## 简介

动态的给一个对象增加一些职责。

## 角色

1. component抽象构件，具有基本功能的核心对象，可以是一个接口、抽象类。
2. concreteComponent具体构件，抽象构件的实现类。被装饰者。
3. Decorator装饰角色，继承了component接口、封装了component对象的类或接口。
4. concreteDecorator具体装饰角色，实现了装饰角色的所有功能。

## 优缺点

优点

1. 低耦合，装饰类和被装饰类耦合低。
2. 灵活，比继承扩展类的功能更灵活。
3. 能够根据需要组合成不同功能的类。

缺点

1. 产生对象多，查错困难。
2. 多层装饰复杂。

## 使用场景

需要动态的为对象增加功能，这些功能需要灵活地进行组合，且功能较多。

## 参考

http://blog.csdn.net/caihuangshi/article/details/51334097