# Java设计模式精讲

## 第1节UML类图及时序图入门

### 1.1本章导航

* 定义
* 特点
* 分类
* 类图
* 时序图
* 记忆技巧

### 1.2UML定义

* 统一建模语言（Unified Modeling Language，缩写UML）
* 非专利的第三代建模和规约语言

### 1.3UML特点

* UML是一种开放的方法
* 用于说明、可视化（源代码、测试用例）、构建和编写一个正在开发的面向对象的、软件密集系统的制品的开放方法
* UML展现了一系列最佳工程实践，这些最佳实践在对大规模、复杂系统进行建模方面，特别是在软件架构层次已经被验证有效，方便程序员直接沟通交流

### 1.4UML2.2分类

UML2.2中一共定义了14中图示，分类如下：

结构式图形：强调的是系统式的建模；

行为式图形：强调系统模型中触发的事件；

交互式图形：属于行为式图形子集合，强调系统模型中资料流程；

结构式图形：

静态图（类图，对象图，包图）

实现图（组件图，部署图）

剖面图

复合图

行为式图形：

活动图

状态图

用例图

交互式图形：

通信图

交互概述图（UML2.0）

时序图（UML2.0）

时间图（UML2.0）

UML类图：

Class Diagram：用于表示类、接口、实例等之间相互的静态关系；

虽然名字叫类图，但类图中并不只有类；

### 1.5UML类图及记忆技巧

1. UML箭头方向：从子类指向父类；

提示：错误理解：可能会认为子类是以父类为基础的，箭头应从父类指向子类；

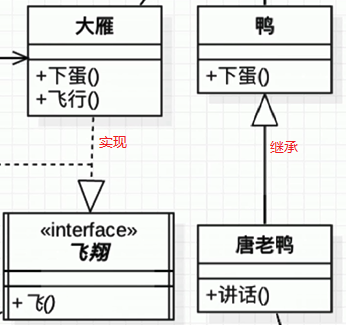
定义子类时需要通过extends关键字指定父类；

子类一定知道父类定义的，但父类并不知道子类的定义；

只有知道对方信息时才能指向对方；

所以箭头方向是子类指向父类；

1. 实线-继承 | 虚线-实现

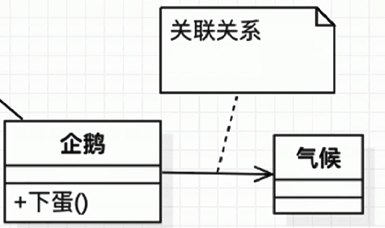


空心三角箭头：继承或实现；

实线-继承：is a关系，扩展目的，不虚，很结实；

虚线-实现：虚线代表“虚”无实体；

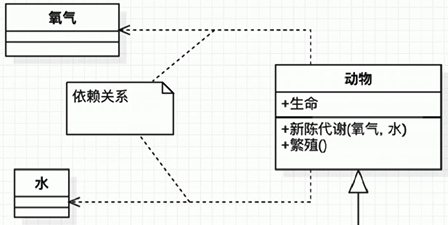
1. 实线-关联 | 虚线-依赖



实线-关联关系：关系稳定，实打实的关系，铁哥们；

表示一个类对象和另一个类对象有关联；

通常是一个类中有另一个类对象作为属性；



虚线-依赖关系：临时用一下，若即若离，虚无缥缈，若有若无；

表示一种使用关系，一个类需要借助另一个类来实现功能；

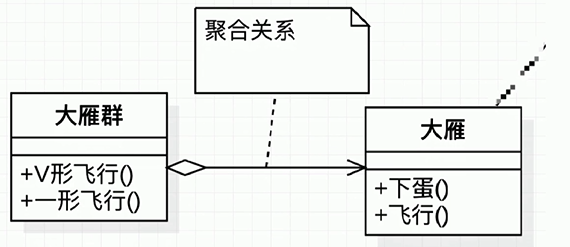
一般是一个类使用另一个类作为参数使用，或作为返回值；

1. 空心菱形-聚合 | 实心菱形-组合

菱形就是一个盛东西的器皿（例如盘子）；

聚合：代表空器皿里可以放很多相同的东西，聚在一起（箭头方向所指的类）；

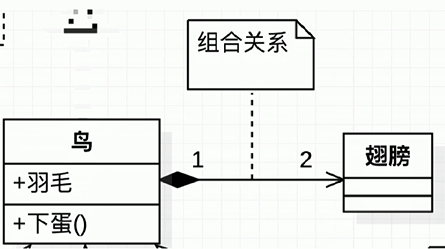
组合：代表器皿里已经有实体结构的存在，生死与共，强关系；



整体和局部的关系，两者有着独立的生命周期，是has a的关系；

弱关系

消极的词：弱-空



整体与局部的关系，和聚合的关系相比，关系更加强烈，两者有着相同的生命周期，contains a的关系

强关系

积极的词：强-满

实心菱形-组合关系中，常见数字表达及含义，假设有A类和B类，数字标记在A类侧：

0..1 ：0个或1个实例；（系统某一时刻）

0..\* ：0个或多个实例；

1..1 ：1个实例；== 1..1 表示一个B实例只能与一个A实例相关

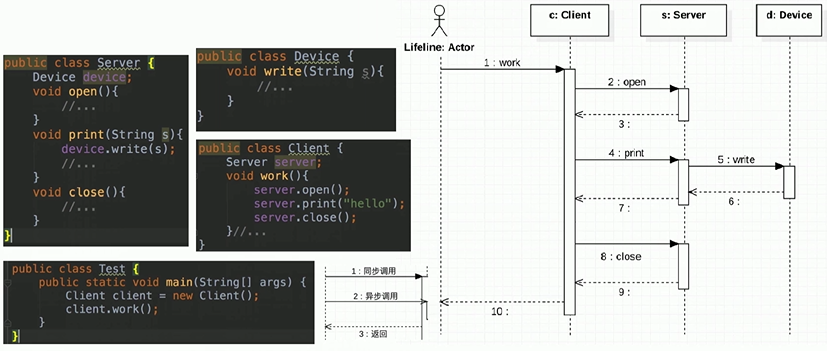
1 ：只能有一个实例；

1..\* ：至少有一个实例；表示B实例可以与多个A实例相关

### 1.6UML时序图

Sequence Diagram：是显示对象之间交互的图，这些对象是按时间顺序排列的。

时序图中包括的建模元素主要有：对象（Actor）、生命线（Lifeline）、控制焦点（Focus of control）、消息（Message）等



## 第2节UML急速入门

### 2.1why设计模式

程序员必备，面试高频考点

### 2.2学习思路

设计模式定义；

设计模式应用；

源码解析；

系统学习；

结合大量场景Coding；不枯燥、不空洞

动态递进式讲解；

采用Debug方式及内存分析；多线程Debug，人工干预线程；

更容易理解设计模式；

JDK及热门开源框架解析；JDK、Spring、Mybatis、Logback、Gruva等

真正学懂设计模式；

序列攻击，反序列化破坏...

### 2.3大纲

1）UML基础

UML类图

UML时序图

UML类关系

UML记忆技巧

2）7大设计原则

开闭原则

依赖倒置原则

单一职责原则

接口隔离原则

迪米特原则

里氏替换原则

合成复用原则

1. 设计模式-创建型模式

工厂方法模式

抽象工厂模式

建造者模式

单例模式

原型模式

1. 设计模式-结构型模式

适配器模式；

装饰者模式；

代理模式；

外观模式；

桥接模式；

组合模式；

享元模式；

1. 设计模式-行为型模式

策略模式；

观察者模式；

责任链模式；

备忘录模式；

模板方法模式；

迭代器模式；

中介者模式；

命令模式；

访问者模式；

解释器模式；

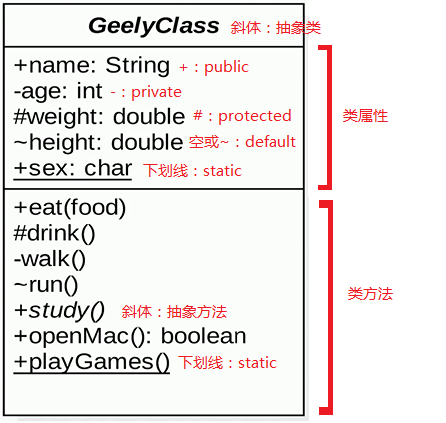
状态模式；

1. 辅助学习资料

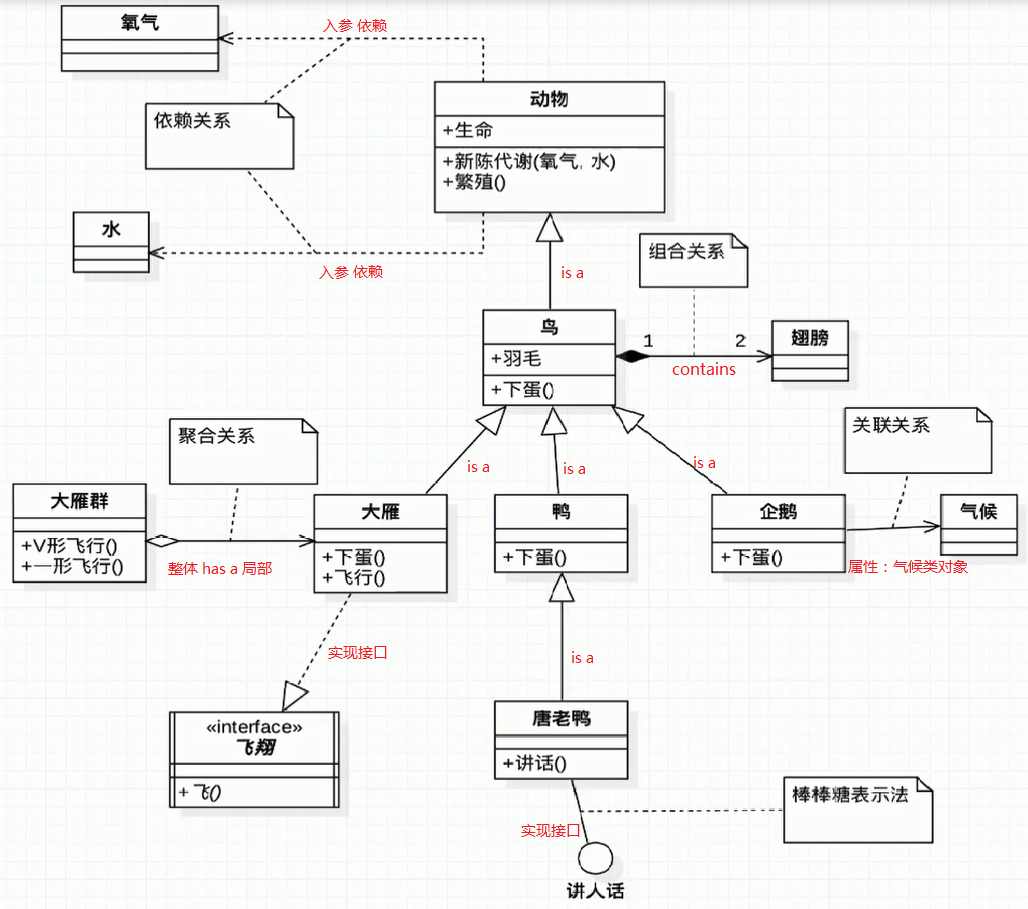
实战工厂能力；

抽象思维能力；

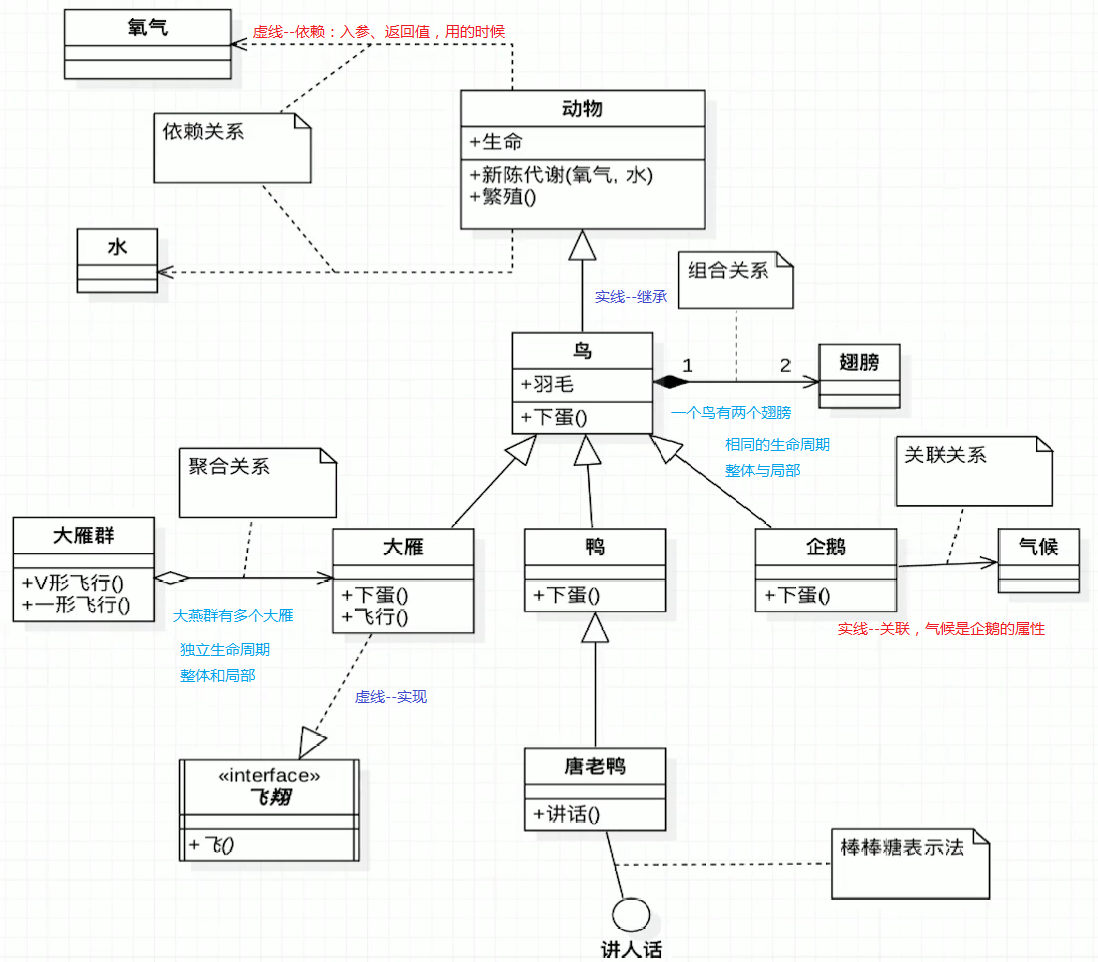
### 2.4UML类图讲解



### 2.5UML类图讲解-自上而下



### 2.6UML类图讲解-对比讲解



### 2.7总结

定义

特点

分类

类图

时序图

记忆技巧

## 软件设计七大原则

### 3.1本章导航

开闭原则

依赖倒置原则

单一职责原则

接口隔离原则

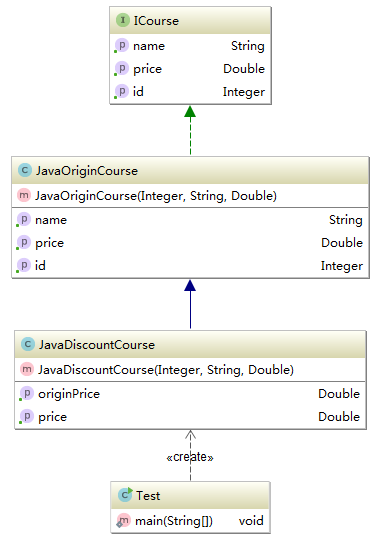
迪米特法则

里氏替换原则

合成/复用原则（组合/复用原则）

### 3.2开闭原则

1. 定义：一个软件实体如类、模块和函数应该对扩展开放，对修改关闭。
2. 用抽象构建框架，用实现扩展细节
3. 优点：提高软件系统的可复用性及可维护性
4. 类图



1. 代码示例

|  |
| --- |
| **public interface** ICourse {  Integer getId();  String getName();  Double getPrice(); } |

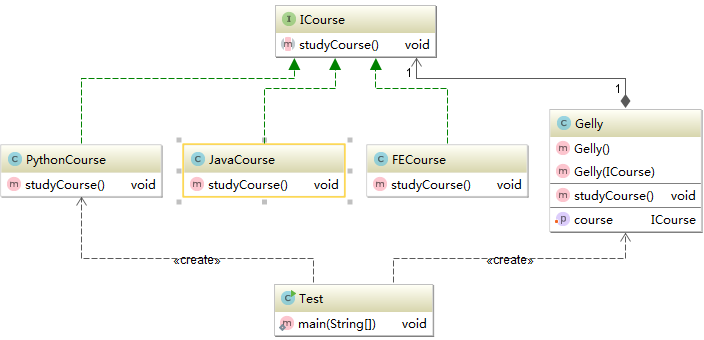
|  |
| --- |
| **public class** JavaOriginCourse **implements** ICourse {  **private** Integer **Id**;  **private** String **name**;  **private** Double **price**;   **public** JavaOriginCourse(Integer id, String name, Double price) {  **this**.**Id** = id;  **this**.**name** = name;  **this**.**price** = price;  }   @Override  **public** Integer getId() {  **return this**.**Id**;  }   @Override  **public** String getName() {  **return this**.**name**;  }   @Override  **public** Double getPrice() {  **return this**.**price**;  } } |

|  |
| --- |
| **public class** JavaDiscountCourse **extends** JavaOriginCourse{  **public** JavaDiscountCourse(Integer id, String name, Double price) {  **super**(id, name, price);  }   **public** Double getOriginPrice() {  **return super**.getPrice();  }  @Override  **public** Double getPrice() {  **return super**.getPrice()\*0.8;  } } |

|  |
| --- |
| **public class** Test {  **public static void** main(String[] args) {  ICourse javaCourse = **new** JavaDiscountCourse(96,**"Java"**,348d );  JavaDiscountCourse javaDiscountCourse = (JavaDiscountCourse)javaCourse;  System.***out***.println(**"课程ID："** + javaCourse.getId() + **"课程名称："** + javaCourse.getName() + **"课程打折价格："** + javaDiscountCourse.getPrice());  System.***out***.println(**"课程ID："** + javaCourse.getId() + **"课程名称："** + javaCourse.getName() + **"课程原来价格："** + javaDiscountCourse.getOriginPrice());  } } |

### 3.3依赖倒置原则

1. 定义：高层模块不应该依赖低层模块，二者都应该依赖其抽象；
2. 抽象不应该依赖细节；细节应该依赖抽象；
3. 针对接口编程，不要针对实现编程；
4. 优点：可以减少类间耦合性、提高系统稳定性，提高代码可读性和可维护性，可降低修改程序所造成的风险；
5. 类图



1. Coding

|  |
| --- |
| **public interface** ICourse {  **public void** studyCourse(); } |

|  |
| --- |
| **public class** FECourse **implements** ICourse {  @Override  **public void** studyCourse() {  System.***out***.println(**"学习FE课程"**);  } } |

|  |
| --- |
| **public class** JavaCourse **implements** ICourse {  @Override  **public void** studyCourse() {  System.***out***.println(**"学习Java课程"**);  } } |

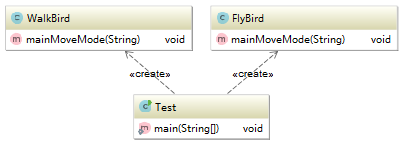
|  |
| --- |
| **public class** Gelly {  **private** ICourse **course**;  Gelly(){   }   Gelly(ICourse course){  **this**.**course** = course;  }  **public void** studyCourse() {  **course**.studyCourse();  }   **public void** setCourse(ICourse course) {  **this**.**course** = course;  }  } |

|  |
| --- |
| **public class** Test {  */\*  // 类内部实现  public static void main(String[] args) {  Gelly gelly = new Gelly();  gelly.studyJavaCourse();  gelly.studyFECourse();  }\*/    /\*// 接口方法实现  public static void main(String[] args) {  Gelly gelly = new Gelly();  gelly.studyCourse(new JavaCourse());  gelly.studyCourse(new PythonCourse());  }\*/   /\*// 构造方法实现  public static void main(String[] args) {  Gelly gelly = new Gelly(new JavaCourse());  gelly.studyCourse();  }\*/   // setter方法实现* **public static void** main(String[] args) {  Gelly gelly = **new** Gelly();  gelly.setCourse(**new** PythonCourse());  gelly.studyCourse();  } } |

### 3.4单一职责原则

1. 定义：不要存在对于一个导致类变更的原因；
2. 一个类/接口/方法只负责一项职责；
3. 优点：降低类的负责度、提高类的可读性，提高系统的可维护性、降低变更引起的风险
4. Coding

类单一职责原则



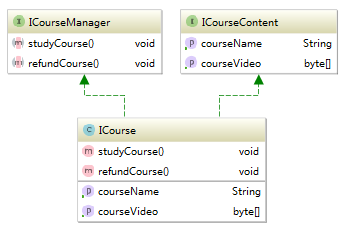
|  |
| --- |
| **public class** Bird {  **public void** mainMoveMode(String birdName) {  **if** (**"鸵鸟"**.equals(birdName)) {  System.***out***.println(birdName + **"用脚走"**);  } **else** {  System.***out***.println(birdName + **"用翅膀飞"**);  }  } } |

|  |
| --- |
| **public class** FlyBird {  **public void** mainMoveMode(String birdName) {  System.***out***.println(birdName + **"用翅膀飞"**);  } } |

|  |
| --- |
| **public class** WalkBird {  **public void** mainMoveMode(String birdName) {  System.***out***.println(birdName + **"用脚走"**);  } } |

|  |
| --- |
| **public class** Test {  **public static void** main(String[] args) {  */\*Bird bird = new Bird();  bird.mainMoveMode("鸵鸟");  bird.mainMoveMode("大雁");\*/* FlyBird flyBird = **new** FlyBird();  flyBird.mainMoveMode(**"大雁"**);   WalkBird walkBird = **new** WalkBird();  walkBird.mainMoveMode(**"鸵鸟"**);  } } |

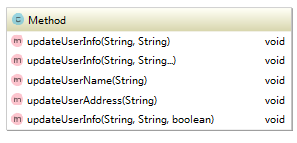
接口单一职责原则



|  |
| --- |
| **public interface** ICourseContent {  String getCourseName();  **byte**[] getCourseVideo(); } |

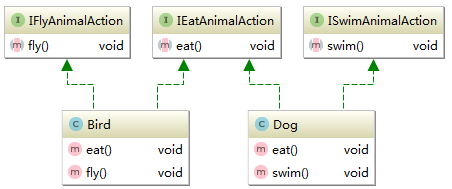
|  |
| --- |
| **public interface** ICourseManager {  **void** studyCourse();  **void** refundCourse(); } |

|  |
| --- |
| **public class** ICourse **implements** ICourseManager, ICourseContent{    @Override  **public void** studyCourse() {   }   @Override  **public void** refundCourse() {   }   @Override  **public** String getCourseName() {  **return null**;  }   @Override  **public byte**[] getCourseVideo() {  **return new byte**[0];  } } |



### 3.5接口隔离原则

1. 定义：用多个专门的接口，而不使用单一的总接口；客户端不应该依赖它不需要的接口
2. 一个类对一个类的依赖应该建立在最小的接口上；
3. 建立单一接口，不要建立庞大臃肿的接口；
4. 尽量细化接口，接口中的方法尽量少；
5. 注意适度原则，一定要适度；
6. 优点：符合我们常说的高内聚低耦合的设计思想，从而使得类具有很好的可读性、可扩展性和可维护性。
7. 类图



1. Coding

|  |
| --- |
| **public interface** IAnimalAction {  **void** eat();  **void** fly();  **void** swim(); } |

|  |
| --- |
| **public interface** IEatAnimalAction {  **void** eat(); } |

|  |
| --- |
| **public interface** IFlyAnimalAction {  **void** fly(); } |

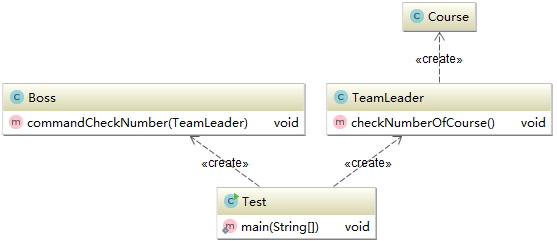
|  |
| --- |
| **public interface** ISwimAnimalAction {  **void** swim(); } |

|  |
| --- |
| **public class** Bird **implements** IEatAnimalAction, IFlyAnimalAction{   @Override  **public void** eat() {   }   @Override  **public void** fly() {   } } |

|  |
| --- |
| **public class** Dog **implements** IEatAnimalAction,ISwimAnimalAction {   @Override  **public void** eat() {   }   @Override  **public void** swim() {   } } |

### 3.6迪米特原则

1. 定义：一个对象应该对其他对象保持最少的了解。又叫最少知道原则；
2. 尽量降低类与类之间的耦合；
3. 优点：降低类之间的耦合；
4. 强调只和朋友交流，不和陌生人说话
5. 朋友：出现在成员变量、方法的输入、输出参数中的类成为成员朋友类，而出现在方法体内部的类不输入朋友类。
6. 类图



1. Coding

|  |
| --- |
| **public class** Boss {  **public void** commandCheckNumber(TeamLeader teamLeader){  teamLeader.checkNumberOfCourse();  } } |

|  |
| --- |
| **public class** TeamLeader {  **public void** checkNumberOfCourse() {  List<Course> courseList = **new** ArrayList<>();  **for** (**int** i = 0;i<20;i++) {  courseList.add(**new** Course());  }  System.***out***.println(**"在线课程的数量是："** + courseList.size());  } } |

|  |
| --- |
| **public class** Course { } |

|  |
| --- |
| **public class** Test {  **public static void** main(String[] args) {  Boss boss = **new** Boss();  TeamLeader teamLeader = **new** TeamLeader();  boss.commandCheckNumber(teamLeader);  } } |