

---

设计模式：



## 一. 软件设计原则

SOLID：

### 1. 开闭原则（OCP）

a. 拓展

b. 修改

### 2. 单一职责原则（SRP）

a. 职责确认

b. 模块概念

### 3. 依赖倒置原则（DIP）

a. 底层库设计

b. 核心库封装

---

#### 4. 接口隔离原则 ( ISP )

- a. 接口设计
- b. 接口隔离方案

#### 5. 里氏替换原则 ( LSP )

## 二. 系统设计面试实战

#### 6. UML 图

#### 7. 系统设计思路

## 三. 设计模式方法

#### 8. 类型分类

- a. 创建型
- b. 结构型
- c. 行为型

---

## 9. 方法论

- a. 工厂模式、建造者模式、单例模式
- b. 适配器模式、迭代器模式、代理模式
- c. 命令模式、模板模式、观察者模式、职责链模式

