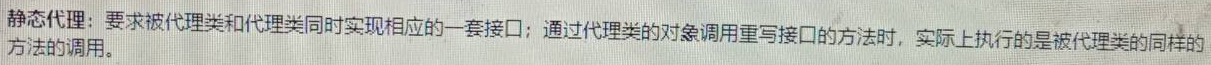
# 代理

## 代理设计模式 的原理

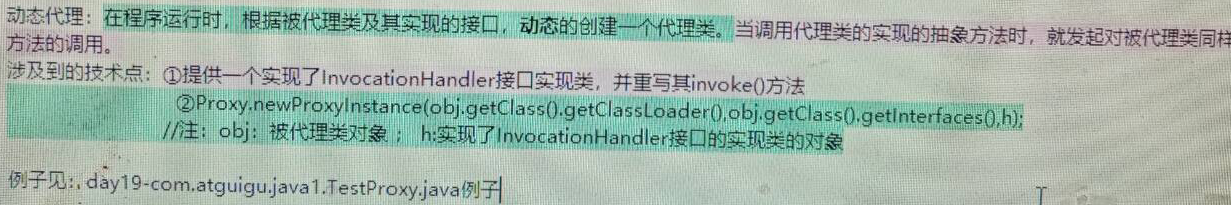
代理设计模式的原理:

**使用一个代理将对象包装起来**, 然后用该代理对象取代原始对象. 任何对原始对象的调用都要通过代理. 代理对象决定是否以及何时将方法调用转到原始对象上.

## 静态代理



## 动态代理 （静态代理+反射）



# 动态代理

## 动态代理AOP

