* **无废话C#设计模式 总结(针对GOF23)**

**原文来自：**[**http://www.cnblogs.com/lovecherry/archive/2007/10/21/932080.html**](http://www.cnblogs.com/lovecherry/archive/2007/10/21/932080.html)

**比较**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **设计模式** | **常用程度** | **适用层次** | **引入时机** | **结构复杂度** |
| Abstract Factory | 比较常用 | 应用级 | 设计时 | 比较复杂 |
| Builder | 一般 | 代码级 | 编码时 | 一般 |
| Factory Method | 很常用 | 代码级 | 编码时 | 简单 |
| Prototype | 不太常用 | 应用级 | 编码时、重构时 | 比较简单 |
| Singleton | 很常用 | 代码级、应用级 | 设计时、编码时 | 简单 |
| Adapter | 一般 | 代码级 | 重构时 | 一般 |
| Bridge | 一般 | 代码级 | 设计时、编码时 | 一般 |
| Composite | 比较常用 | 代码级 | 编码时、重构时 | 比较复杂 |
| Decorator | 一般 | 代码级 | 重构时 | 比较复杂 |
| Facade | 很常用 | 应用级、构架级 | 设计时、编码时 | 简单 |
| Flyweight | 不太常用 | 代码级、应用级 | 设计时 | 一般 |
| Proxy | 比较常用 | 应用级、构架级 | 设计时、编码时 | 简单 |
| Chain of Resp. | 不太常用 | 应用级、构架级 | 设计时、编码时 | 比较复杂 |
| Command | 比较常用 | 应用级 | 设计时、编码时 | 比较简单 |
| Interpreter | 不太常用 | 应用级 | 设计时 | 比较复杂 |
| Iterator | 一般 | 代码级、应用级 | 编码时、重构时 | 比较简单 |
| Mediator | 一般 | 应用级、构架级 | 编码时、重构时 | 一般 |
| Memento | 一般 | 代码级 | 编码时 | 比较简单 |
| Observer | 比较常用 | 应用级、构架级 | 设计时、编码时 | 比较简单 |
| State | 一般 | 应用级 | 设计时、编码时 | 一般 |
| Strategy | 比较常用 | 应用级 | 设计时 | 一般 |
| Template Method | 很常用 | 代码级 | 编码时、重构时 | 简单 |
| Visitor | 一般 | 应用级 | 设计时 | 比较复杂 |

注：常用程度、适用层次、使用时机等基于自己的理解，结构复杂度基于C#语言，表格中所有内容仅供参考。

**原则、变化与实现**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **设计模式** | **变化** | **实现** | **体现的原则** |
| Abstract Factory | 产品家族的扩展 | 封装产品族系列内容的创建 | 开闭原则 |
| Builder | 对象组建的变化 | 封装对象的组建过程 | 开闭原则 |
| Factory Method | 子类的实例化 | 对象的创建工作延迟到子类 | 开闭原则 |
| Prototype | 实例化的类 | 封装对原型的拷贝 | 依赖倒置原则 |
| Singleton | 唯一实例 | 封装对象产生的个数 |  |
| Adapter | 对象接口的变化 | 接口的转换 |  |
| Bridge | 对象的多维度变化 | 分离接口以及实现 | 开闭原则 |
| Composite | 复杂对象接口的统一 | 统一复杂对象的接口 | 里氏代换原则 |
| Decorator | 对象的组合职责 | 在稳定接口上扩展 | 开闭原则 |
| Facade | 子系统的高层接口 | 封装子系统 | 开闭原则 |
| Flyweight | 系统开销的优化 | 封装对象的获取 |  |
| Proxy | 对象访问的变化 | 封装对象的访问过程 | 里氏代换原则 |
| Chain of Resp. | 对象的请求过程 | 封装对象的责任范围 |  |
| Command | 请求的变化 | 封装行为对对象 | 开闭原则 |
| Interpreter | 领域问题的变化 | 封装特定领域的变化 |  |
| Iterator | 对象内部集合的变化 | 封装对象内部集合的使用 | 单一职责原则 |
| Mediator | 对象交互的变化 | 封装对象间的交互 | 开闭原则 |
| Memento | 状态的辅助保存 | 封装对象状态的变化 | 接口隔离原则 |
| Observer | 通讯对象的变化 | 封装对象通知 | 开闭原则 |
| State | 对象状态的变化 | 封装与状态相关的行为 | 单一职责原则 |
| Strategy | 算法的变化 | 封装算法 | 里氏代换原则 |
| Template Method | 算法子步骤的变化 | 封装算法结构 | 依赖倒置原则 |
| Visitor | 对象操作变化 | 封装对象操作变化 | 开闭原则 |

**学习**