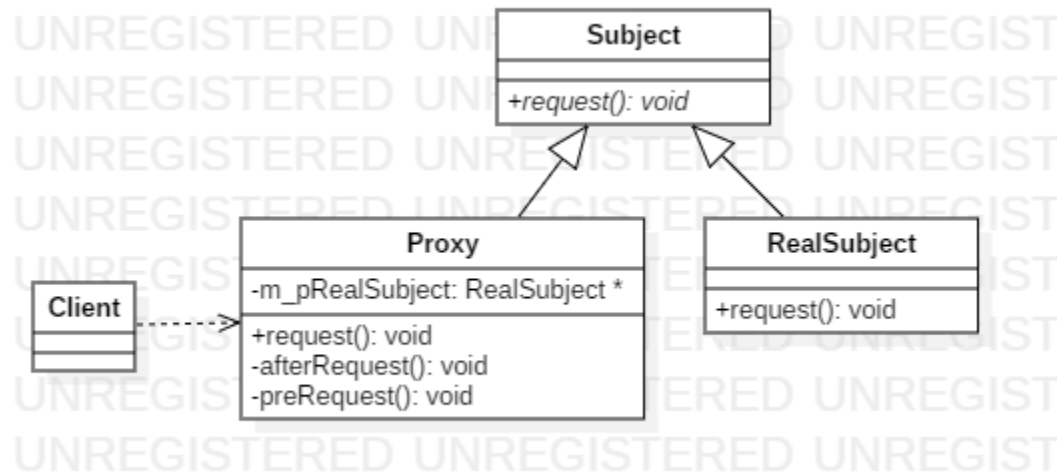


模式定义

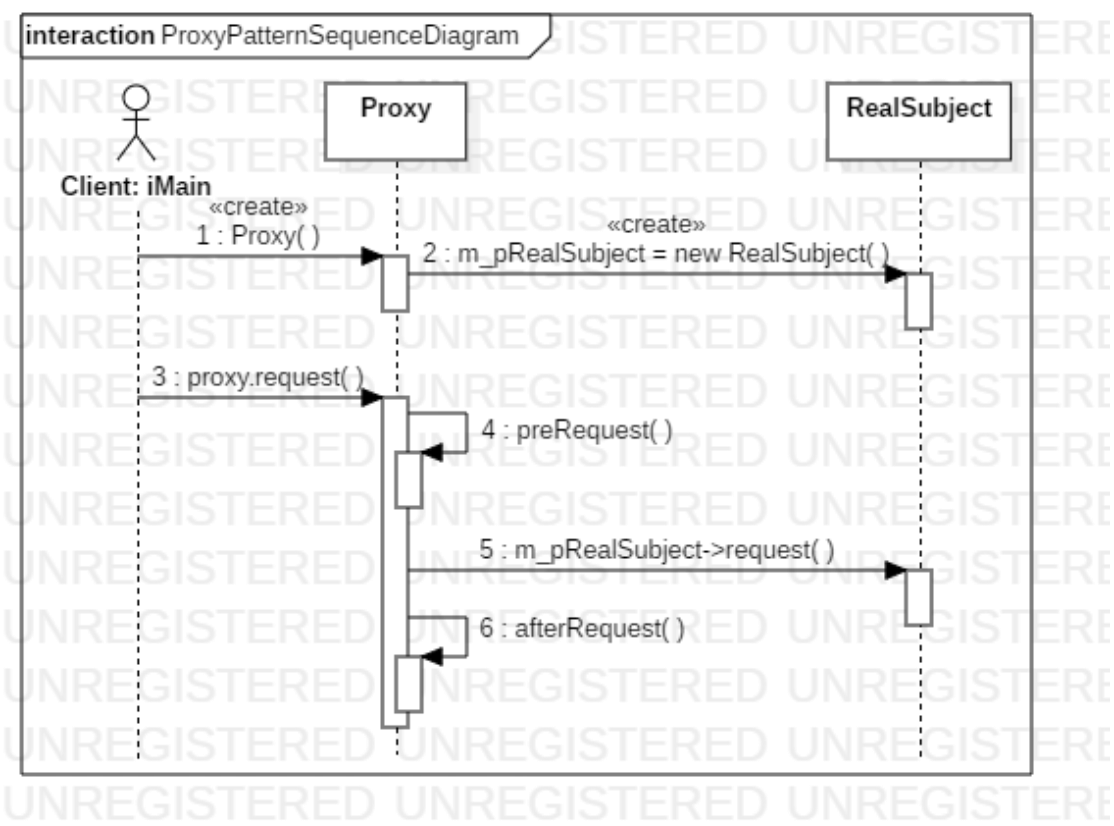
代理模式(Proxy Pattern)：给某一个对象提供一个代理，并由代理对象控制对原对象的引用。代理模式的英文叫做 Proxy 或 Surrogate，它是一种对象结构型模式。

模式结构

- Subject：抽象主题角色
- Proxy：代理主题角色
- RealSubject：真实主题角色



时序图



关键代码

```
int main() {
    Proxy proxy;

    proxy.request();

    system("pause");
    return 0;
}

Proxy::Proxy() {
    m_pRealSubject = new RealSubject();
}

void Proxy::request() {
    preRequest();
    m_pRealSubject->request();
    afterRequest();
}
```

```

void Proxy::preRequest()
{
    cout << "Proxy::preRequest" << endl;
}

void RealSubject::request()
{
    cout << "RealSubject::request" << endl;
}

void Proxy::afterRequest()
{
    cout << "Proxy::afterRequest" << endl;
}

```

测试结果

```

using namespace std;

int main()
{
    Proxy proxy;

    proxy.request();

    system("pause");
    return 0;
}

```



```

D:\Design Pattern1\DesignPatt
Proxy::preRequest
RealSubject::request
Proxy::afterRequest
请按任意键继续. . .

```