

谈谈你对设计模式的理解

1.由以前的程序员在实际工作中反复使用，总结得出的经验，形成的使用的模式。

2.六大设计原则

- 单一职责
- 里氏替代原则
- 依赖倒置原则
- 接口隔离原则
- 提米特法则
- 开闭原则

3.具体的设计模式

- 创建型模式
- 结构型模式
- 行为型模式