

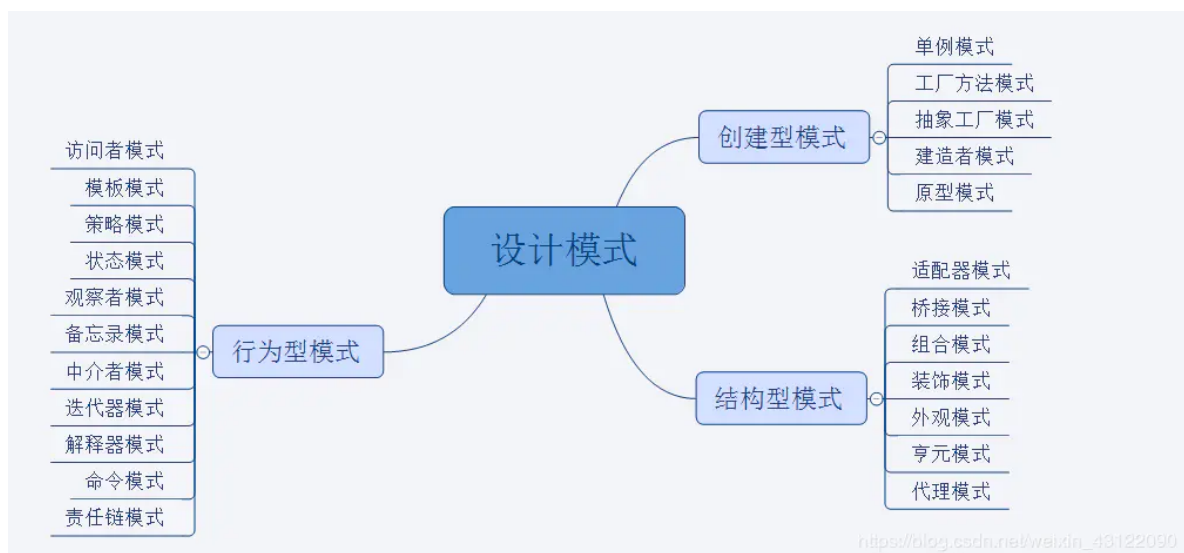
## 1.什么是设计模式

- 设计模式，是一套被反复使用、多数人知晓的、经过分类编目的、代码设计经验的总结。使用设计模式是为了可重用代码、让代码更容易被他人理解、保证代码可靠性、程序的重用性。

## 2.为什么要学习设计模式

- 看懂源代码：如果你不懂设计模式去看Jdk、Spring、SpringMVC、IO等等的源码，你会很迷茫，你会寸步难行
- 看看前辈的代码：你去个公司难道都是新项目让你接手？很有可能是接盘的，前辈的开发难道不用设计模式？
- 编写自己的理想中的好代码：我个人反正是这样的，对于我自己开发的项目我会很认真，我对他比我女朋友还好，把项目当成自己的儿子一样

## 3.设计模式分类



- 创建型模式，共五种：**工厂方法模式**、**抽象工厂模式**、**单例模式**、**建造者模式**、**原型模式**。
- 结构型模式，共七种：**适配器模式**、**装饰器模式**、**代理模式**、**外观模式**、**桥接模式**、**组合模式**、**享元模式**。
- 行为型模式，共十一种：**策略模式**、**模板方法模式**、**观察者模式**、**迭代子模式**、**责任链模式**、**命令模式**、**备忘录模式**、**状态模式**、**访问者模式**、**中介者模式**、**解释器模式**。

## 4.设计模式的六大原则



### 开放封闭原则（Open Close Principle）

- 原则思想：尽量通过扩展软件实体来解决需求变化，而不是通过修改已有的代码来完成变化
- 描述：一个软件产品在生命周期内，都会发生变化，既然变化是一个既定的事实，我们就应该在设计的时候尽量适应这些变化，以提高项目的稳定性和灵活性。
- 优点：单一原则告诉我们，每个类都有自己负责的职责，里氏替换原则不能破坏继承关系的体系。

### 里氏代换原则（Liskov Substitution Principle）

- 原则思想：使用的基类可以在任何地方使用继承的子类，完美的替换基类。
- 大概意思是：子类可以扩展父类的功能，但不能改变父类原有的功能。子类可以实现父类的抽象方法，但不能覆盖父类的非抽象方法，子类中可以增加自己特有的方法。
- 优点：增加程序的健壮性，即使增加了子类，原有的子类还可以继续运行，互不影响。

### 依赖倒转原则（Dependence Inversion Principle）

- 依赖倒置原则的核心思想是面向接口编程。
- 依赖倒转原则要求我们在程序代码中传递参数时或在关联关系中，尽量引用层次高的抽象层类，
- 这个是开放封闭原则的基础，具体内容是：对接口编程，依赖于抽象而不依赖于具体。

### 接口隔离原则（Interface Segregation Principle）

- 这个原则的意思是：使用多个隔离的接口，比使用单个接口要好。还是一个降低类之间的耦合度的意思，从这儿我们看出，其实设计模式就是一个软件的设计思想，从大型软件架构出发，为了升级和维护方便。所以上文中多次出现：降低依赖，降低耦合。
- 例如：支付类的接口和订单类的接口，需要把这两个类别的接口变成两个隔离的接口

## 迪米特法则（最少知道原则）（Demeter Principle）

- 原则思想：一个对象应当对其他对象有尽可能少地了解，简称类间解耦
- 大概意思就是一个类尽量减少自己对其他对象的依赖，原则是低耦合，高内聚，只有使各个模块之间的耦合尽量的低，才能提高代码的复用率。
- 优点：低耦合，高内聚。

## 单一职责原则（Principle of single responsibility）

- 原则思想：一个方法只负责一件事情。
- 描述：单一职责原则很简单，一个方法一个类只负责一个职责，各个职责的程序改动，不影响其它程序。这是常识，几乎所有程序员都会遵循这个原则。
- 优点：降低类和类的耦合，提高可读性，增加可维护性和可拓展性，降低可变性的风险。

# 5.单例模式

---

## 1.什么是单例

- 保证一个类只有一个实例，并且提供一个访问该全局访问点

## 2.那些地方用到了单例模式

1. 网站的计数器，一般也是采用单例模式实现，否则难以同步。
2. 应用程序的日志应用，一般都是单例模式实现，只有一个实例去操作才好，否则内容不好追加显示。
3. 多线程的线程池的设计一般也是采用单例模式，因为线程池要方便对池中的线程进行控制
4. Windows的（任务管理器）就是很典型的单例模式，他不能打开两个
5. windows的（回收站）也是典型的单例应用。在整个系统运行过程中，回收站只维护一个实例。

## 3.单例优缺点

### 优点：

1. 在单例模式中，活动的单例只有一个实例，对单例类的所有实例化得到的都是相同的一个实例。这样就防止其它对象对自己的实例化，确保所有的对象都访问一个实例
2. 单例模式具有一定的伸缩性，类自己来控制实例化进程，类就在改变实例化进程上有相应的伸缩性。
3. 提供了对唯一实例的受控访问。
4. 由于在系统内存中只存在一个对象，因此可以节约系统资源，当需要频繁创建和销毁的对象时单例模式无疑可以提高系统的性能。
5. 允许可变数目的实例。
6. 避免对共享资源的多重占用。

### 缺点：

1. 不适用于变化的对象，如果同一类型的对象总是要在不同的用例场景发生变化，单例就会引起数据的错误，不能保存彼此的状态。
2. 由于单利模式中没有抽象层，因此单例类的扩展有很大的困难。
3. 单例类的职责过重，在一定程度上违背了“单一职责原则”。

4. 滥用单例将带来一些负面问题，如为了节省资源将数据库连接池对象设计为的单例类，可能会导致共享连接池对象的程序过多而出现连接池溢出；如果实例化的对象长时间不被利用，系统会认为是垃圾而被回收，这将导致对象状态的丢失。

## 4.单例模式使用注意事项：

1. 使用时不能用反射模式创建单例，否则会实例化一个新的对象
2. 使用懒单例模式时注意线程安全问题
3. 饿单例模式和懒单例模式构造方法都是私有的，因而是不能被继承的，有些单例模式可以被继承（如登记式模式）

## 5.单例防止反射漏洞攻击

```
private static boolean flag = false;

private Singleton() {

    if (flag == false) {
        flag = !flag;
    } else {
        throw new RuntimeException("单例模式被侵犯!");
    }
}

public static void main(String[] args) {

}
```

## 6.如何选择单例创建方式

- 如果不需要延迟加载单例，可以使用枚举或者饿汉式，相对来说枚举性好于饿汉式。如果需要延迟加载，可以使用静态内部类或者懒汉式，相对来说静态内部类好于懒韩式。最好使用饿汉式

## 7.单例创建方式

(主要使用懒汉和饿汉式)

1. 饿汉式:类初始化时,会立即加载该对象，线程天生安全,调用效率高。
2. 懒汉式: 类初始化时,不会初始化该对象,真正需要使用时才会创建该对象,具备懒加载功能。
3. 静态内部方式:结合了懒汉式和饿汉式各自的优点，真正需要对象的时候才会加载，加载类是线程安全的。
4. 枚举单例: 使用枚举实现单例模式 优点:实现简单、调用效率高，枚举本身就是单例，由jvm从根本上提供保障!避免通过反射和反序列化的漏洞， 缺点没有延迟加载。
5. 双重检测锁方式 (因为JVM本质重排序的原因，可能会初始化多次，不推荐使用)

### 1.饿汉式

1. 饿汉式:类初始化时,会立即加载该对象，线程天生安全,调用效率高。

```
package com.lijie;

//饿汉式
public class Demo1 {
```

```
// 类初始化时,会立即加载该对象,线程安全,调用效率高
private static Demo1 demo1 = new Demo1();

private Demo1() {
    System.out.println("私有Demo1构造参数初始化");
}

public static Demo1 getInstance() {
    return demo1;
}

public static void main(String[] args) {
    Demo1 s1 = Demo1.getInstance();
    Demo1 s2 = Demo1.getInstance();
    System.out.println(s1 == s2);
}
}
```

## 2.懒汉式

1. 懒汉式: 类初始化时,不会初始化该对象,真正需要使用的時候才会创建该对象,具备懒加载功能。

```
package com.lijie;

//懒汉式
public class Demo2 {

    //类初始化时,不会初始化该对象,真正需要使用的時候才会创建该对象。
    private static Demo2 demo2;

    private Demo2() {
        System.out.println("私有Demo2构造参数初始化");
    }

    public synchronized static Demo2 getInstance() {
        if (demo2 == null) {
            demo2 = new Demo2();
        }
        return demo2;
    }

    public static void main(String[] args) {
        Demo2 s1 = Demo2.getInstance();
        Demo2 s2 = Demo2.getInstance();
        System.out.println(s1 == s2);
    }
}
```

## 3.静态内部类

1. 静态内部方式:结合了懒汉式和饿汉式各自的优点,真正需要对象的时候才会加载,加载类是线程安全的。

```
package com.lijie;
```

```
// 静态内部类方式
public class Demo3 {

    private Demo3() {
        System.out.println("私有Demo3构造参数初始化");
    }

    public static class SingletonClassInstance {
        private static final Demo3 DEMO_3 = new Demo3();
    }

    // 方法没有同步
    public static Demo3 getInstance() {
        return SingletonClassInstance.DEMO_3;
    }

    public static void main(String[] args) {
        Demo3 s1 = Demo3.getInstance();
        Demo3 s2 = Demo3.getInstance();
        System.out.println(s1 == s2);
    }
}
```

## 4.枚举单例式

1. 枚举单例: 使用枚举实现单例模式 优点:实现简单、调用效率高, 枚举本身就是单例, 由jvm从根本上提供保障!避免通过反射和反序列化的漏洞, 缺点没有延迟加载。

```
package com.lijie;

//使用枚举实现单例模式 优点:实现简单、枚举本身就是单例, 由jvm从根本上提供保障!避免通过反射和反序列化的漏洞 缺点没有延迟加载
public class Demo4 {

    public static Demo4 getInstance() {
        return Demo.INSTANCE.getInstance();
    }

    public static void main(String[] args) {
        Demo4 s1 = Demo4.getInstance();
        Demo4 s2 = Demo4.getInstance();
        System.out.println(s1 == s2);
    }

    //定义枚举
    private static enum Demo {
        INSTANCE;
        // 枚举元素为单例
        private Demo4 demo4;

        private Demo() {
            System.out.println("枚举Demo私有构造参数");
            demo4 = new Demo4();
        }
    }
}
```

```
        public Demo4 getInstance() {
            return demo4;
        }
    }
}
```

## 5.双重检测锁方式

1. 双重检测锁方式 (因为JVM本质重排序的原因, 可能会初始化多次, 不推荐使用)

```
package com.lijie;

//双重检测锁方式
public class Demo5 {

    private static Demo5 demo5;

    private Demo5() {
        System.out.println("私有Demo4构造参数初始化");
    }

    public static Demo5 getInstance() {
        if (demo5 == null) {
            synchronized (Demo5.class) {
                if (demo5 == null) {
                    demo5 = new Demo5();
                }
            }
        }
        return demo5;
    }

    public static void main(String[] args) {
        Demo5 s1 = Demo5.getInstance();
        Demo5 s2 = Demo5.getInstance();
        System.out.println(s1 == s2);
    }
}
```

## 6.工厂模式

---

### 1.什么是工厂模式

- 它提供了一种创建对象的最佳方式。在工厂模式中，我们在创建对象时不会对客户端暴露创建逻辑，并且是通过使用一个共同的接口来指向新创建的对象。实现了创建者和调用者分离，工厂模式分为简单工厂、工厂方法、抽象工厂模式

### 2.工厂模式好处

- 工厂模式是我们最常用的实例化对象模式了，是用工厂方法代替new操作的一种模式。
- 利用工厂模式可以降低程序的耦合性，为后期的维护修改提供了很大的便利。
- 将选择实现类、创建对象统一管理和控制。从而将调用者跟我们的实现类解耦。

### 3.为什么要学习工厂设计模式

- 不知道你们面试题问到过源码没有，你知道Spring的源码吗，MyBatis的源码吗，等等等 如果你想学习很多框架的源码，或者你想自己开发自己的框架，就必须先掌握设计模式（工厂设计模式用的是非常非常广泛的）

## 4.Spring开发中的工厂设计模式

### 1.Spring IOC

- 看过Spring源码就知道，在Spring IOC容器创建bean的过程是使用了工厂设计模式
- Spring中无论是通过xml配置还是通过配置类还是注解进行创建bean，大部分都是通过简单工厂来进行创建的。
- 当容器拿到了beanName和class类型后，动态的通过反射创建具体的某个对象，最后将创建的对象放到Map中。

### 2.为什么Spring IOC要使用工厂设计模式创建Bean呢

- 在实际开发中，如果我们A对象调用B，B调用C，C调用D的话我们程序的耦合性就会变高。（耦合大致分为类与类之间的依赖，方法与方法之间的依赖。）
- 在很久以前的三层架构编程时，都是控制层调用业务层，业务层调用数据访问层时，都是直接new对象，耦合性大大提升，代码重复量很高，对象满天飞



- 为了避免这种情况，Spring使用工厂模式编程，写一个工厂，由工厂创建Bean，以后我们如果要对象就直接管工厂要就可以，剩下的事情不归我们管了。Spring IOC容器的工厂中有个静态的Map集合，是为了让工厂符合单例设计模式，即每个对象只生产一次，生产出对象后就存入到Map集合中，保证了实例不会重复影响程序效率。

## 5.工厂模式分类

- 工厂模式分为简单工厂、工厂方法、抽象工厂模式

简单工厂：用来生产同一等级结构中的任意产品。（不支持拓展增加产品）

工厂方法：用来生产同一等级结构中的固定产品。（支持拓展增加产品）

抽象工厂：用来生产不同产品族的全部产品。（不支持拓展增加产品；支持增加产品族）

我下面来使用代码演示一下：

### 5.1 简单工厂模式

#### 什么是简单工厂模式

- 简单工厂模式相当于是一个工厂中有各种产品，创建在一个类中，客户无需知道具体产品的名称，只需要知道产品类所对应的参数即可。但是工厂的职责过重，而且当类型过多时不利于系统的扩展维护。

#### 代码演示：

##### 1. 创建工厂

```
package com.lijie;

public interface Car {
    public void run();
}
```

##### 1. 创建工厂的产品（宝马）

```
package com.lijie;

public class Bmw implements Car {
    public void run() {
        System.out.println("我是宝马汽车...");
    }
}
```

##### 1. 创建工厂另外一种产品（奥迪）

```
package com.lijie;

public class AoDi implements Car {
    public void run() {
        System.out.println("我是奥迪汽车..");
    }
}
```

### 1. 创建核心工厂类，由他决定具体调用哪产品

```
package com.lijie;

public class CarFactory {

    public static Car createCar(String name) {
        if ("".equals(name)) {
            return null;
        }
        if(name.equals("奥迪")){
            return new AoDi();
        }
        if(name.equals("宝马")){
            return new Bmw();
        }
        return null;
    }
}
```

### 1. 演示创建工厂的具体实例

```
package com.lijie;

public class Client01 {

    public static void main(String[] args) {
        Car aodi =CarFactory.createCar("奥迪");
        Car bmw =CarFactory.createCar("宝马");
        aodi.run();
        bmw.run();
    }
}
```

### 单工厂的优点/缺点

- 优点：简单工厂模式能够根据外界给定的信息，决定究竟应该创建哪个具体类的对象。明确区分了各自的职责和权力，有利于整个软件体系结构的优化。
- 缺点：很明显工厂类集中了所有实例的创建逻辑，容易违反GRASPR的高内聚的责任分配原则

## 5.2 工厂方法模式

### 什么是工厂方法模式

- 工厂方法模式Factory Method，又称多态性工厂模式。在工厂方法模式中，核心的工厂类不再负责所有的产品的创建，而是将具体创建的工作交给子类去做。该核心类成为一个抽象工厂角色，仅负责给出具体工厂子类必须实现的接口，而不接触哪一个产品类应当被实例化这种细节

### 代码演示：

#### 1. 创建工厂

```
package com.lijie;

public interface Car {
    public void run();
}
```

1. 创建工厂方法调用接口（所有的产品需要new出来必须继承他来实现方法）

```
package com.lijie;

public interface CarFactory {

    Car createCar();

}
```

1. 创建工厂的产品（奥迪）

```
package com.lijie;

public class AoDi implements Car {
    public void run() {
        System.out.println("我是奥迪汽车..");
    }
}
```

1. 创建工厂另外一种产品（宝马）

```
package com.lijie;

public class Bmw implements Car {
    public void run() {
        System.out.println("我是宝马汽车...");
    }
}
```

1. 创建工厂方法调用接口的实例（奥迪）

```
package com.lijie;

public class AoDiFactory implements CarFactory {

    public Car createCar() {

        return new AoDi();
    }
}
```

1. 创建工厂方法调用接口的实例（宝马）

```
package com.lijie;

public class BmwFactory implements CarFactory {

    public Car createCar() {

        return new Bmw();
    }

}
```

#### 1. 演示创建工厂的具体实例

```
package com.lijie;

public class Client {

    public static void main(String[] args) {
        Car aodi = new AoDiFactory().createCar();
        Car jili = new BmwFactory().createCar();
        aodi.run();
        jili.run();
    }

}
```

## 5.3 抽象工厂模式

### 什么是抽象工厂模式

- 抽象工厂简单地说是工厂的工厂，抽象工厂可以创建具体工厂，由具体工厂来产生具体产品。

在这里插入图片描述

#### 代码演示：

#### 1. 创建第一个子工厂，及实现类

```
package com.lijie;

//汽车
public interface Car {
    void run();
}

class CarA implements Car{

    public void run() {
        System.out.println("宝马");
    }

}

class CarB implements Car{

    public void run() {
        System.out.println("摩拜");
    }

}
```

```
}
```

### 1. 创建第二个子工厂，及实现类

```
package com.lijie;

//发动机
public interface Engine {

    void run();

}

class EngineA implements Engine {

    public void run() {
        System.out.println("转的快!");
    }

}

class EngineB implements Engine {

    public void run() {
        System.out.println("转的慢!");
    }

}
```

### 1. 创建一个总工厂，及实现类（由总工厂的实现类决定调用那个工厂的那个实例）

```
package com.lijie;

public interface TotalFactory {
    // 创建汽车
    Car createChair();
    // 创建发动机
    Engine createEngine();
}

//总工厂实现类，由他决定调用哪个工厂的那个实例
class TotalFactoryReally implements TotalFactory {

    public Engine createEngine() {

        return new EngineA();
    }

    public Car createChair() {

        return new CarA();
    }

}
```

## 1. 运行测试

```
package com.lijie;

public class Test {

    public static void main(String[] args) {
        TotalFactory totalFactory2 = new TotalFactoryReally();
        Car car = totalFactory2.createChair();
        car.run();

        TotalFactory totalFactory = new TotalFactoryReally();
        Engine engine = totalFactory.createEngine();
        engine.run();
    }
}
```

# 7.代理模式

## 1.什么是代理模式

- 通过代理控制对象的访问，可以在这个对象调用方法之前、调用方法之后去处理/添加新的功能。(也就是AO的P微实现)
- 代理在原有代码乃至原业务流程都不修改的情况下，直接在业务流程中切入新代码，增加新功能，这也和Spring的（面向切面编程）很相似

## 2.代理模式应用场景

- Spring AOP、日志打印、异常处理、事务控制、权限控制等

## 3.代理的分类

- 静态代理(静态定义代理类)
- 动态代理(动态生成代理类，也称为jdk自带动态代理)
- Cglib、javaassist（字节码操作库）

## 4.三种代理的区别

1. 静态代理：简单代理模式，是动态代理的理论基础。常见使用在代理模式
2. jdk动态代理：使用反射完成代理。需要有顶层接口才能使用，常见是mybatis的mapper文件是代理。
3. cglib动态代理：也是使用反射完成代理，可以直接代理类（jdk动态代理不行），使用字节码技术，不能对 final类进行继承。（需要导入jar包）

## 5.用代码演示三种代理

### 5.1.静态代理

#### 什么是静态代理

- 由程序员创建或工具生成代理类的源码，再编译代理类。所谓静态也就是在程序运行前就已经存在代理类的字节码文件，代理类和委托类的关系在运行前就确定了。

### 代码演示:

- 我有一段这样的代码：（如何能在不修改 UserDao 接口类的情况下开事务和关闭事务呢）

```
package com.lijie;

//接口类
public class UserDao{
    public void save() {
        System.out.println("保存数据方法");
    }
}
```

```
package com.lijie;

//运行测试类
public class Test{
    public static void main(String[] args) {
        UserDao userDao = new UserDao();
        userDao.save();
    }
}
```

### 修改代码，添加代理类

```
package com.lijie;

//代理类
public class UserDaoProxy extends UserDao {
    private UserDao userDao;

    public UserDaoProxy(UserDao userDao) {
        this.userDao = userDao;
    }

    public void save() {
        System.out.println("开启事物...");
        userDao.save();
        System.out.println("关闭事物...");
    }
}
```

```
//添加完静态代理的测试类
public class Test{
    public static void main(String[] args) {
        UserDao userDao = new UserDao();
        UserDaoProxy userDaoProxy = new UserDaoProxy(userDao);
        userDaoProxy.save();
    }
}
```

- 缺点：每个需要代理的对象都需要自己重复编写代理，很不舒服，
- 优点：但是可以面相实际对象或者是接口的方式实现代理

## 2.2.动态代理

### 什么是动态代理

- 动态代理也叫做，JDK代理、接口代理。
- 动态代理的对象，是利用JDK的API，动态的在内存中构建代理对象（是根据被代理的接口来动态生成代理类的class文件，并加载运行的过程），这就叫动态代理

```
package com.lijie;

//接口
public interface UserDao {
    void save();
}
```

```
package com.lijie;

//接口实现类
public class UserDaoImpl implements UserDao {
    public void save() {
        System.out.println("保存数据方法");
    }
}
```

- //下面是代理类，可重复使用，不像静态代理那样要自己重复编写代理

```
package com.lijie;

import java.lang.reflect.InvocationHandler;
import java.lang.reflect.Method;

// 每次生成动态代理类对象时,实现了InvocationHandler接口的调用处理器对象
public class InvocationHandlerImpl implements InvocationHandler {

    // 这其实业务实现类对象，用来调用具体的业务方法
    private Object target;

    // 通过构造函数传入目标对象
    public InvocationHandlerImpl(Object target) {
        this.target = target;
    }

    //动态代理实际运行的代理方法
    public Object invoke(Object proxy, Method method, Object[] args) throws
    Throwable {
        System.out.println("调用开始处理");
        //下面invoke()方法是以反射的方式来创建对象，第一个参数是要创建的对象，第二个是构成方
        法的参数，由第二个参数来决定创建对象使用哪个构造方法
        Object result = method.invoke(target, args);
        System.out.println("调用结束处理");
        return result;
    }
}
```



```
}  
}
```

- //利用动态代理使用代理方法

```
package com.lijie;  
  
import java.lang.reflect.Proxy;  
  
public class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        // 被代理对象  
        UserDao userDaoImpl = new UserDaoImpl();  
        InvocationHandlerImpl invocationHandlerImpl = new  
        InvocationHandlerImpl(userDaoImpl);  
  
        //类加载器  
        ClassLoader loader = userDaoImpl.getClass().getClassLoader();  
        Class<?>[] interfaces = userDaoImpl.getClass().getInterfaces();  
  
        // 主要装载器、一组接口及调用处理动态代理实例  
        UserDao newProxyInstance = (UserDao) Proxy.newProxyInstance(loader,  
        interfaces, invocationHandlerImpl);  
        newProxyInstance.save();  
    }  
}
```

- 缺点：必须是面向接口，目标业务类必须实现接口
- 优点：不用关心代理类，只需要在运行阶段才指定代理哪一个对象

### 5.3.CGLIB动态代理

#### CGLIB动态代理原理：

- 利用asm开源包，对代理对象类的class文件加载进来，通过修改其字节码生成子类来处理。

#### 什么是CGLIB动态代理

- CGLIB动态代理和jdk代理一样，使用反射完成代理，不同的是他可以直接代理类（jdk动态代理不行，他必须目标业务类必须实现接口），CGLIB动态代理底层使用字节码技术，CGLIB动态代理不能对 final类进行继承。（CGLIB动态代理需要导入jar包）

#### 代码演示：

```
package com.lijie;  
  
//接口  
public interface UserDao {  
    void save();  
}
```

```

package com.lijie;

//接口实现类
public class UserDaoImpl implements UserDao {
    public void save() {
        System.out.println("保存数据方法");
    }
}

```

```

package com.lijie;

import org.springframework.cglib.proxy.Enhancer;
import org.springframework.cglib.proxy.MethodInterceptor;
import org.springframework.cglib.proxy.MethodProxy;
import java.lang.reflect.Method;

//代理主要类
public class CglibProxy implements MethodInterceptor {
    private Object targetObject;
    // 这里的目标类型为Object，则可以接受任意一种参数作为被代理类，实现了动态代理
    public Object getInstance(Object target) {
        // 设置需要创建子类的类
        this.targetObject = target;
        Enhancer enhancer = new Enhancer();
        enhancer.setSuperclass(target.getClass());
        enhancer.setCallback(this);
        return enhancer.create();
    }

    //代理实际方法
    public Object intercept(Object obj, Method method, Object[] args, MethodProxy proxy) throws Throwable {
        System.out.println("开启事物");
        Object result = proxy.invoke(targetObject, args);
        System.out.println("关闭事物");
        // 返回代理对象
        return result;
    }
}

```

```

package com.lijie;

//测试CGLIB动态代理
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        CglibProxy cglibProxy = new CglibProxy();
        UserDao userDao = (UserDao) cglibProxy.getInstance(new UserDaoImpl());
        userDao.save();
    }
}

```

## 8.建造者模式

# 1.什么是建造者模式

- 建造者模式：是将一个复杂的对象的构建与它的表示分离，使得同样的构建过程可以创建不同的方式进行创建。
- 工厂类模式是提供的是创建单个类的产品
- 而建造者模式则是将各种产品集中起来进行管理，用来具有不同的属性的产品

**建造者模式通常包括下面几个角色：**

1. uilder：给出一个抽象接口，以规范产品对象的各个组成成分的建造。这个接口规定要实现复杂对象的哪些部分的创建，并不涉及具体的对象部件的创建。
2. ConcreteBuilder：实现Builder接口，针对不同的商业逻辑，具体化复杂对象的各部分的创建。在建造过程完成后，提供产品的实例。
3. Director：调用具体建造者来创建复杂对象的各个部分，在指导者中不涉及具体产品的信息，只负责保证对象各部分完整创建或按某种顺序创建。
4. Product：要创建的复杂对象。

## 2.建造者模式的使用场景

**使用场景：**

1. 需要生成的对象具有复杂的内部结构。
  2. 需要生成的对象内部属性本身相互依赖。
- 与工厂模式的区别是：建造者模式更加关注与零件装配的顺序。
  - JAVA 中的 StringBuilder就是建造者模式创建的，他把一个单个字符的char数组组合起来
  - Spring不是建造者模式，它提供的操作应该是对于字符串本身的一些操作，而不是创建或改变一个字符串。

## 3.代码案例

1. 建立一个装备对象Arms

```
package com.lijie;

//装备类
public class Arms {
    //头盔
    private String helmet;
    //铠甲
    private String armor;
    //武器
    private String weapon;

    //省略Get和Set方法.....
}
```

1. 创建Builder接口（给出一个抽象接口，以规范产品对象的各个组成成分的建造，这个接口只是规范）

```
package com.lijie;

public interface PersonBuilder {

    void builderHelmetMurder();
}
```

```

void builderArmorMurder();

void builderWeaponMurder();

void builderHelmetYanLong();

void builderArmorYanLong();

void builderWeaponYanLong();

Arms BuilderArms(); //组装
}

```

### 1. 创建Builder实现类（这个类主要实现复杂对象创建的哪些部分需要什么属性）

```

package com.lijie;

public class ArmsBuilder implements PersonBuilder {
    private Arms arms;

    //创建一个Arms实例,用于调用set方法
    public ArmsBuilder() {
        arms = new Arms();
    }

    public void builderHelmetMurder() {
        arms.setHelmet("夺命头盔");
    }

    public void builderArmorMurder() {
        arms.setArmor("夺命铠甲");
    }

    public void builderWeaponMurder() {
        arms.setweapon("夺命宝刀");
    }

    public void builderHelmetYanLong() {
        arms.setHelmet("炎龙头盔");
    }

    public void builderArmorYanLong() {
        arms.setArmor("炎龙铠甲");
    }

    public void builderWeaponYanLong() {
        arms.setweapon("炎龙宝刀");
    }

    public Arms BuilderArms() {
        return arms;
    }
}

```

1. Director（调用具体建造者来创建复杂对象的各个部分，在指导者中不涉及具体产品的信息，只负责保证对象各部分完整创建或按某种顺序创建）

```
package com.lijie;

public class PersonDirector {

    //组装
    public Arms constructPerson(PersonBuilder pb) {
        pb.builderHelmetYanLong();
        pb.builderArmorMurder();
        pb.builderWeaponMurder();
        return pb.BuilderArms();
    }

    //这里进行测试
    public static void main(String[] args) {
        PersonDirector pb = new PersonDirector();
        Arms arms = pb.constructPerson(new ArmsBuilder());
        System.out.println(arms.getHelmet());
        System.out.println(arms.getArmor());
        System.out.println(arms.getWeapon());
    }
}
```

## 9.模板方法模式

### 1.什么是模板方法

- 模板方法模式：定义一个操作中的算法骨架（父类），而将一些步骤延迟到子类中。模板方法使得子类可以不改变一个算法的结构来重定义该算法的

### 2.什么时候使用模板方法

- 实现一些操作时，整体步骤很固定，但是呢。就是其中一小部分需要改变，这时候可以使用模板方法模式，将容易变的部分抽象出来，供子类实现。

### 3.实际开发中应用场景哪里用到了模板方法

- 其实很多框架中都有用到了模板方法模式
- 例如：数据库访问的封装、JUnit单元测试、servlet中关于doGet/doPost方法的调用等等

### 4.现实生活中的模板方法

例如：

1. 去餐厅吃饭，餐厅给我们提供了一个模板就是：看菜单，点菜，吃饭，付款，走人（这里“点菜和付款”是不确定的由子类来完成的，其他的则是一个模板。）

### 5.代码实现模板方法模式

1. 先定义一个模板。把模板中的点菜和付款，让子类来实现。

```
package com.lijie;
```

```
//模板方法
public abstract class RestaurantTemplate {

    // 1.看菜单
    public void menu() {
        System.out.println("看菜单");
    }

    // 2.点菜业务
    abstract void spotMenu();

    // 3.吃饭业务
    public void havingDinner(){ System.out.println("吃饭"); }

    // 3.付款业务
    abstract void payment();

    // 3.走人
    public void GoR() { System.out.println("走人"); }

    //模板通用结构
    public void process(){
        menu();
        spotMenu();
        havingDinner();
        payment();
        GoR();
    }
}
```

#### 1. 具体的模板方法子类 1

```
package com.lijie;

public class RestaurantGinsengImpl extends RestaurantTemplate {

    void spotMenu() {
        System.out.println("人参");
    }

    void payment() {
        System.out.println("5快");
    }
}
```

#### 1. 具体的模板方法子类 2

```
package com.lijie;

public class RestaurantLobsterImpl extends RestaurantTemplate {

    void spotMenu() {
        System.out.println("龙虾");
    }

    void payment() {
        System.out.println("50块");
    }
}
```

### 1. 客户端测试

```
package com.lijie;

public class Client {

    public static void main(String[] args) {
        //调用第一个模板实例
        RestaurantTemplate restaurantTemplate = new RestaurantGinsengImpl();
        restaurantTemplate.process();
    }
}
```

## 10.外观模式

### 1.什么是外观模式

- 外观模式：也叫门面模式，隐藏系统的复杂性，并向客户端提供了一个客户端可以访问系统的接口。
- 它向现有的系统添加一个接口，用这一个接口来隐藏实际的系统的复杂性。
- 使用外观模式，他外部看起来就是一个接口，其实他的内部有很多复杂的接口已经被实现

### 2.外观模式例子

- 用户注册完之后，需要调用阿里短信接口、邮件接口、微信推送接口。

#### 1. 创建阿里短信接口

```
package com.lijie;

//阿里短信消息
public interface AliSmsService {
    void sendSms();
}
```

```

package com.lijie;

public class AliSmsServiceImpl implements AliSmsService {

    public void sendSms() {
        System.out.println("阿里短信消息");
    }

}

```

### 1. 创建邮件接口

```

package com.lijie;

//发送邮件消息
public interface EmailSmsService {
    void sendSms();
}

```

```

package com.lijie;

public class EmailSmsServiceImpl implements EmailSmsService{
    public void sendSms() {
        System.out.println("发送邮件消息");
    }
}

```

### 1. 创建微信推送接口

```

package com.lijie;

//微信消息推送
public interface WeixinSmsService {
    void sendSms();
}

```

```

package com.lijie;

public class WeixinSmsServiceImpl implements WeixinSmsService {
    public void sendSms() {
        System.out.println("发送微信消息推送");
    }
}

```

### 1. 创建门面（门面看起来很简单使用，复杂的东西以及被门面给封装好了）

```

package com.lijie;

public class Computer {

```



```

    AliSmsService aliSmsService;
    EamilSmsService eamilSmsService;
    weixinSmsService weixinSmsService;

    public Computer() {
        aliSmsService = new AliSmsServiceImpl();
        eamilSmsService = new EamilSmsServiceImpl();
        weixinSmsService = new weixinSmsServiceImpl();
    }

    //只需要调用它
    public void sendMsg() {
        aliSmsService.sendSms();
        eamilSmsService.sendSms();
        weixinSmsService.sendSms();
    }
}

```

### 1. 启动测试

```

package com.lijie;

public class Client {

    public static void main(String[] args) {
        //普通模式需要这样
        AliSmsService aliSmsService = new AliSmsServiceImpl();
        EamilSmsService eamilSmsService = new EamilSmsServiceImpl();
        weixinSmsService weixinSmsService = new weixinSmsServiceImpl();
        aliSmsService.sendSms();
        eamilSmsService.sendSms();
        weixinSmsService.sendSms();

        //利用外观模式简化方法
        new Computer().sendMsg();
    }
}

```

## 11. 原型模式

### 1. 什么是原型模式

- 原型设计模式简单来说就是克隆
- 原型表明了有一个样板实例，这个原型是可定制的。原型模式多用于创建复杂的或者构造耗时的实例，因为这种情况下，复制一个已经存在的实例可使程序运行更高效。

### 2. 原型模式的应用场景

1. 类初始化需要消化非常多的资源，这个资源包括数据、硬件资源等。这时我们就可以通过原型拷贝避免这些消耗。
2. 通过new产生的一个对象需要非常繁琐的数据准备或者权限，这时可以使用原型模式。
3. 一个对象需要提供给其他对象访问，而且各个调用者可能都需要修改其值时，可以考虑使用原型模式拷贝多个对象供调用者使用，即保护性拷贝。

### 3.原型模式的使用方式

1. 实现Cloneable接口。在java语言有一个Cloneable接口，它的作用只有一个，就是在运行时通知虚拟机可以安全地在实现了此接口的类上使用clone方法。在java虚拟机中，只有实现了这个接口的类才可以被拷贝，否则在运行时抛出CloneNotSupportedException异常。
2. 重写Object类中的clone方法。Java中，所有类的父类都是Object类，Object类中有一个clone方法，作用是返回对象的一个拷贝，但是其作用域protected类型的，一般的类无法调用，因此Prototype类需要将clone方法的作用域修改为public类型。

#### 3.1原型模式分为浅复制和深复制

- 1.（浅复制）只是拷贝了基本类型的数据，而引用类型数据，只是拷贝了一份引用地址。
- 2.（深复制）在计算机中开辟了一块新的内存地址用于存放复制的对象。

### 4.代码演示

#### 1. 创建User类

```
package com.lijie;

import java.util.ArrayList;

public class User implements Cloneable {
    private String name;
    private String password;
    private ArrayList<String> phones;

    protected User clone() {
        try {
            User user = (User) super.clone();
            //重点，如果要连带引用类型一起复制，需要添加底下一条代码，如果不加就对于是复制了引用地址
            user.phones = (ArrayList<String>) this.phones.clone();//设置深复制
            return user;
        } catch (CloneNotSupportedException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        return null;
    }

    //省略所有属性Get Set方法.....
}
```

#### 1. 测试复制

```
package com.lijie;

import java.util.ArrayList;

public class Client {
    public static void main(String[] args) {
        //创建User原型对象
        User user = new User();
    }
}
```

```

        user.setName("李三");
        user.setPassword("123456");
        ArrayList<String> phones = new ArrayList<>();
        phones.add("17674553302");
        user.setPhones(phones);

        //copy一个user对象,并且对象的属性
        User user2 = user.clone();
        user2.setPassword("654321");

        //查看俩个对象是否是一个
        System.out.println(user == user2);

        //查看属性内容
        System.out.println(user.getName() + " | " + user2.getName());
        System.out.println(user.getPassword() + " | " + user2.getPassword());
        //查看对于引用类型拷贝
        System.out.println(user.getPhones() == user2.getPhones());
    }
}

```

1. 如果不需要深复制，需要删除User 中的

```

//默认引用类型为浅复制，这是设置了深复制
user.phones = (ArrayList<String>) this.phones.clone();

```

## 12.策略模式

### 1.什么是策略模式

- 定义了一系列的算法 或 逻辑 或 相同意义的操作，并将每一个算法、逻辑、操作封装起来，而且使它们还可以相互替换。（其实策略模式Java中用的非常非常广泛）
- 我觉得主要是为了 简化 if...else 所带来的复杂和难以维护。

### 2.策略模式应用场景

- 策略模式的用意是针对一组算法或逻辑，将每一个算法或逻辑封装到具有共同接口的独立的类中，从而使得它们之间可以相互替换。
1. 例如：我要做一个不同会员打折力度不同的三种策略，初级会员，中级会员，高级会员（三种不同的计算）。
  2. 例如：我要一个支付模块，我要有微信支付、支付宝支付、银联支付等

### 3.策略模式的优点和缺点

- 优点： 1、算法可以自由切换。 2、避免使用多重条件判断。 3、扩展性非常良好。
- 缺点： 1、策略类会增多。 2、所有策略类都需要对外暴露。

### 4.代码演示

- 模拟支付模块有微信支付、支付宝支付、银联支付
1. 定义抽象的公共方法

```
package com.lijie;

//策略模式 定义抽象方法 所有支持公共接口
abstract class PayStrategy {

    // 支付逻辑方法
    abstract void algorithmInterface();

}
```

#### 1. 定义实现微信支付

```
package com.lijie;

class PayStrategyA extends PayStrategy {

    void algorithmInterface() {
        System.out.println("微信支付");
    }

}
```

#### 1. 定义实现支付宝支付

```
package com.lijie;

class PayStrategyB extends PayStrategy {

    void algorithmInterface() {
        System.out.println("支付宝支付");
    }

}
```

#### 1. 定义实现银联支付

```
package com.lijie;

class PayStrategyC extends PayStrategy {

    void algorithmInterface() {
        System.out.println("银联支付");
    }

}
```

#### 1. 定义下文维护算法策略

```
package com.lijie;// 使用上下文维护算法策略

class Context {

    PayStrategy strategy;
```

```

    public Context(PayStrategy strategy) {
        this.strategy = strategy;
    }

    public void algorithmInterface() {
        strategy.algorithmInterface();
    }
}

```

### 1. 运行测试

```

package com.lijie;

class ClientTestStrategy {
    public static void main(String[] args) {
        Context context;
        //使用支付逻辑A
        context = new Context(new PayStrategyA());
        context.algorithmInterface();
        //使用支付逻辑B
        context = new Context(new PayStrategyB());
        context.algorithmInterface();
        //使用支付逻辑C
        context = new Context(new PayStrategyC());
        context.algorithmInterface();
    }
}

```

## 13. 观察者模式

### 1. 什么是观察者模式

- 先讲什么是行为性模型，行为型模式关注的是系统中对象之间的相互交互，解决系统在运行时对象之间的相互通信和协作，进一步明确对象的职责。
- 观察者模式，是一种行为性模型，又叫发布-订阅模式，他定义对象之间一种一对多的依赖关系，使得当一个对象改变状态，则所有依赖于它的对象都会得到通知并自动更新。

### 2. 模式的职责

- 观察者模式主要用于1对N的通知。当一个对象的状态变化时，他需要及时告知一系列对象，令他们做出相应。

**实现有两种方式：**

1. 推：每次都会把通知以广播的方式发送给所有观察者，所有的观察者只能被动接收。
2. 拉：观察者只要知道有情况即可，至于什么时候获取内容，获取什么内容，都可以自主决定。

### 3. 观察者模式应用场景

1. 关联行为场景，需要注意的是，关联行为是可拆分的，而不是“组合”关系。事件多级触发场景。
2. 跨系统的消息交换场景，如消息队列、事件总线的处理机制。

## 4.代码实现观察者模式

1. 定义抽象观察者，每一个实现该接口的实现类都是具体观察者。

```
package com.lijie;

//观察者的接口，用来存放观察者共有方法
public interface Observer {
    // 观察者方法
    void update(int state);
}
```

1. 定义具体观察者

```
package com.lijie;

// 具体观察者
public class ObserverImpl implements Observer {

    // 具体观察者的属性
    private int myState;

    public void update(int state) {
        myState=state;
        System.out.println("收到消息,myState值改为: "+state);
    }

    public int getMyState() {
        return myState;
    }
}
```

1. 定义主题。主题定义观察者数组，并实现增、删及通知操作。

```
package com.lijie;

import java.util.Vector;

//定义主题，以及定义观察者数组，并实现增、删及通知操作。
public class Subjecct {
    //观察者的存储集合，不推荐ArrayList，线程不安全，
    private Vector<Observer> list = new Vector<>();

    // 注册观察者方法
    public void registerObserver(Observer obs) {
        list.add(obs);
    }

    // 删除观察者方法
    public void removeObserver(Observer obs) {
        list.remove(obs);
    }

    // 通知所有的观察者更新
    public void notifyAllobserver(int state) {
```

```

        for (Observer observer : list) {
            observer.update(state);
        }
    }
}

```

1. 定义具体的，他继承继承Subject类，在这里实现具体业务，在具体项目中，该类会有很多。

```

package com.lijie;

//具体主题
public class RealObserver extends Subject {
    //被观察对象的属性
    private int state;
    public int getState(){
        return state;
    }
    public void setState(int state){
        this.state=state;
        //主题对象(目标对象)值发生改变
        this.notifyAllObserver(state);
    }
}

```

1. 运行测试

```

package com.lijie;

public class Client {

    public static void main(String[] args) {
        // 目标对象
        RealObserver subject = new RealObserver();
        // 创建多个观察者
        ObserverImpl obs1 = new ObserverImpl();
        ObserverImpl obs2 = new ObserverImpl();
        ObserverImpl obs3 = new ObserverImpl();
        // 注册到观察队列中
        subject.registerObserver(obs1);
        subject.registerObserver(obs2);
        subject.registerObserver(obs3);
        // 改变State状态
        subject.setState(300);
        System.out.println("obs1观察者的MyState状态值为: "+obs1.getMyState());
        System.out.println("obs2观察者的MyState状态值为: "+obs2.getMyState());
        System.out.println("obs3观察者的MyState状态值为: "+obs3.getMyState());
        // 改变State状态
        subject.setState(400);
        System.out.println("obs1观察者的MyState状态值为: "+obs1.getMyState());
        System.out.println("obs2观察者的MyState状态值为: "+obs2.getMyState());
        System.out.println("obs3观察者的MyState状态值为: "+obs3.getMyState());
    }
}

```

## 14.文章就到这了，没错，没了

察者方法 `public void removeObserver(Observer obs) { list.remove(obs); }`

```
// 通知所有的观察者更新
public void notifyAllObserver(int state) {
    for (Observer observer : list) {
        observer.update(state);
    }
}
```

```
}
```

4\、定义具体的，他继承继承Subject类，在这里实现具体业务，在具体项目中，该类会有很多。

```
``java
package com.lijie;

//具体主题
public class RealObserver extends Subject {
    //被观察对象的属性
    private int state;
    public int getState(){
        return state;
    }
    public void setState(int state){
        this.state=state;
        //主题对象(目标对象)值发生改变
        this.notifyAllObserver(state);
    }
}
```

### 1. 运行测试

```
package com.lijie;

public class Client {

    public static void main(String[] args) {
        // 目标对象
        RealObserver subject = new RealObserver();
        // 创建多个观察者
        ObserverImpl obs1 = new ObserverImpl();
        ObserverImpl obs2 = new ObserverImpl();
        ObserverImpl obs3 = new ObserverImpl();
        // 注册到观察队列中
        subject.registerObserver(obs1);
        subject.registerObserver(obs2);
        subject.registerObserver(obs3);
        // 改变State状态
        subject.setState(300);
        System.out.println("obs1观察者的MyState状态值为: "+obs1.getMyState());
        System.out.println("obs2观察者的MyState状态值为: "+obs2.getMyState());
        System.out.println("obs3观察者的MyState状态值为: "+obs3.getMyState());
    }
}
```



```
        // 改变State状态
subject.setState(400);
        System.out.println("obs1观察者的MyState状态值为: "+obs1.getMyState());
        System.out.println("obs2观察者的MyState状态值为: "+obs2.getMyState());
        System.out.println("obs3观察者的MyState状态值为: "+obs3.getMyState());
    }
}
```