JS设计模式

1. 基础知识

1.1 封装

1.2继承

1.3多态

1. 设计模式

2.1 创建型设计模式

2.1.1简单工厂模式

2.1.2工厂方法模式

2.1.3抽象工厂模式

2.1.4建造者模式

将一个复杂对象的构建层 与 其表示层相互分离

建造者模式更关注建造的过程，甚至于创建对象的每一个细节。

拆分对象类

2.1.5原型模式

2.1.6单例模式

2.2 结构型设计模式

2.2.1外观模式

2.2.2适配器模式

2.2.3代理模式

2.2.4装饰者模式

2.2.5桥接模式

2.2.6组合模式

2.2.7享元模式

2.3行为型设计模式

2.3.1模板方法模式

2.3.2观察者模式

2.3.3状态模式

2.3.4策略模式

2.3.5职责链模式

2.3.6命令模式

2.3.7访问者模式

2.3.8中介者模式

2.3.9备忘录模式

2.3.10迭代器模式

2.3.11解释器模式

2.4技巧型设计模式

2.4.1链模式

2.4.2委托模式

2.4.3数据访问对象模式

2.4.4节流模式

2.4.5简单模板模式

2.4.6惰性模式

2.4.7参与者模式

2.4.8等待者模式

2.5架构型设计模式

2.5.1同步模块模式

2.5.2异步模块模式

2.5.3Widget模式

2.5.4MVC模式

2.5.5MVP模式

2.5.6MWM模式

1. 总结

司徒正美（JavaScript框架设计）

1. 核心模块（种子模式）

扩展性

高可用（常用的方法，其他模块不比重复定义）

稳定(一百年不变)