GeekBand 极客班

互联网人才 + 油站!

C++设计模式

www.geekband.com

C++设计模式

Chain of Resposibility 职责链

李建忠

“数据结构”模式

- 常常有一些组件在内部具有特定的数据结构，如果让客户程序依赖这些特定的数据结构，将极大地破坏组件的复用。这时候，将这些特定数据结构封装在内部，在外部提供统一的接口，来实现与特定数据结构无关的访问，是一种行之有效的解决方案。

- 典型模式
  - Composite
  - Iterator
  - Chain of Resposibility

Chain of Resposibility 职责链

3

动机（Motivation）

- 在软件构建过程中，一个请求可能被多个对象处理，但是每个请求在运行时只能有一个接受者，如果显式指定，将必不可少地带来请求发送者与接受者的紧耦合。

- 如何使请求的发送者不需要指定具体的接受者？让请求的接受者自己在运行时决定来处理请求，从而使两者解耦。

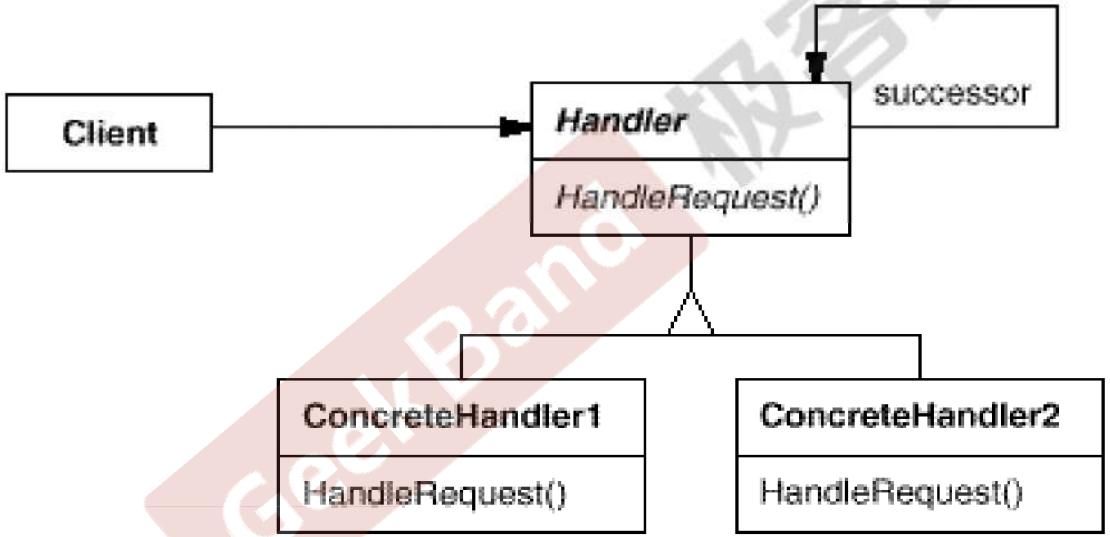
模式定义

使多个对象都有机会处理请求，从而避免请求的发送者和接收者之间的耦合关系。将这些对象连成一条链，并沿着这条链传递请求，直到有一个对象处理它为止。

——《设计模式》GoF

5

结构（Structure）



6

要点总结

- Chain of Responsibility 模式的应用场合在于“一个请求可能有多个接受者，但是最后真正的接受者只有一个”，这时候请求发送者与接受者的耦合有可能出现“变化脆弱”的症状，职责链的目的就是将二者解耦，从而更好地应对变化。

- 应用了Chain of Responsibility 模式后，对象的职责分派将更具灵活性。我们可以在运行时动态添加/修改请求的处理职责。

- 如果请求传递到职责链的末尾仍得不到处理，应该有一个合理的缺省机制。这也是每一个接受对象的责任，而不是发出请求的对象的责任。