

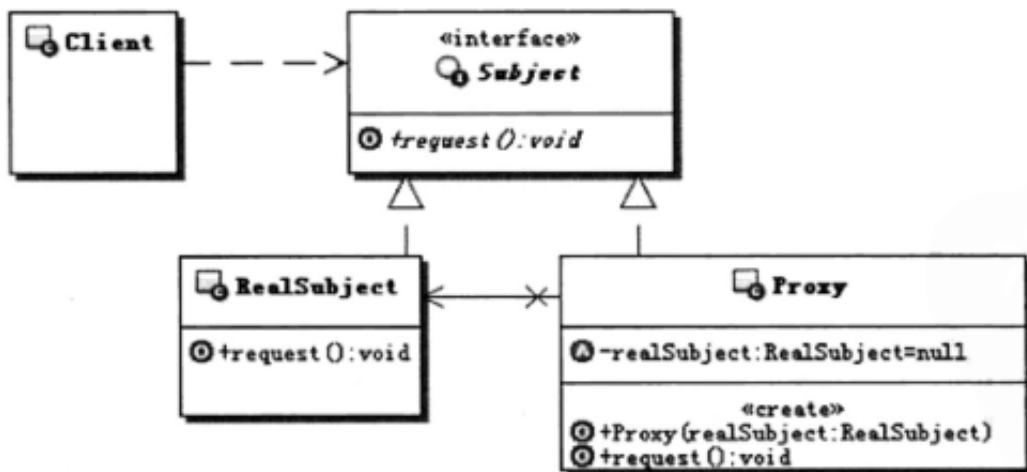
代理模式

1 代理模式的定义

为其他对象提供一种代理以控制对这个对象的访问

2 代理模式的结构和说明

2.1 代理模式的结构



- **Proxy**: 代理对象，通常具有如下功能。

实现与具体的目标对象一样的接口，这样就可以使用代理来代替具体的目标对象；

保存一个指向具体目标对象的引用，可以在需要的时候调用具体的目标对象；

可以控制对具体目标对象的访问，并可以负责创建和删除它。

- **Subject**: 目标接口，定义代理和具体目标对象的接口，这样就可以在任何使用具体目标对象的地方使用代理对象。
- **RealSubject**: 具体的目标对象，真正实现目标接口要求的功能。

2.4 代理模式示例代码

目标接口定义：

```
1 public interface Subject{
2     public void request();
3 }
```

具体目标对象的实现示意：

```
1 public class RealSubject implements Subject{
2     public void request(){
3         //执行具体的操作
4     }
5 }
```

代理类的实现示意：

```
1 public class Proxy implements Subject{
2     private Subject realSubject;
3     public Proxy(Subject realSubject){
4         this.realSubject = realSubject;
5     }
6     public void request(){
7         //可执行其他操作
8         this.realSubject.request();
9         //可执行其他操作
10    }
11 }
```