## 简介

将抽象部分与实现部分分离，使他们都能独立的变化。

自我理解：一个事物有两个功能，每个功能都有n个不同的实现方式，这两功能的实现方式可以两两自由组合。这种情况我们就可以为这一个事物写两个功能接口，并可以通过在其中一个功能中维护另一个功能的对象来解决。

## 角色

1. 一个事物
2. 功能接口1，该接口内维护一个功能接口2的属性对象。
3. 功能接口2
4. N个功能接口1的实现类
5. N个功能接口2的实现类

## 优劣势

优点：

1. 将功能实现予以解耦，让他和界面之间不再永久绑定。
2. 抽象和实现可以独立扩展，不会影响到对方。
3. 对于具体实现的修改，不会影响到客户端。

缺点：

1. 增加了设计复杂度
2. 抽象类的修改将影响到子类

## 使用场景

1. 用于实物的多维度（多功能）变化。

## 参考

http://www.cnblogs.com/houleixx/archive/2008/02/23/1078877.html