模式(Pattern)是在特定环境下人们解决某类重复出现问题的一套成功或有效的解决方案。

设计模式(Design Pattern)是一套被反复使用、多数人知晓的、经过分类编目的、代码设计经验的总结，使用设计模式是为了可重用代码、让代码更容易被他人理解并且保证代码可靠性。

主要人物：[Christopher Alexander](http://www.doc88.com/p-0087414591972.html)、[GoF](https://baike.baidu.com/item/GoF/6406151?fr=aladdin)

GoF设计模式共23个，但都各具特色，根据用途划分为创建型、结构型以及行为型。

创建型：主要用于描述如何创建对象；

结构型：主要用于描述如何实现类或对象的组合；

行为型：主要用于描述类或对象怎样交互以及怎样分配职责。

在GoF的23种设计模式中包含**5**种创建型设计模式、**7**种结构型设计模式和**11**种行为型设计模式。此外，根据某个模式主要是用于处理类之间的关系还是对象之间的关系，设计模式还可以分为类模式和对象模式。我们经常将两种分类方式**结合使用**，如单例模式是对象创建型模式，模板方法模式是类行为型模式。

## **[设计模式从何而来](https://blog.csdn.net/lovelion/article/details/7417668)**

## **[设计模式是什么](https://blog.csdn.net/lovelion/article/details/7420863)**

****常用设计模式一览表（参考）****

