# 创建和销毁对象

## 第一条：考虑用静态工厂方法代替构造器

**优点：**

静态工厂方法与构造器不同的第一大优势在于，他们有名称。

静态工厂方法与构造器不同的第二大优势在于，不必每次调用它们的时候都创建一个新对象

静态工厂方法与构造器不同的第三大优势在于，它们可以返回原返回类型的任何子类型的对象。这样在选择返回对象的类时就有更大的灵活性。

静态工厂方法的第四大优点在于，创建参数化类型实例的时候，它们使代码变得更加简洁。

**缺点：**

静态工厂方法的主要缺点在于，类如果不含公有的或者受保护的构造器，就不能被子类化。

静态工厂方法第二个缺点在于，它们与其他的静态方法实际上没有任何区别。

**总结：**

静态工厂方法和公有构造器各有用处，各有长处，静态工厂通常更加适合，因此切忌第一反应就是提供公有的构造器，而不是先考虑静态工厂。

## 第二条：遇到多个构造器参数时要考虑用构建器

当类的构造器或者静态工厂中具有多个参数，设计这种类时，Builder模式就是不错的选择，特别是大多数参数都是可选的时候。与使用传统重叠构造器模式相比，使用Builder模式的客户端代码更易于阅读和编写，构建器比javabean更加安全。

## 第三条：用私有构造器或者枚举类型强化SingLeton属性

## 第四条：通过私有构造器强化不可实例化的能力

## 第五条：避免创建不必要的对象

要优先使用基本类型，而不是装箱基本类型。比如循环计算时，用long而不是用Long

## 第六条：消除过期的对象引用

## 第七条：避免使用终结方法