

**编制：竹子**

Java Design pattern

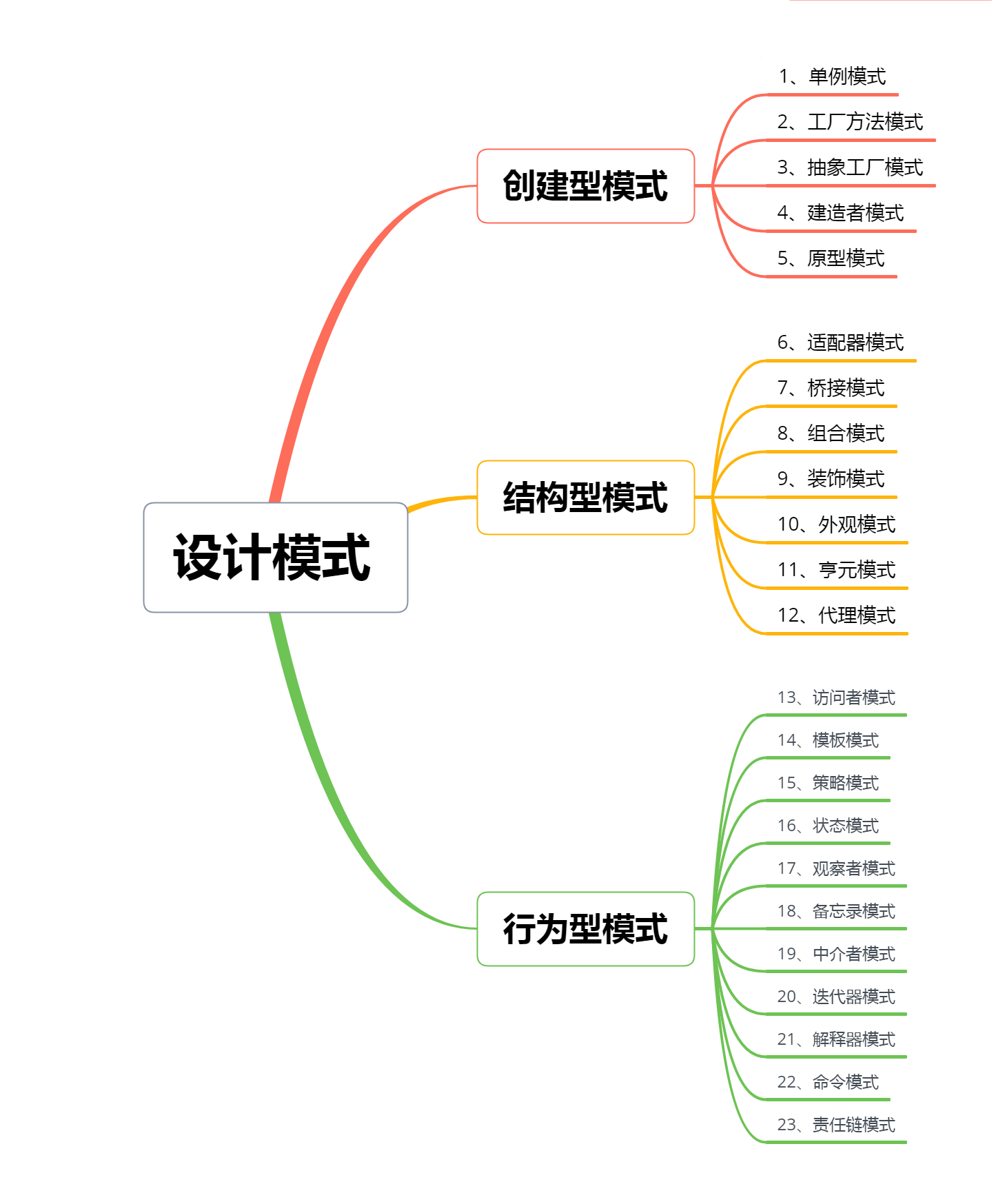
**设计模式**

# **一、设计模式分类**

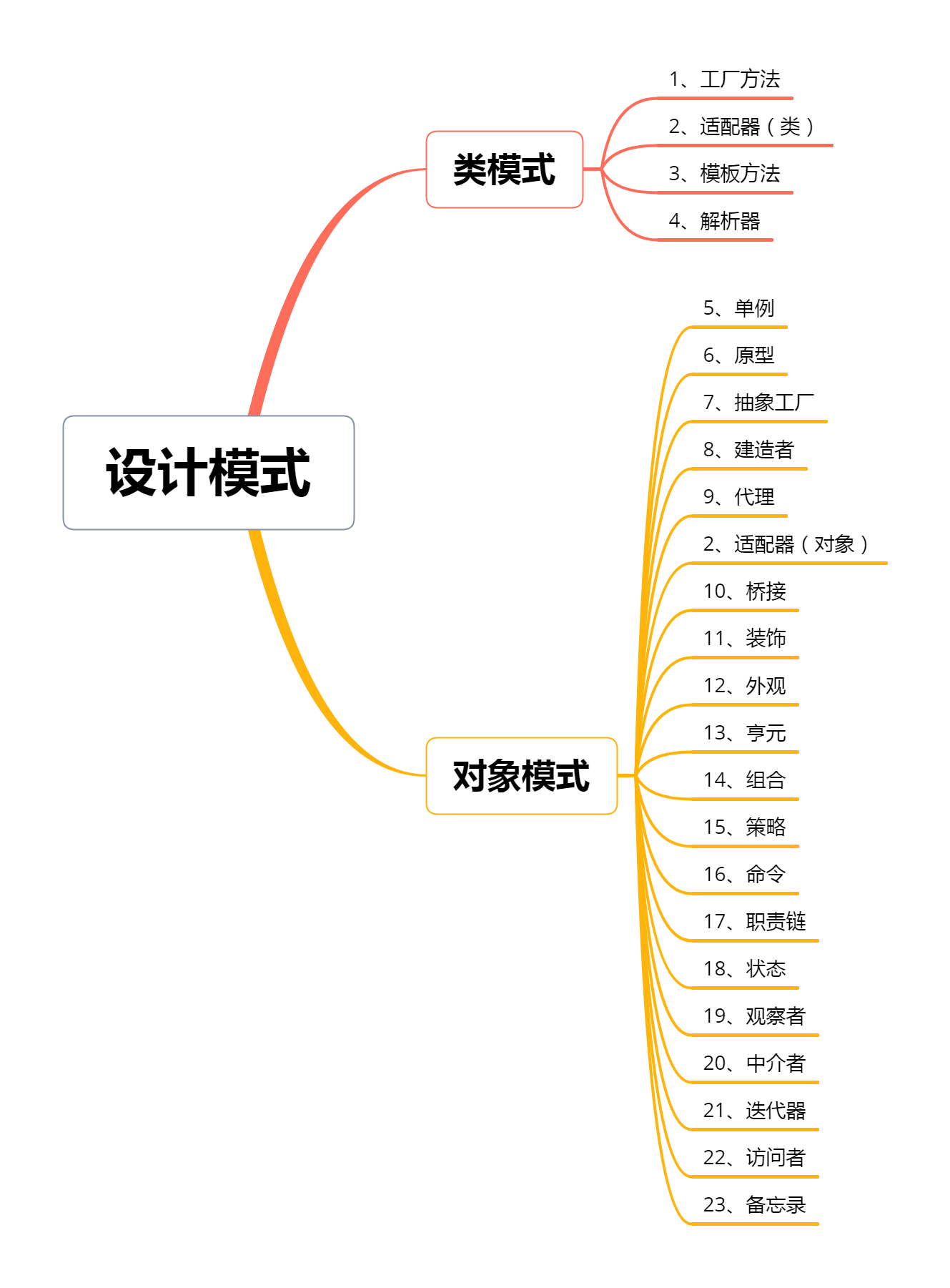
## **1.1.GOF分类表格**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 范围\目的 | 创建型模式 | 构造型模式 | 行为型模式 |
| 类模式 | 工厂方法 | 适配器（类） | 模板方法  解析器 |
| 对象模式 | 单例  原型  抽象工厂  建造者 | 代理  适配器（对象）  桥接  装饰  外观  亨元  组合 | 策略  命令  职责链  状态  观察者  中介者  迭代器  访问者  备忘录 |

## **1.2.根据目的分类**



## **1.3.根据范围分类**



# **二、定义和实例**

## **2.1.单例模式**

**定义**：某个类只能有一个实例，提供一个全局的访问点。单例模式具备典型的3个特点：1、只有一个实例。 2、自我实例化。 3、提供全局访问点。

### 2.1.1.第一种写法