设计模式

1. 面向对象设计原则

单一职责原则

开闭原则

里氏换代原则

所有引用父类的地方必须能透明地使用其子类的对象

软件中，一个基类的替换成其子类，软件将不会产生任何错误或异常

依赖倒置原则

抽象不应该依赖细节，细节应当依赖细节。即 要针对接口编程，而不能针对实现从编程

依赖倒转原则要求我们在程序代码中传递参数时或在关联关系中，尽量引用层次高的抽象层类，即使用接口和抽象类进行变量类型声明、参数类型声明、方法返回类型声明，以及数据类型的转换等，而不要用具体类来做这些事情。为了确保该原则的应用，一个具体类应当只实现接口或抽象类中声明过的方法，而不要给出多余的方法，否则将无法调用到在子类中增

加的新方法

接口隔离原则

使用专门的接口，而不是使用统一的总接口。即客户端不应该依赖那些不需要的接口。

根据接口隔离原则，当一个接口太大时，我们需要将它分割成一些更细小的接口，使用该接口的客户端仅需知道与之相关的方法即可。每一个接口应该承担一种相对独立的角色，不干不该干的事，该干的事都要干。

合成复用原则

尽量使用对象组合，而不是继承来达到目的。

迪米特原则

一个软件实体应该尽可能少的和其它实体发生相互作用

迪米特法则可降低系统的耦合度，使类与类之间保持松散的耦合关系。

2、