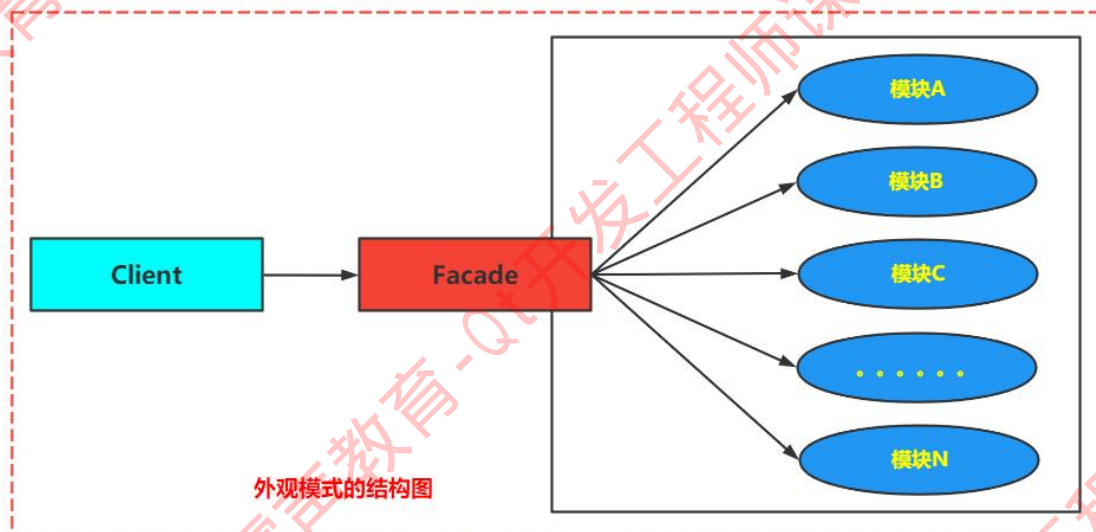


## 1046--23 种设计模式之《外观模式》--零声教育

### 一、外观模式基础知识

外观模式定义：为子系统的一组接口提供一个统一的接口，该模式定义了一个高层接口，这一个高层接口使的子系统更加容易使用。并且外观模式可以解决层结构分离、降低系统耦合度和为新旧系统交互提供接口功能。

外观模式的结构图如下：

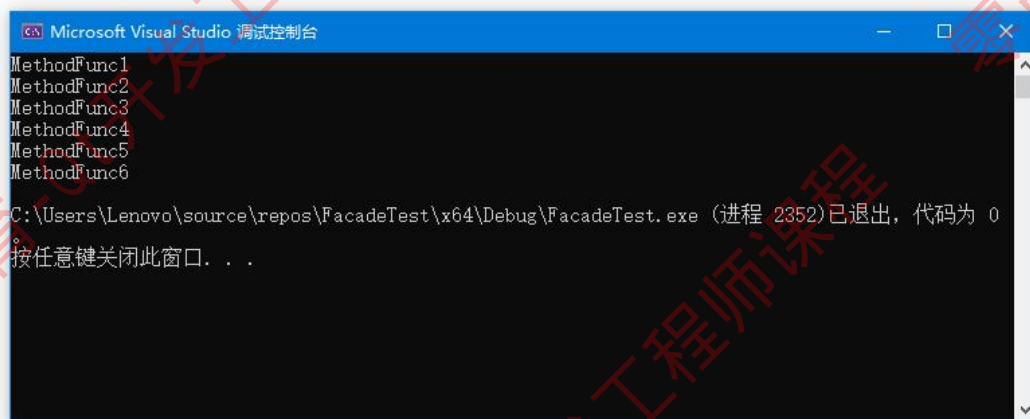


- **Facade:** 这个外观类为子系统提供一个共同的对外接口。
- **Client:** 客户对象通过一个外观接口读写子系统中各接口的数据资料。

**外观模式适应场景：**设计初期阶段，应该有意识的将不同层分离，层与层之间建立外观模式；在开发阶段，子系统越来越复杂，增加外观提供一个简单的调用接口。

**外观模式优点：**实现子系统与客户端之间松耦合关系；客户端屏蔽子系统组件，减少客户端所需处理的对象数目，并且使得子系统使用起来更加容易。

## 二、外观模式实战应用



```
Microsoft Visual Studio 调试控制台
MethodFunc1
MethodFunc2
MethodFunc3
MethodFunc4
MethodFunc5
MethodFunc6
C:\Users\Lenovo\source\repos\FacadeTest\x64\Debug\FacadeTest.exe (进程 2352)已退出，代码为 0
按任意键关闭此窗口。...
```