# 代理模式

## 基本概念

定义：为其他对象提供一种代理以控制对这个对象的访问

组成部分：

1. 抽象角色（subject）：通过接口去声明可实现的方式
2. 具体角色（realSubect）：真实去实现业务逻辑的人，实现抽象角色，又代理调用。
3. 代理（Proxy）：实现具体角色的代理，进而实现抽象角色，又客户端调用使用。

## 二、go语言中实现

1、定义一个抽象角色类subject

type subject interface {  
 sell()  
 rent()  
}

2、定义一个具体角色类realsubject

type realsubject struct{}

3、定义代理类Proxy

type Proxy struct{}

1. 对具体角色实现sell和rent方法

func (r realsubject) sell() {  
 fmt.Printf("is sell.\n")  
}  
  
func (r realsubject) rent() {  
 fmt.Printf("is rent.\n")  
}

1. 通过对具体角色的实现，进行代理的实现

func (p Proxy) sell() {  
 var r realsubject  
 r.sell()  
}  
  
func (p Proxy) rent() {  
 var r realsubject  
 r.rent()  
}

1. client调用

func main() {  
 var p Proxy  
  
 p.rent()  
 p.sell()  
}

1. 输出结果

is rent.

is sell.