## 第二十章 中介者模式

1. **在图形界面系统开发中，如果界面组件之间存在较为复杂的相互调用关系，为了降低界面组件之间的耦合度，让它们不产生直接的相互引用，可以使用（C）设计模式。**
2. 组合
3. 适配器
4. 中介者
5. 状态
6. **在中介者模式中通过中介者将同事类解耦，这是(A)的具体应用。**
   1. 迪米特法则
   2. 接口隔离原则
   3. 里氏代换原则
   4. 合成服用原则
7. **以下关于中介者模式的叙述错误的是（B）。**
   1. 中介者模式用一个中介对象来封装一系列的对象交互
   2. 中介者模式和观察者模式均可以用于降低系统的耦合度，中介者模式用于处理对象之间一对多的调用关系，而观察者模式用于处理多对多的调用关系
   3. 中介者模式简化了对象之间的交互，将原本难以理解的网状结构转换成相对简单的星型结构。
   4. 中介者将原本分布于多个对象间的行为集中在一起，改变这些行为只需要生成新的中介者子类即可，这使得各个同事类可被重用。