书名（暂定）：漫画设计模式

第一篇 设计模式基础

第1章 设计模式从何而来

* 1. 当我们在谈论设计模式时，我们在谈论什么？
  2. 身边随处可见的设计模式
  3. 学懂不等于会用

第2章 一体电源 vs. 组合电源——软件设计原则

* 1. 需求又变更？——为变化而生
  2. 优秀软件设计的特征
  3. 手拿锤子，眼里都是钉子
  4. 程序设计原则

第二篇 创建型设计模式

第3章 想吃汉堡，是自己做，还是去汉堡店？——简单工厂模式

* 1. 一顿晚饭吃出简单工厂
  2. 商品推荐功能初版代码
  3. 开闭原则和单一职责
  4. 推荐器工厂实现依赖反转
  5. 简单工厂模式适用场景

第4章 座座工厂平地起——工厂方法模式

* 1. 打造工厂标准——工厂再抽象
  2. 多种厨房，各尽其责
  3. 需求膨胀，工厂也膨胀
  4. 工厂的工厂？抽象要适度
  5. 工厂方法模式适用场景

第5章 工厂品类很丰富——抽象工厂模式

* 1. 供应商不靠谱？直接换掉！
  2. 抽象工厂模式代码实现
  3. 抽象工厂 vs. 工厂方法
  4. 抽象工厂适用场景

第6章 我们的工人有力量！——生成器模式

* 1. 组装电脑的学问
  2. 生成器模式代码实现
  3. 生成器模式适用场景

第7章 还记得克隆羊多莉吗？——原型模式

* 1. 像克隆绵羊一样写程序
  2. 原型模式实现
  3. 浅复制和深复制
  4. 原型模式适用场景

第8章 干活全靠我一人——单例模式

* 1. 一条龙服务，我就是那条龙
  2. 懒汉式实现
  3. 饿汉式实现
  4. 内部静态类实现
  5. 单例模式适用场景

本篇小结

第三篇 结构型设计模式

第9章 出国旅游遭遇手机电量焦虑症——适配器模式

* 1. 插头规格居然这么多
  2. 适配器模式实现
  3. 适配器模式适用场景

第10章 “一桥飞架南北，天堑变通途”——桥接模式

* 1. 将手臂改造为兵器，是聪明还是愚蠢
  2. 桥接模式代码实现
  3. 桥接模式适用场景

第11章 组装电脑也是技术活儿——组合模式

* 1. 组装电脑花样多
  2. 组合模式代码实现
  3. 组合模式适用场景

第12章 喜提新车，装扮起来——装饰模式

* 1. 买车只是开始，还要贴膜、封釉、加装饰
  2. 装饰模式代码实现
  3. 装饰模式适用场景

第13章 为什么预制菜越来越多？——外观模式

* 1. 开饭馆想省事，就卖预制菜
  2. 外观模式代码实现
  3. 外观模式适用场景

第14章 只用两个棋子，也能下五子棋——享元模式

* 1. 消消乐中的设计模式
  2. 享元模式代码实现
  3. 享元模式适用场景

第15章 亲力亲为太累人——代理模式

* 1. 出国旅游手续多，代理帮你解烦忧
  2. 代理模式代码实现
  3. 代理模式适用场景

本篇小结

第四篇 行为型设计模式

第16章 家长会后，孩子遭殃——职责链模式

* 1. 家长的“爱”如潮水
  2. 职责链模式代码实现
  3. 职责链模式适用场景

第17章 操作再多，也不会手忙脚乱——命令模式

* 1. 令人紧张的上线夜
  2. 命令模式代码实现
  3. 命令模式适用场景

第18章 点菜也需要翻译——解释器模式

* 1. 将菜品编码倒背如流的服务员
  2. 解释器模式代码实现
  3. 解释器模式适用场景

第19章 Code Review，谁也逃不掉——迭代器模式

* 1. 经常拖堂的Code Review
  2. 迭代器模式代码实现
  3. 迭代器模式适用场景

第20章 房产中介的存在价值——中介者模式

* 1. 买房不找中介行不行
  2. 中介者模式代码实现
  3. 中介者模式适用场景

第21章 甲方要求改回第一版——备忘录模式

* 1. 来自设计师的辛酸/无奈
  2. 备忘录模式代码实现
  3. 备忘录模式适用场景

第22章 你们先休息，等我通知——观察者模式

* 1. 偷懒睡个觉，经理来了怎么办
  2. 观察者模式代码实现
  3. 观察者模式适用场景

第23章 今天天气不错，不想上班——状态模式

* 1. 人有喜怒哀乐，谁还没点情绪
  2. 状态模式代码实现
  3. 状态模式适用场景

第24章 选项太多也为难——策略模式

* 1. 出游选择飞机、高铁，还是自驾
  2. 策略模式代码实现
  3. 策略模式适用场景

第25章 个性化定制，万变不离其宗——模板方法模式

* 1. 印制公司新年贺卡也有学问
  2. 模板方法模式代码实现
  3. 模板方法模式适用场景

第26章 说话要分场合、看对象——访问者模式

* 1. 程序也会看人下菜碟
  2. 访问者模式代码实现
  3. 访问者模式适用场景

本篇小结

第五篇 总结篇

第27章 设计模式比较与总结

* 1. 各有千秋，没有银弹
  2. 取长补短，综合运用
  3. 回归设计根本