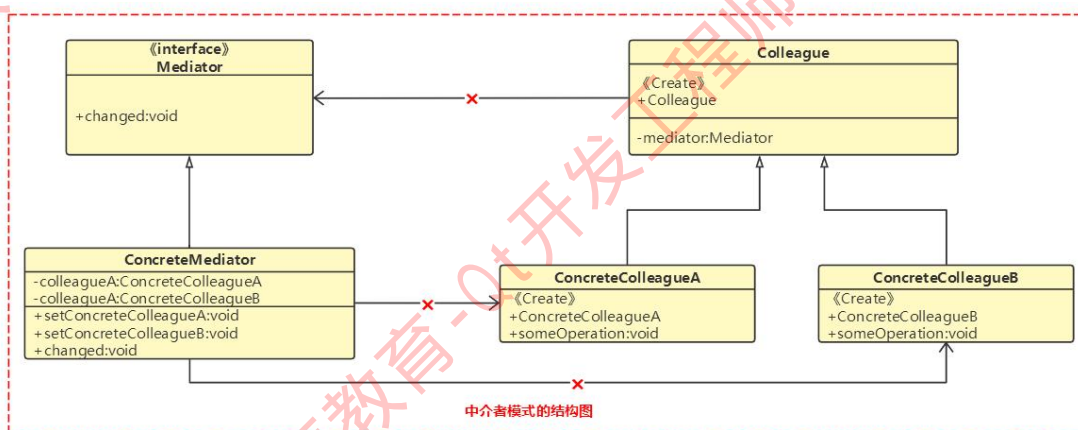
一、中介者模式基础知识

中介者模式定义：用一个中介对象来封装一系列的对象交互。中介者使得各对象不需要显式地相互引用，从而使其耦合松散，而且可以独立地改变它们之间的交互。

中介者模式主要用来降低多个对象和类之间的通信复杂性问题。

属于行为型模式。

中介者模式的结构图如下：



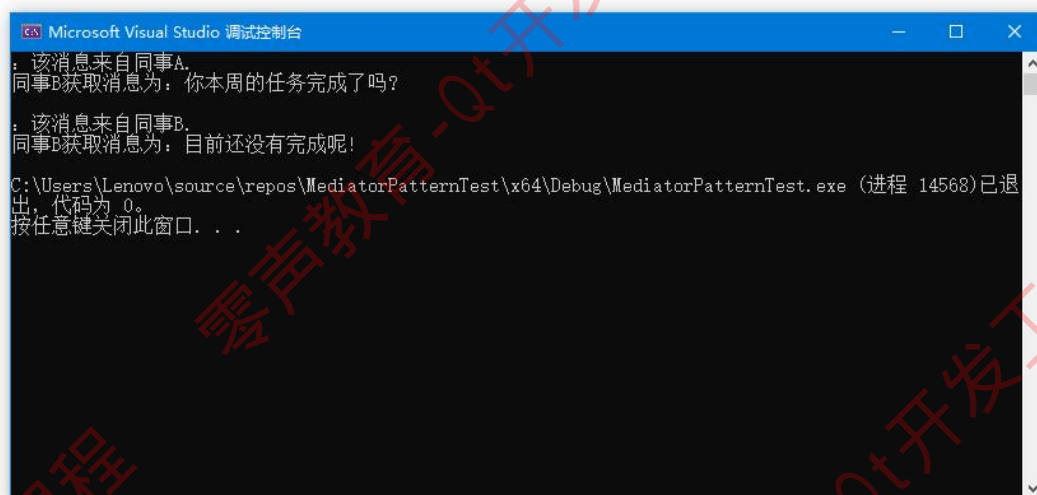
- Mediator :中介者接口。在里面定义各个同事之间交互需要的方法，可以是公共的通信方法，比如：changed 方法，大家都用，也可以是小范围的交互方法。
- ConcreteMediator :具体中介者实现对象。它需要了解并维护各个同事对象，并负责具体的协调各同事对象的交互关系。
- Colleague :同事类的定义，通常实现成为抽象类，主要负责约束同事对象的类型，并实现一些具体同事类之间的公共功能，比如，

每个具体同事类都应该知道中介者对象，也就是具体同事类都会持有中介者对象，都可以定义到这个类里面。

- ConcreteColleague：具体的同事类，实现自己的业务，在需要与其他同事通信的时候，就与持有的中介者通信，中介者会负责与其他同事交互。

中介者模式的优点和缺点：松散耦合；集中控制交互；多对多变成一对多。中介者模式潜在缺点为过度集中。

二、中介者模式实战应用



```
Microsoft Visual Studio 调试控制台
: 该消息来自同事A.
同事B获取消息为: 你本周的任务完成了吗?
: 该消息来自同事B.
同事B获取消息为: 目前还没有完成呢!
C:\Users\Lenovo\source\repos\MediatorPatternTest\x64\Debug\MediatorPatternTest.exe (进程 14568) 已退出, 代码为 0。
按任意键关闭此窗口. . .
```