

设计模式原则 - 开闭原则

寂然

官方定义

开闭原则（Open Close Principle），又称为OCP原则，他的官方定义如下：

Software entities like classes, modules and functions should be open for extension but closed for modifications.

一个软件实体如类，模块和函数应该对扩展开放，对修改关闭

基本介绍

对扩展开放 -- 提供方

对修改关闭 -- 调用方

案例演示 - 绘图工具

```
class GraphicEditor {  
  
    public void drawShape(Shape s) {  
        if (s.m_type == 1) {  
            drawRectangle(s);  
        } else if (s.m_type == 2) {  
            drawCircle(s);  
        }  
    }  
  
    public void drawRectangle(Shape r) {  
  
        System.out.println(" 正在绘制矩形中---绘制成功 ");  
  
    }  
  
    public void drawCircle(Shape r) {  
  
        System.out.println(" 正在绘制圆形中---绘制成功");  
  
    }  
  
}
```

```
class Shape {  
  
    int m_type;  
}  
  
class Rectangle extends Shape {  
  
    Rectangle() {  
        super.m_type = 1;  
    }  
}  
class Circle extends Shape {  
  
    Circle() {  
        super.m_type = 2;  
    }  
}
```

案例分析

解决方案

使用开闭原则重构代码，实现了业务需求

注意事项

开闭原则 - 最基础最重要的设计原则

开闭原则可以提高复用性和可维护性

下节预告

迪米特法则

