

# java23种设计模式

## 一：设计模式可分为三种类型

### 1.创建型：

创建型模式主要用于描述如何创建对象

6种：

**单例模式，简单工厂模式，工厂方法模式，抽象工厂模式，原型模式，建造者模式**

### 2.结构型

结构型模式主要用于描述如何实现类或对象的组合

7种：

**适配器模式，桥接模式，组合模式，装饰模式，外观模式，享元模式，代理模式。**

### 3.行为型

行为型模式主要用于描述类或对象怎样交互以及怎样分配职责

11种： enter code here

**职责链模式，命令模式，解释器模式，迭代模式，中介者模式，备忘录模式，观察者模式，状态模式，策略模式，模板方法模式，访问者模式。**

## 二：面向对象设计原则

设计原则名称	定义	使用频率
单一职责原则 (Single Responsibility Principle, SRP)	一个类只负责一个功能领域中的相应职责	★★★★☆
开闭原则 (Open-Closed Principle, OCP)	软件实体应对扩展开放，而对修改关闭	★★★★★
里氏代换原则 (Liskov Substitution Principle, LSP)	所有引用基类对象的地方能够透明地使用其子类的对象. 将一个基类对象替换成它的子类对象，程序将不会产生任何异常	★★★★★
依赖倒转原则 (Dependence Inversion Principle, DIP)	抽象不应该依赖于细节，细节应该依赖于抽象	★★★★★
接口隔离原则 (Interface Segregation Principle, ISP)	使用多个专门的接口，而不使用单一的总接口	★★☆☆☆

合成复用原则 (Composite Reuse Principle, CRP)	尽量使用对象组合，而不是继承来达到复用的目的	★★★★☆
迪米特法则 (Law of Demeter, LoD)	一 发个 生软 相件 互实 作体 用应当尽可能少地与其他 实体	★★★★☆