设计模式学习笔记（二）

[一、观察者模式(Observer Pattern) 2](#_Toc26124742)

[二、装饰者模式(Decoration Pattern) 2](#_Toc26124743)

[三、命令模式(Command Pattern) 2](#_Toc26124744)

[四、适配器模式(Adapter Pattern) 2](#_Toc26124745)

[五、外观模式(Facade Pattern) 2](#_Toc26124746)

[六、代理模式(Proxy Pattern) 2](#_Toc26124747)

[七、适配器&外观&代理 2](#_Toc26124748)

[八、迭代器模式(Iterator Pattern) 2](#_Toc26124749)

[九、组合模式(Composite Pattern) 2](#_Toc26124750)

# 一、观察者模式(Observer Pattern)

1. 定义

定义了对象之间的一对多依赖。

1. 例子
2. In spring boot
3. 实际运用场景

# 二、装饰者模式(Decoration Pattern)

1. 定义
2. 例子
3. In Java

# 三、命令模式(Command Pattern)

1. 定义
2. 例子
3. In Linux

# 四、适配器模式(Adapter Pattern)

# 五、外观模式(Facade Pattern)

# 六、代理模式(Proxy Pattern)

# 七、适配器&外观&代理

# 八、迭代器模式(Iterator Pattern)

# 九、组合模式(Composite Pattern)