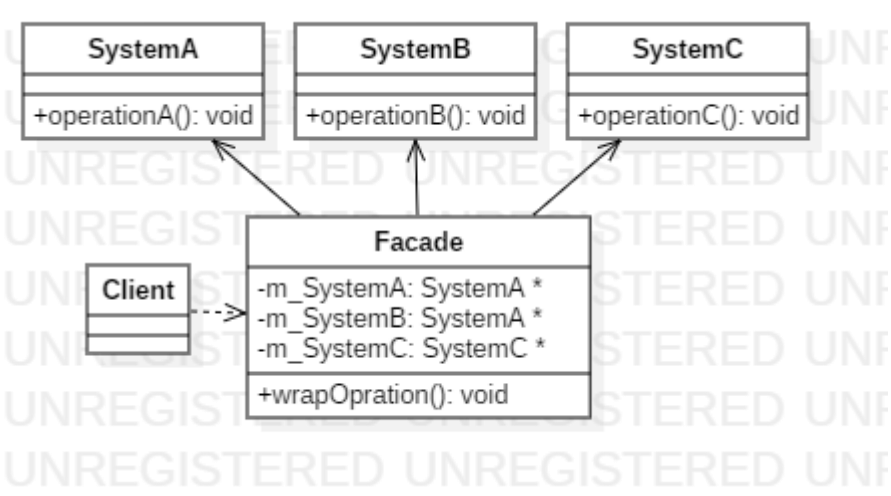


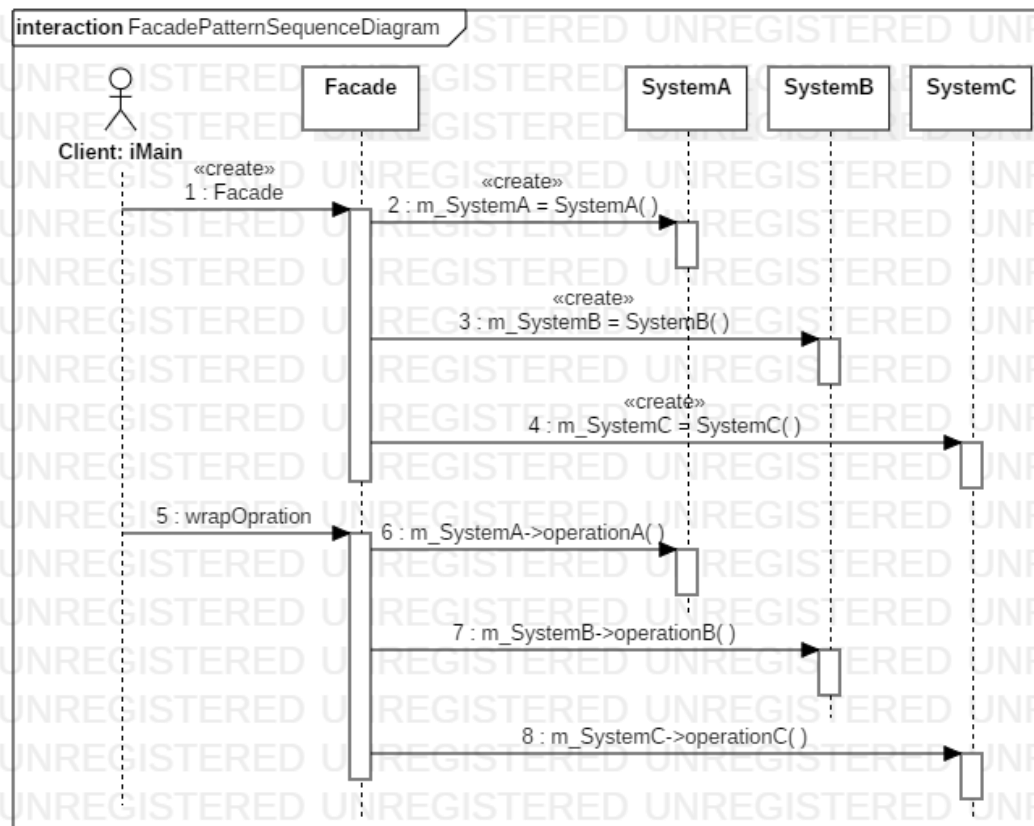
模式定义

外观模式: 外部与一个子系统的通信必须通过一个统一的外观的对象进行，为子系统的一组接口提供一个一致的界面，外观模式定义了一个高层接口，这个接口使得这一个系统更加容易使用。外观模式又称为门面模式，他是一种对象结构型模式。

模式结构



时序图



测试结果

```
main.cpp  Facade.cpp  Facade.h  SystemC.cpp  SystemC.h
FacadePattern

1  #include <iostream>
2  #include "Facade.h"
3  using namespace std;
4
5  int main()
6  {
7      Facade fa;
8      fa.wrapOperation();
9
10     system("pause");
11     return 0;
12 }
```

operationA
operationB
operationC
请按任意键继续. . .