20190612学习心得

1. 设计模式原则和分类
2. 常用的设计原则
3. 开闭原则

在程序需要进行扩展的时候，不能去修改或影响原有的代码，实现一个热插拔的效果

1. 里氏代换原则

只有当子类可以替换掉基类，且软件单位的功能不受到影响时，基类才能真正被复用，而且子类也能够在基类的基础上增加新的行为

1. 依赖倒转原则

针对接口编程，高层模块不应该依赖底层模块，二者都应该依赖抽象而不依赖于具体

1. 接口隔离原则

使用多个隔离的接口，比使用单个庞大的接口要好。其目的在于降低耦合度

1. 单一职责原则

单一职责原则原注重的是职责；而接口隔离原则注重对接口依赖的隔离

单一职责原则主要约束的是类，其次才是接口和方法，它针对的是程序中的实现和细节

1. 最少知道原则

一个实体应当尽量少的与其他实体之间发生相互作用，使得系统功能模块相对独立

1. 合成复用原则

尽量多使用 组合/聚合 的方式，尽量少使用甚至不使用继承关系

1. 设计模式分类

创建型模式，共 5 种：工厂模式、抽象工厂模式、单例模式、建造者模式、原型模式

结构型模式，共 7 种：适配器模式、装饰器模式、代理模式、外观模式、桥接模式、组合模式、享元模式

行为型模式，共 11 种：策略模式、模板方法模式、观察者模式、迭代子模式、责任链模式、命令模式、备忘录模式、状态模式、访问者模式、中介者模式、解释器模式

1. 常用设计模式

工厂模式、单例模式、适配器模式、观察者模式

明日计划继续设计模式学习