设计模式

2021年8月11日

21:46

* 1. **工厂模式**

定义：解决多个相似的问题, 比如使用构造函数创建多个类似的对象。

* 1. **单体模式**

定义：单体模式提供了一种将代码组织为一个逻辑单元的手段，这个逻辑单元中的代码可以通过单一变量进行访问。

* 1. 可以用来划分命名空间，减少全局变量的数量。
  2. 使用单体模式可以使代码组织的更为一致，使代码容易阅读和维护。
  3. 可以被实例化，且实例化一次

应用例子：利用单体模式实现弹窗，避免多次新增及删除DOM

* 1. **模块模式**

创建一个对象并以某些数据进行初始化，同时还要公开一些能够访问这些私有数据的方法，可以使用ES6模块，也可以使用闭包来实现

* 1. **代理模式**

代理是一个对象，它可以用来控制对本体对象的访问，它与本体对象实现了同样的接口，代理对象会把所有的调用方法传递给本体对象的

应用：

* 1. 虚拟代理合并http请求(收集一定时间内的请求，统一发送)

* 1. **缓存代理**