# Git

# 软件模式

<https://design-patterns.readthedocs.io/zh_CN/latest/>

这个中文网址写的很好。这里提到了三个层次，非常贴切。

a) 能在白纸上画出所有的模式结构和时序图。

b) 能用代码实现；如果模式的代码都没有实现过，是用不出来的；即所谓，看得懂，不会用。

c) 灵活应用到工作中的项目中。

## UML类图和时序图



* 车的类图结构为<<abstract>>，表示车是一个抽象类；
* 它有两个继承类：小汽车和自行车；它们之间的关系为实现关系（realize），使用带空心箭头的虚线表示；
* 小汽车为与SUV之间也是继承关系，它们之间的关系为泛化关系（generalize），使用带空心箭头的实线表示，泛化关系表现为继承非抽象类；
* 小汽车与发动机之间是组合关系，使用带实心箭头的实线表示；
* 学生与班级之间是聚合关系，使用带空心箭头的实线表示；
* 学生与身份证之间为关联关系，使用一根实线表示；
* 学生上学需要用到自行车，与自行车是一种依赖关系，使用带箭头的虚线表示；

笔记：在梳理这些关系的时候，通过假设是否存在来分析两者之间的关系。

## 时序图

<https://www.geeksforgeeks.org/unified-modeling-language-uml-sequence-diagrams/?ref=lbp>