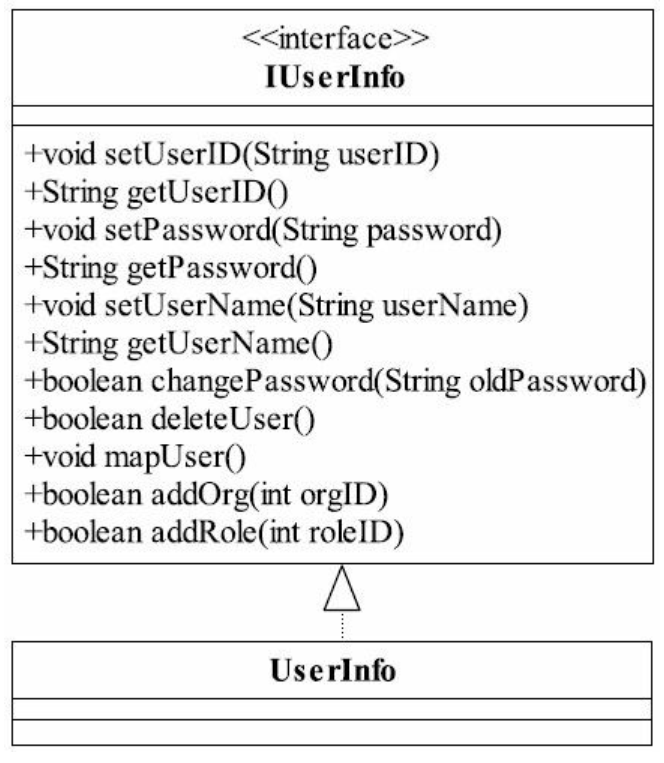
# 六大设计原则

## 单一职责原则

Single Responsibility Principle ，简称SRP**。就一个类而言，应该仅有一个引起它变化的原因。**当然对于职责的定义，什么是类的职责，以及怎么划分类的职责这几点在实际项目开发中很难确定。要灵活应对。

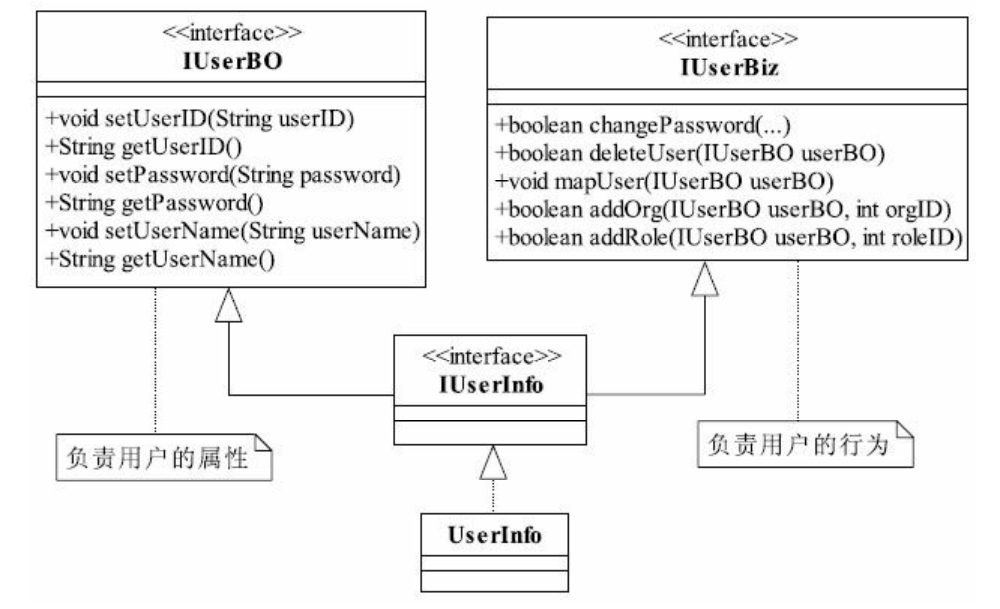
### 举例1：用户角色管理

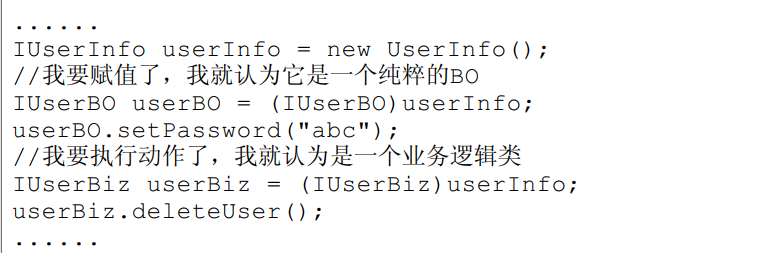


这个类设计的怎么样？

违反单一职责，**用户的属性和用户的行为没有分开，这是个严重的错误。**

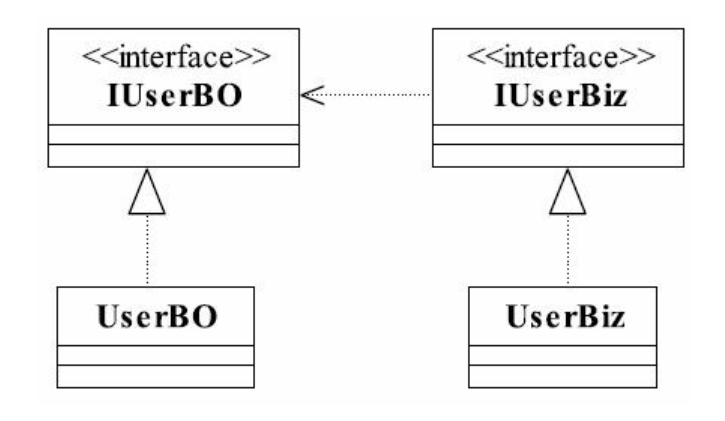
调整一下，把用户熟悉感信息抽成一个业务对象，把行为抽取成一个业务逻辑模块，修正后如下



是不是觉得有点别扭，最终的实现类还是拥有了“两类”不同的职责。再来看看使用的代码写法

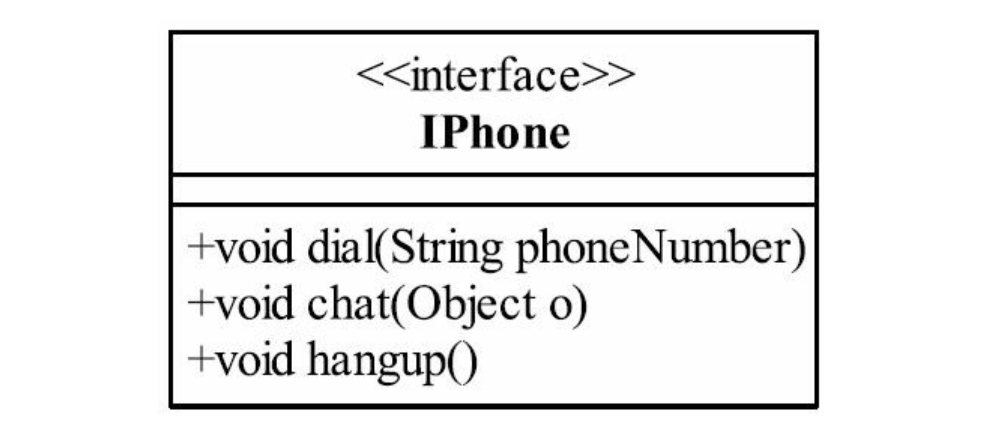
虽然接口实现确实职责分离了，但是实现类和功能写法都有问题。

**为什么要把一个接口拆分成2个，并且实现类又同时拥有了2个不同的职责？更好的处理方式是使用两个不同的类和接口。**

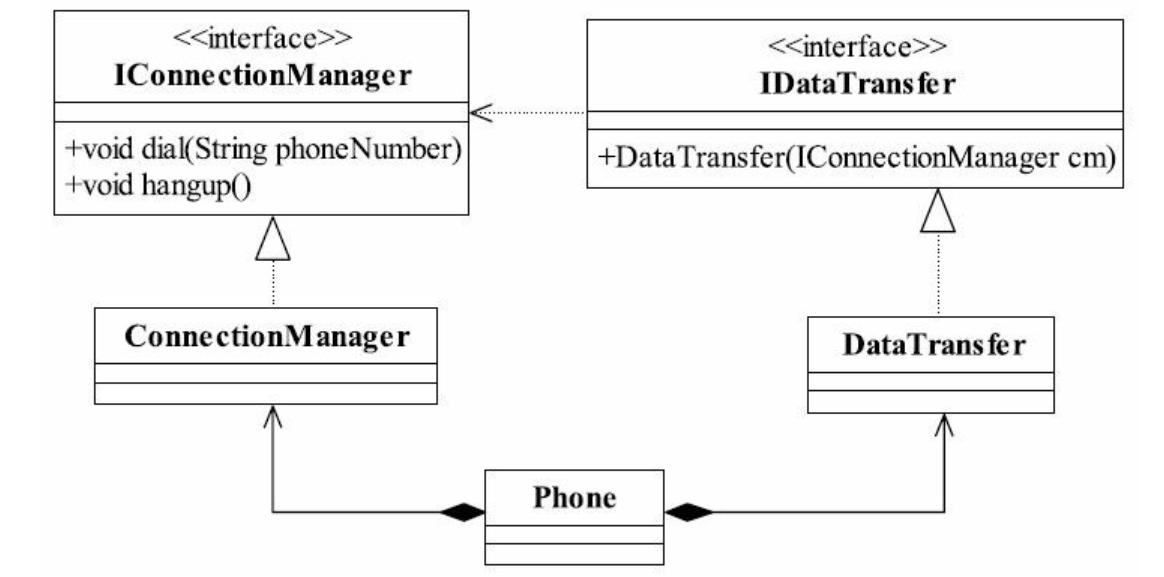


**注意行为和属性的依赖关系。**

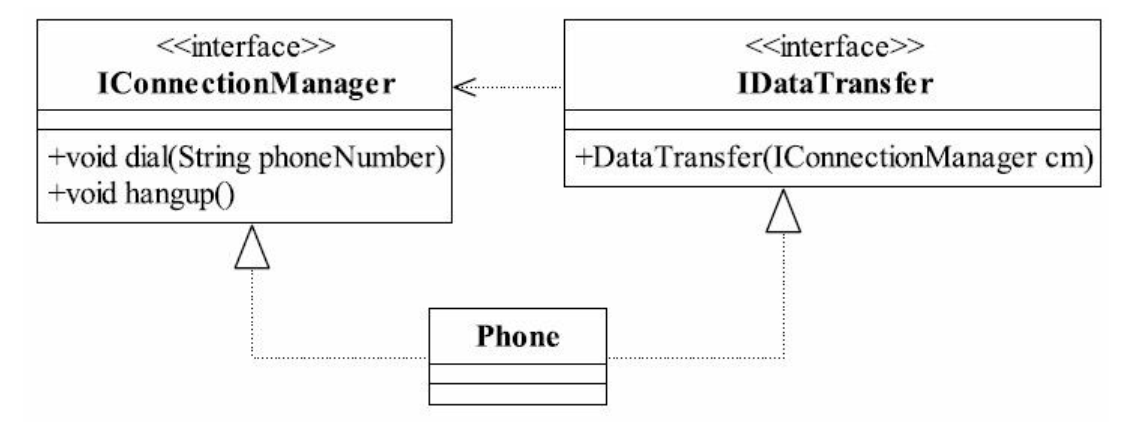
### 举例2：电话



有问题吗？从单一职责角度来讲的话，这个接口包含了拨打，挂断等的协议管理模块和通话过程中的数据传递模块。且协议模块不关心数据的内容（不关心是移动，联通还是电信）。拆分成2个接口：



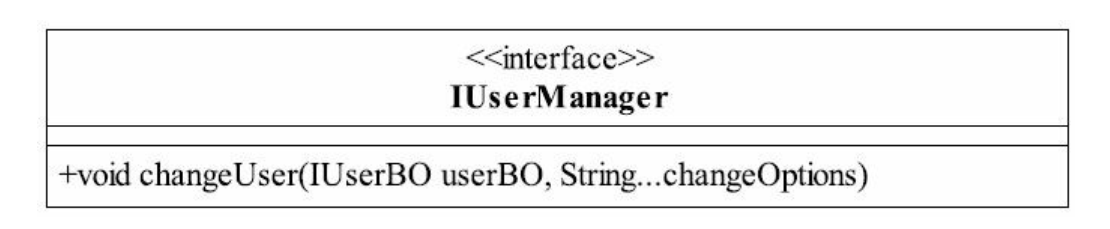
职责是明确了，但是增加了2个**实现类，并且这个两个实现类在phone中是组合到一起用的。组合是一种强耦合关系。**可以直接改成接口



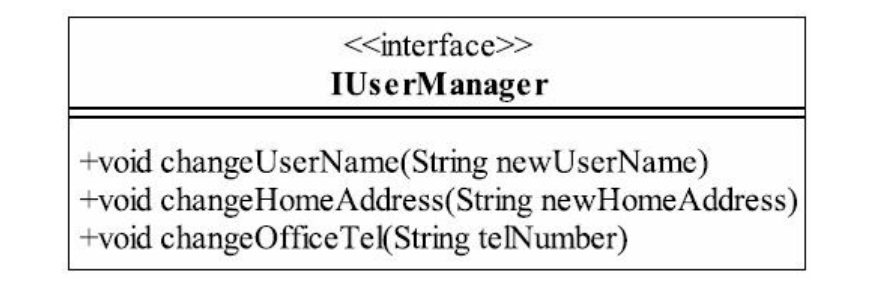
你可能会问Phone也是有两个原因一起变化呀。是的，**别忘了我们面向接口编程，对外公布的是接口而不是实现类。**如果真要实现类的单一职责，就必须用到上面的组合方式，类的数量会增加，并且耦合严重，**人为增加了设计的复杂性。**

**回到现实，单一职责提供了一个编写程序的标准，用“职责”，“变化原因”来衡量接口或类设计是否优良，但这个标准因环境和项目而异。所以最开始IPhone设计其实实际项目中并不需要修改。**

**单一职责适用于接口，类，同时也适用于方法。**一个方法尽可能做一件事情，比如修改用户密码方法，不要把这个方法放到修改用户信息方法中，这个方法颗粒度很粗。



方法职责不清晰，不单一，不要让别人猜测这个额方法可能是用来处理什么逻辑的。



### 总结：

对于单一职责，建议**接口，方法一定要做到单一职责，类的设计尽量做到只有一个原因引起变化**

类的单一职责的好处：  
1，复杂性降低，职责清晰明了

2，可读性提高，复杂性降低，可读性就提高了

3，可维护性提高，可读性降低，维护更容易

4，变更引起的风险降低

举例3：ImageLoader

1. */\*\**
2. \* 图片加载类
3. \*/
4. public class ImageLoader {
5. LruCache<String, Bitmap> mImageCache;
6. ExecutorService mExecutorService = Executors.newFixedThreadPool(Runtime.getRuntime().availableProcessors());
7. Handler mUiHandler = new Handler(Looper.getMainLooper()) {
8. @Override
9. public void handleMessage(@NonNull Message msg) {
10. super.handleMessage(msg);
11. }
12. };
13. public ImageLoader() {
14. initImageCache();
15. }
16. private void initImageCache() {
17. *//j计算可使用的最大内存*
18. final int maxMemory = (int) (Runtime.getRuntime().maxMemory() / 1024);
19. final int cache = maxMemory / 4;
20. mImageCache = new LruCache<String, Bitmap>(cache) {
21. @Override
22. protected int sizeOf(String key, Bitmap value) {
23. return value.getRowBytes() \* value.getHeight() / 1024;
24. }
25. };
26. }
27. public void disPlayImage(final String url, final ImageView imageView) {
28. imageView.setTag(url);
29. mExecutorService.submit(new Runnable() {
30. @Override
31. public void run() {
32. Bitmap bitmap = downLoadImage(url);
33. if (bitmap == null) {
34. return;
35. }
36. if (imageView.getTag().equals(url)) {
37. updateImageView(imageView, bitmap);
38. }
39. mImageCache.put(url, bitmap);
40. }
41. });
42. }
43. private void updateImageView(final ImageView imageView, final Bitmap bmp) {
44. mUiHandler.post(new Runnable() {
45. @Override
46. public void run() {
47. imageView.setImageBitmap(bmp);
48. }
49. });
50. }
51. public Bitmap downLoadImage(String url) {
52. Bitmap bitmap = null;
53. try {
54. URL bitmapUrl = new URL(url);
55. HttpURLConnection connection = (HttpURLConnection) bitmapUrl.openConnection();
56. bitmap = BitmapFactory.decodeStream(connection.getInputStream());
57. connection.disconnect();
58. } catch (Exception e) {
59. e.printStackTrace();
60. }
61. return bitmap;
62. }
63. }

**问题：所有功能都放在一个类，极其不利于修改，扩展！**

1. */\*\**
2. \* 图片加载类
3. \*/
4. public class ImageLoader {
5. private ImageCache imageCache = new ImageCache();
6. private ExecutorService mExecutorService = Executors.newFixedThreadPool(Runtime.getRuntime().availableProcessors());
7. private Handler mUiHandler = new Handler(Looper.getMainLooper()) {
8. @Override
9. public void handleMessage(@NonNull Message msg) {
10. super.handleMessage(msg);
11. }
12. };
13. public ImageLoader() {
14. }
15. public void disPlayImage(final String url, final ImageView imageView) {
16. Bitmap bitmap = imageCache.get(url);
17. if (bitmap != null) {
18. imageView.setImageBitmap(bitmap);
19. return;
20. }
21. imageView.setTag(url);
22. mExecutorService.submit(new Runnable() {
23. @Override
24. public void run() {
25. Bitmap bitmap = downLoadImage(url);
26. if (bitmap == null) {
27. return;
28. }
29. if (imageView.getTag().equals(url)) {
30. updateImageView(imageView, bitmap);
31. }
32. imageCache.put(url, bitmap);
33. }
34. });
35. }
36. private void updateImageView(final ImageView imageView, final Bitmap bmp) {
37. mUiHandler.post(new Runnable() {
38. @Override
39. public void run() {
40. imageView.setImageBitmap(bmp);
41. }
42. });
43. }
44. public Bitmap downLoadImage(String url) {
45. Bitmap bitmap = null;
46. try {
47. URL bitmapUrl = new URL(url);
48. HttpURLConnection connection = (HttpURLConnection) bitmapUrl.openConnection();
49. bitmap = BitmapFactory.decodeStream(connection.getInputStream());
50. connection.disconnect();
51. } catch (Exception e) {
52. e.printStackTrace();
53. }
54. return bitmap;
55. }
56. }
58. public class ImageCache {
59. private LruCache<String, Bitmap> mImageCache;
60. public ImageCache() {
61. initImageCache();
62. }
63. private void initImageCache() {
64. *//j计算可使用的最大内存*
65. final int maxMemory = (int) (Runtime.getRuntime().maxMemory() / 1024);
66. final int cache = maxMemory / 4;
67. mImageCache = new LruCache<String, Bitmap>(cache) {
68. @Override
69. protected int sizeOf(String key, Bitmap value) {
70. return value.getRowBytes() \* value.getHeight() / 1024;
71. }
72. };
73. }
74. public void put(String url, Bitmap bitmap) {
75. mImageCache.put(url, bitmap);
76. }
77. public Bitmap get(String url) {
78. return mImageCache.get(url);
79. }
80. }

V2：将缓存拆出来，单独成类

## 里氏替换原则

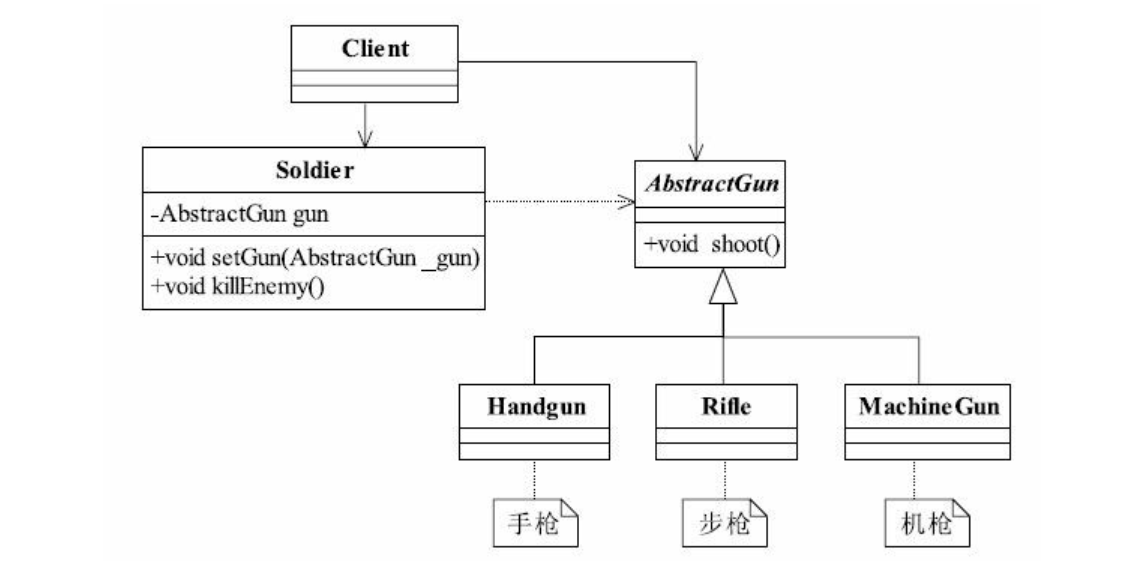
所有引用基类的地方必须能透明的使用其子类的对象。

里氏替换原则为良好的继承定义了一个规范，包含4曾含义：

### （1）子类必须完全实现父类的方法

系统设计时，经常会定义一个接口或抽象类，然后编码实现。其实这里使用了里氏替换。**在类中调用其他类时无比使用父类或接口，如果不能使用父类或接口，则说明设计已经违背了LSP**

举例：设计游戏中的枪



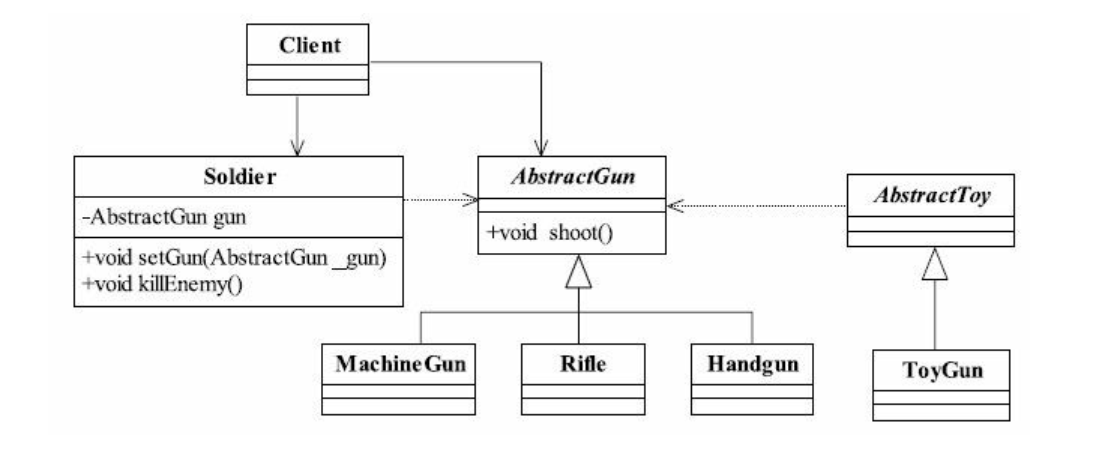
手枪，步枪，机枪都能实现射击操作。这几种枪

需求扩展：添加一个玩具枪

玩具枪不具备射击功能怎么办？有两种解决方法：第一，在Soldier类中增加instanceof的判断，如果时玩具枪则不能用来射击。

但是这种方法每增加一个类就要新增一下判断，非常不可取

第二，玩具枪脱离继承，创建一个独立的父类，为了代码复用，可以与真枪的抽象类建立委托关系



按照继承原则，玩具枪继承AbstractGun是绝对没有问题的，玩具枪也是枪嘛。但是具体应用场景中要考虑：**子类是否能够完整的实现父类的业务。如果不能，或者父类的某些方法在子类中已经发生“畸变”，则建议断开继承关系，采用依赖，聚集，组合灯关系代替继承。**

### （2）子类可以有自己的个性

一句话：子类能用的地方，父类不一定能用

### （3）覆盖或实现父类的方法时输入参数可以被放大

1. public class Father {
2. public Collection doSomeThing(HashMap map){
3. System.out.println("父类被执行");
4. return map.values();
5. }
6. }
7. public class Son extends Father {
8. *//放大输入类型*
9. public Collection doSomeThing(Map map){
10. System.out.println("子类被执行");
11. return map.values();
12. }
13. }
14. public class Test {
15. public static void main(String[] args) {
16. HashMap hashMap = new HashMap();
17. Father father = new Father();
18. father.doSomeThing(hashMap);
19. Son son = new Son();
20. son.doSomeThing(hashMap);
21. }
22. }



子类方法不能用override，会抱错。因为方法参数不一样。这其实时重载，因为子类继承了父类的方法。

**两次都时执行了父类的方法，这是对的！因为没有重载的情况下就应该执行父类的方法，这样才是里氏替换，良好的代码规范。**

上面的例子子类的方法参数范围扩大了父类的参数范围，如果反过来呢？

1. public class Father {
2. public Collection doSomeThing(Map map){
3. System.out.println("父类被执行");
4. return map.values();
5. }
6. }
7. public class Son extends Father {
8. *//缩小输入类型*
9. public Collection doSomeThing(HashMap map){
10. System.out.println("子类被执行");
11. return map.values();
12. }
13. }
14. public class Test {
15. public static void main(String[] args) {
16. HashMap hashMap = new HashMap();
17. Father father = new Father();
18. father.doSomeThing(hashMap);
19. Son son = new Son();
20. son.doSomeThing(hashMap);
21. }
22. }

这种情况下override也是会报错的。执行结果为：  


子类缩小了前置条件（方法参数范围），**子类在没有覆盖父类的前提下执行了子类的方法，这会引起业务逻辑混乱，这样的代码设计歪曲了父类的意图，不符合代码设计规范。所以子类中方法的前置条件必须与超类被覆写的方法的前置条件相同或者更宽松**

### （4）覆写或实现父类的方法时输出结果可以相同或者被缩小

### 总结：

采用里氏替换时，尽量避免子类的“个性”，一旦子类有“个性”，这个子类或父类的关系就难调和。把子类当作父类用，子类的个性被抹杀，失去了意义。把子类当作一个业务来使用，则会让代码间的耦合关系变得扑簌迷离，缺乏类替换的标准。

优点：

（1）代码宠用，减少创建类成本，每个子类自动拥有父类属性和方法

（2）子类和父类基本相似，又可以有所区别

（3）提高代码可扩展性

缺点：

（1）继承时侵入式的，只要继承就必须拥有父类属性和方法

（2）可能造成子类代码冗余，灵活性降低

（3）父类修改的时候，所有子类都要修改，成本大

## 依赖倒置原则

1，高层模块不应该依赖低层模块

2，抽象不应该依赖细节

3，细节应该依赖抽象

在Java中，抽象就是接口或抽象类；细节就是实现类。依赖倒置原则在Java语言中表现为

1，模块间的依赖通过抽象发生，实现类之间不发生直接的依赖关系，其依赖关系时通过接口或抽象类产生的

2，接口或抽象类不依赖于实现类

3，实现类依赖接口或抽象类

**更精简的第一就是面向对象的精髓之一：面向接口编程**

举例：Imageloder 库缓存应该使用接口，而不是直接写实现类，否则想替换缓存类型的时候都要涉及到imageloder

## 接口隔离原则（ISP）

客户端不应该依赖它不需要的接口。另一种定义：类间的依赖关系应该建立在最小的接口上。

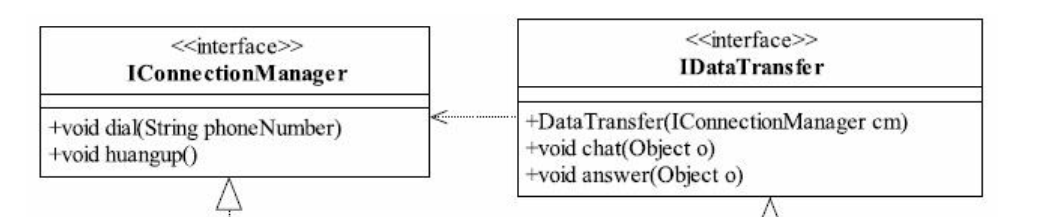
**通过分散定义多个接口，可以预防未来变更的扩散，提供系统的灵活性和可维护性**

接口隔离原色对接口进行规范约束，包含4层含义：

### 1，接口要尽量小

**一个接口只服务于一个子模块或业务逻辑**

不出现臃肿的接口，但是小是有限度的，首**先就是不违反单一职责原则。**



挂断电话接口如果要符合尽量小的原则的话，可以分为正常挂断，异常挂断。如果要这样就得把Iconnection拆分成拨打和挂断两个接口。再细分还可以对业务和协议拆分，是否要考虑3G协议，中继服务器等。拆还是不拆呢？答案是不拆，因为业务逻辑来讲，通信的建立和关闭已经是最小的业务单位了，如果拆分了就不符合单一职责原则了！

### 2，接口要高内聚

提高接口，类，模块的处理能力，减少对外的交互。在接口中尽量少公布public方法，接口时对外的承诺，承诺越少对系统的开发越有利，变更风险越小。

### 3，定制服务

系统内的模块必然存在交互，耦合。之间可能是通过接口调用或者单纯的数据交换。针对不同的调用方要针对性服务，绝不能为了省事暴露给他们不需要的接口。

### 4，接口设计时有限度的

越小越灵活，但是越小也带来了结构的复杂化。所以度要斟酌，要结合实际业务，环境做不同标准

举例：inputstream，outputstream的关闭

1. public class CloseUtil {
2. public static void closeQuietly(Closeable closeable){
3. if(null!=closeable){
4. try {
5. closeable.close();
6. } catch (IOException e) {
7. e.printStackTrace();
8. }
9. }
10. }
11. }

关闭的时候只需要确定支持close接口的就行，不用关心write，read等方法。这也是某种意义上的接口隔离

## 迪米特法则

也称最小知识原则。一个对象应该对其他对象有最少的了解。通俗讲：一个类应该对自己需要耦合或者调用的类知道的最少。包含4层含义：

### 1，只和朋友交流

**只与直接的朋友通信！**

举例：老师要求清点女生

1. public class GroupLeader {
2. *//  清点数量*
3. public void countGirls(List<Girl> girlList){
4. System.out.println("女神数量为："+girlList.size());
5. }
6. }
7. public class Teacher {
8. *//老师发布清点v女生命令*
9. public void commond(GroupLeader leader){
10. List<Girl> girls = new ArrayList<>();
11. for(int i=0;i<20;i++){
12. girls.add(new Girl());
13. }
14. leader.countGirls(girls);
15. }
16. }
17. public class Test {
18. public static void main(String[] args) {
19. Teacher teacher = new Teacher();
20. GroupLeader leader = new GroupLeader();
21. teacher.commond(leader);
22. }
23. }

看出来有什么问题吗？Teacher类有几个朋友类，一个：GroupLeader。为什么girls不是呢，Tearcher也对它产生了依赖。**出现在成员变量，方法输入输出参数的类称为成员朋友，而出现在方法体内部的类不是朋友类。**方法是类的一个行为，类竟然不知道自己的类和其他类产生了依赖关系，这是不允许的，严重违反了迪米特法则。

1. public class GroupLeader {
2. private List<Girl> girls;
3. public GroupLeader(List<Girl> girlList) {
4. girls = girlList;
5. }
6. *//  清点数量*
7. public void countGirls() {
8. System.out.println("女神数量为：" + girls.size());
9. }
10. }
11. public class Teacher {
12. *//老师发布清点v女生命令*
13. public void commond(GroupLeader leader){
14. leader.countGirls();
15. }
16. }
17. public class Test {
18. public static void main(String[] args) {
19. Teacher teacher = new Teacher();
20. List<Girl> girls = new ArrayList<>();
21. for (int i = 0; i < 20; i++) {
22. girls.add(new Girl());
23. }
24. GroupLeader leader = new GroupLeader(girls);
25. teacher.commond(leader);
26. }
27. }

将Teacher中对List的初始化移到场景类中，同时在GroupLeader中增加了对Girl的注入，避开了Teacher类对list girl的耦合，提供了系统的健壮性

### 2，朋友之间也是有距离的

刺猬取暖，太远取不到暖，太近就相互刺伤。

1. public class Wizard {
2. private Random rand = new Random(System.currentTimeMillis());
3. public int first() {
4. System.out.println("执行第一步");
5. return rand.nextInt(100);
6. }
7. public int second() {
8. System.out.println("执行第二步");
9. return rand.nextInt(100);
10. }
11. public int third() {
12. System.out.println("执行第三步");
13. return rand.nextInt(100);
14. }
15. }
16. public class InstallSoftware {
17. public void installWizard(Wizard wizard) {
18. int first = wizard.first();
19. if (first > 50) {
20. int second = wizard.second();
21. if (second > 50) {
22. wizard.third();
23. }
24. }
25. }
26. }
27. public class Test {
28. public static void main(String[] args) {
29. InstallSoftware invoke = new InstallSoftware();
30. invoke.installWizard(new Wizard());
31. }
32. }

有什么问题？

Wizard把太多方法暴露给InstallSoftware类了，如果Wizard中间安装的逻辑改了，那么InstallSoftware也得跟着改。

修改方法：把public方法改为private，具体的安装细节交给Wizard

1. public class Wizard {
2. private Random rand = new Random(System.currentTimeMillis());
3. private int first() {
4. System.out.println("执行第一步");
5. return rand.nextInt(100);
6. }
7. private int second() {
8. System.out.println("执行第二步");
9. return rand.nextInt(100);
10. }
11. private int third() {
12. System.out.println("执行第三步");
13. return rand.nextInt(100);
14. }
15. public void installWizard() {
16. int first = first();
17. if (first > 50) {
18. int second = second();
19. if (second > 50) {
20. third();
21. }
22. }
23. }
24. }
25. public class InstallSoftware {
26. public void installWizard(Wizard wizard) {
27. wizard.installWizard();
28. }
29. }

**迪米特法则要求尽量不要对外公布太多的public方法和静态public变量，尽量内敛，多使用private，protected，final关键字。**

### 3，是自己的就是自己的

如何决定方法放在这个类还是哪个类？**如果一个方法放在本类中，既不增加类间关系，也对本类不产生负面影响，那就放在本类中。**

### 4，谨慎使用Serializable

Private 改为public 容易导致客户端和服务端反序列化异常

### 总结

迪米特法则核心观念就是类间解耦，弱耦合，只有弱耦合类的复用率才可以提高。其要求的结果就是产生了大量的中转和跳转类，导致复杂性提高，维护困难。所以要反复权衡，及做到结构清晰，又做到高内聚低耦合。纪要减少暴露又要避免“路径”过长。

## 开闭原则

**对扩展开放，对修改关闭！**

**面对需求，对程序的改动是通过增加新代码进行的，而不是更改现有的代码。**

# 设计模式

单例模式：某个类只能有一个实例，提供一个全局的访问点。

简单工厂：一个工厂类根据传入的参量决定创建出那一种产品类的实例。

工厂方法：定义一个创建对象的接口，让子类决定实例化那个类。

抽象工厂：创建相关或依赖对象的家族，而无需明确指定具体类。

建造者模式：封装一个复杂对象的构建过程，并可以按步骤构造。

原型模式：通过复制现有的实例来创建新的实例。

适配器模式：将一个类的方法接口转换成客户希望的另外一个接口。

组合模式：将对象组合成树形结构以表示“”部分-整体“”的层次结构。

装饰模式：动态的给对象添加新的功能。

代理模式：为其他对象提供一个代理以便控制这个对象的访问。

亨元（蝇量）模式：通过共享技术来有效的支持大量细粒度的对象。

外观模式：对外提供一个统一的方法，来访问子系统中的一群接口。

桥接模式：将抽象部分和它的实现部分分离，使它们都可以独立的变化。

模板模式：定义一个算法结构，而将一些步骤延迟到子类实现。

解释器模式：给定一个语言，定义它的文法的一种表示，并定义一个解释器。

策略模式：定义一系列算法，把他们封装起来，并且使它们可以相互替换。

状态模式：允许一个对象在其对象内部状态改变时改变它的行为。

观察者模式：对象间的一对多的依赖关系。

备忘录模式：在不破坏封装的前提下，保持对象的内部状态。

中介者模式：用一个中介对象来封装一系列的对象交互。

命令模式：将命令请求封装为一个对象，使得可以用不同的请求来进行参数化。

访问者模式：在不改变数据结构的前提下，增加作用于一组对象元素的新功能。

责任链模式：将请求的发送者和接收者解耦，使的多个对象都有处理这个请求的机会。

迭代器模式：一种遍历访问聚合对象中各个元素的方法，不暴露该对象的内部结构。