设计一个系统时，知道算法需要的关键步骤，而且知道这些步骤的执行顺序，但是具体实现不知道，使用模板方法将基础机构给搭建出来

例如吃饭，做事，睡觉，虽然每项可能会有所差别，但是大致流程可使用模板方法模式定义，然后具体项具体更新

定义算法骨架，是一个类行为模式

优点

封装了不变的东西，扩展可变的东西，把认为是不变的部分封装到弗雷的实现中，把可变的由子类继承实现

符合开闭原则

缺点

对于每个不同的实现都需要定义一个子类，回导致类的个数增加，系统更加庞大，

父类的抽象方法的实现由子类决定，子类的运行结果会影响到父类，导致反向的控制结构，提高代码的阅读难度

结构

抽象类 负责给出一个算法的轮廓和骨架，

模板方法：定义算法骨架按照顺序调用其包含的基本方法

抽象方法

具体方法

钩子方法

