

01 创建和销毁对象

C-2 创建: 张林伟, 最后修改: 张林伟 2018-07-19 18:47

目录

第1条: 考虑用静态工厂方法代替构造器

第1条: 考虑用静态工厂方法代替构造器

静态工厂方法举例:

创建一个布尔值为false的Boolean对象

^ 代码块

Shell

1 Boolean falseObj = Boolean.valueOf(false)

```
@NotNull public static Boolean valueOf(boolean b) {
    return (b ? TRUE : FALSE);
}
```

```
/**
 * The {@code Boolean} object corresponding to the primitive
 * value {@code true}.
 */
public static final Boolean TRUE = new Boolean( value: true);

/**
 * The {@code Boolean} object corresponding to the primitive
 * value {@code false}.
 */
public static final Boolean FALSE = new Boolean( value: false);
```

静态工厂方法与公有的构造器不同的优势在于:

- 1. 它们有名称 (由于构造器名称唯一, 当有多个构造器时, 创建对象时可能会调用错误的构造器)
- 2. 不必在每次调用它们的时候都创建一个新的对象 (不可变类)
- 3. 它们可以返回原返回类型的任何子类型的对象
- 4. 在创建参数化类型实例的时候, 它们使代码变得更加简洁

静态工厂的缺点:

- 1. 类如果不含公有的或者受保护的构造器, 就不能被子类化
- 2. 它们与其他的静态方法实际上没有任何区别