



设计模式

面向嵌入式软件开发



针对C语言及嵌入式软件开发的
伴读教程，陪伴学习设计模式这一
进阶知识点。

1、意图

在系统初始化阶段，选择一个“平台实现”，之后系统中所有相关模块都必须从这个平台创建，且彼此匹配。

注意三点：

1. 一系列对象（不是一个）
2. 相关 / 依赖（必须能一起工作）
3. 选择发生在“创建阶段”，不是使用阶段

2、动机

2.1 原意

在 GoF 写书的年代（1995）：

GoF是“四人组”（Gang of Four）的英文缩写，指代软件工程著作《Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software》的四位作者埃里希·伽玛（Erich Gamma）、理查德·海尔姆（Richard Helm）、拉尔夫·约翰逊（Ralph Johnson）和约翰·弗利赛迪斯（John Vlissides）。

- Windows / Motif / MacOS UI
- 控件长得不一样
- 但“按钮 / 滚动条 / 窗口”这些概念是一样的
- 用户代码希望 一次切换平台，整体换外观

GUI 是一个极佳的“产品族”例子：

windows 风格

- └ Button
- └ Scrollbar
- └ Menu

Motif 风格

- └ Button
- └ Scrollbar
- └ Menu

如何保证 Button / Scrollbar / Menu 来自同一个 UI 风格？

2.2 嵌入式适配

不是 RTOS，也不是驱动函数，而是：

平台 / 芯片 / BSP

因为它们同样具备三个特征：

- 1. 提供一组功能等价的接口
- 2. 实现细节强相关
- 3. 必须整体切换

GoF GUI	嵌入式等价
Button	UART
Scrollbar	GPIO
Menu	SPI
UI Toolkit	MCU / SoC / BSP

你觉得抽象工厂是怎么做的？stm32hal库？

Step 1：系统要支持多个平台

例如：

- STM32Fx
- GD32?

业务逻辑完全一样：

```
log_print("hello");  
led_on();
```

Step 2: 所谓的实现?

```
#ifdef STM32Fx
    stm32_uart_send(...);
    stm32_gpio_set(...);
#elif defined GD32
    gd32_uart_send(...);
    gd32_gpio_set(...);
#endif
```

GoF 在 GUI 里用的是:

```
if (windows)
    new WinButton;
else
    new MotifButton;
```

Step 3: 问题暴露

1. 平台判断扩散到业务层

业务代码本应只关心“发日志”“点灯”，却被迫知道当前是 STM32 还是 GD32。
平台选择不再是架构决策，而是被拆散成大量 `#ifdef`。

2. 无法保证“产品族一致性”

编译层面允许:

- STM32 的 UART
 - GD32 的 GPIO
- 同时存在于同一系统中，但这种组合在语义上是错误的。

3. 平台切换成本极高

新增或替换一个平台:

- 需要修改大量业务文件
- 风险随代码规模线性上升

4. 创建逻辑与使用逻辑强耦合

业务代码在“使用外设”的同时，还承担了“选择外设实现”的职责，这正是 GoF 在 GUI 场景中明确反对的设计。

5. 系统初始化阶段缺乏统一的“平台绑定锚点”

平台选择是零散发生的，而不是在系统启动时一次性确定，导致系统整体架构不稳定、不可控。

3、适用性

1. 系统需要支持多个平台或芯片系列

- 同一套业务逻辑需要运行在不同 MCU / SoC 上
- 例如：STM32、GD32、NXP、国产替代芯片
- 平台差异主要集中在外设实现层

典型特征：

平台可切换，但业务不可改。

2. 系统中存在“必须成组使用”的外设或模块

- UART / GPIO / SPI / I2C 等外设之间存在隐性耦合
- 时钟树、DMA、中断模型通常是平台级统一设计
- 混用不同 BSP 的外设实现在语义上是错误的

抽象工厂的价值：

保证外设对象始终来自同一平台族。

3. 平台选择发生在系统初始化阶段

- 平台在上电或启动阶段即可确定
- 运行期不需要、也不允许动态切换平台
- 非运行期策略选择，而是系统架构决策

这与 GoF“创建阶段选择实现”的假设完全一致。

4. 业务代码需要与平台实现彻底解耦

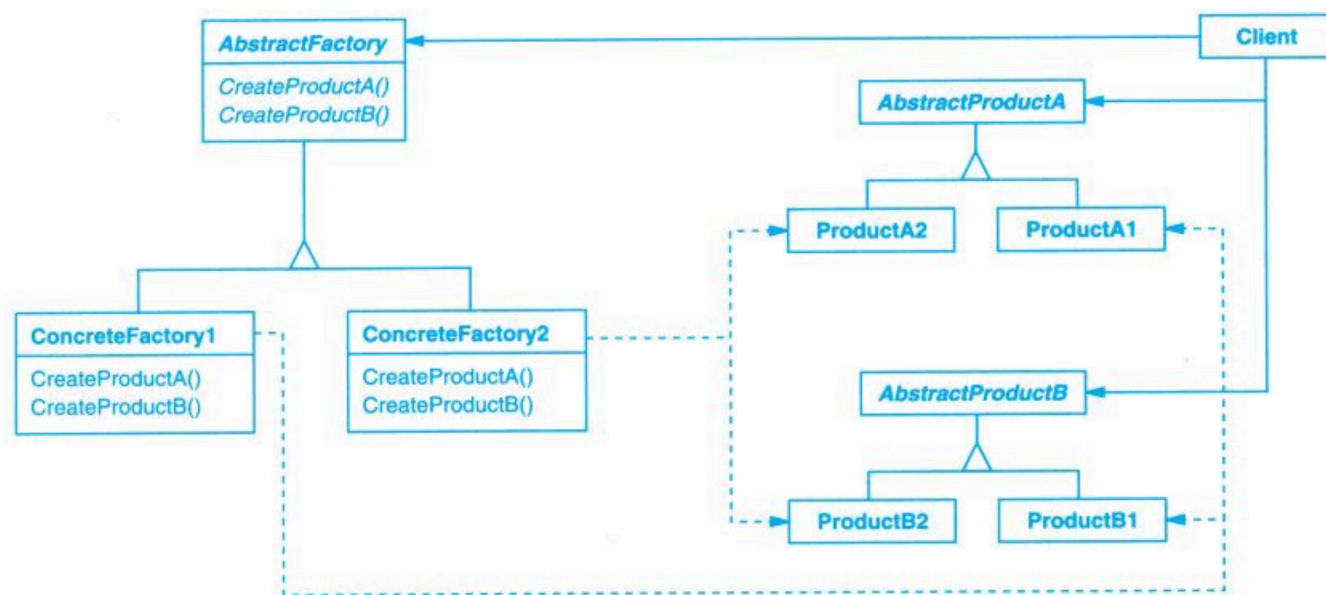
- 业务逻辑只关心“能力”，不关心“实现”
 - 禁止在业务层出现 `#ifdef MCU_xxx`
 - 便于代码复用、单元测试、仿真与移植
-

5. 不适用的情况（嵌入式中常见误用）

- 仅支持单一平台，且长期不考虑移植
- 外设数量极少，平台差异可以忽略
- 对代码体量、抽象层次极度敏感的极小系统

**此时引入抽象工厂只会增加复杂度。

4、结构



Client 需要能力

Client 只知道 AbstractFactory

AbstractFactory 声明能创建哪些 AbstractProduct

ConcreteFactory 决定用哪套 ConcreteProduct

ConcreteProduct 实现真正的平台细节

5、参与者（Participants）——嵌入式视角

1. AbstractFactory（抽象工厂）

角色含义：

定义平台能够创建的一组外设或系统能力的接口。

嵌入式等价：

PlatformFactory / BSPFactory

职责：

- 声明可创建的外设能力（UART / GPIO / SPI 等）
- 不包含任何平台或芯片相关信息
- 作为业务层唯一可见的“平台入口”

2. ConcreteFactory（具体工厂）

角色含义：

实现 AbstractFactory，绑定到某一个具体平台。

嵌入式等价：

- STM32Factory
- GD32Factory
- NXPFactory

职责：

- 在系统初始化阶段被选中
 - 负责创建该平台下的所有外设实现
 - 保证生成的外设对象来自同一 BSP / 芯片族
-

3. AbstractProduct（抽象产品）

角色含义：

定义某一类对象的公共接口。

嵌入式等价：

- UART
- GPIO
- SPI

职责：

- 描述“能力”，而不是“实现”
 - 不依赖寄存器、HAL 或具体外设型号
 - 作为业务层操作外设的唯一接口
-

4. ConcreteProduct（具体产品）

角色含义：

实现 AbstractProduct，对应具体平台下的实现。

嵌入式等价：

- STM32_UART
- GD32_UART
- STM32_GPIO

职责：

- 封装寄存器访问、HAL 调用、中断与 DMA 细节
- 仅由对应的 ConcreteFactory 创建

- 不应被业务代码直接引用
-

5. Client（客户端）

角色含义：

使用抽象工厂和抽象产品的代码。

嵌入式等价：

业务逻辑 / 应用层 / 控制逻辑

职责：

- 仅依赖 AbstractFactory 和 AbstractProduct
 - 不关心具体平台实现
 - 不参与平台选择，也不参与外设创建策略
-

6、协作（Collaborations）——嵌入式视角

1. 系统启动阶段选择 ConcreteFactory

- 根据编译选项或启动配置确定具体平台
- 该选择只发生一次

2. Client 持有 AbstractFactory 接口

- 业务代码仅知道“平台工厂”，不知道具体平台
- 不直接创建任何外设对象

3. AbstractFactory 负责创建 AbstractProduct

- Client 通过工厂接口获取 UART / GPIO / SPI 等能力
- 不关心具体实现来源

4. ConcreteFactory 实例化 ConcreteProduct

- 每个 ConcreteFactory 只创建自身平台对应的外设实现
- 保证外设对象来自同一 BSP / 芯片族

5. Client 通过 AbstractProduct 使用外设能力

- 业务代码只调用抽象接口
- 不参与平台判断，也不感知平台差异

7、效果（Consequences）——嵌入式视角

- 强制平台一致性
外设对象成族创建，避免混用不同 BSP / 芯片实现。
- 业务层与平台解耦
业务代码只依赖能力接口，不再感知 MCU 或 HAL。
- 平台切换成本可控
新增或替换平台，修改范围集中在工厂实现。

- **结构清晰，架构边界明确**
平台选择成为初始化阶段的显式决策，而非隐性 `#ifdef`。

- **抽象层增加**
代码量与接口数量上升，不适合极小系统。
- **平台扩展需要成体系实现**
新平台必须完整实现一组外设能力，而不能零散接入。
- **运行期灵活性有限**
设计目标是“初始化期绑定”，不支持运行期平台切换。

8、已知应用

平台类别	具体品牌/库	平台工厂 (AbstractFactory / ConcreteFactory)	外设能力 (AbstractProduct)	具体实现 (ConcreteProduct)
MCU / 单片机	STM32 / GD32 / NXP / TI	BSPFactory / PlatformFactory → STM32Factory / GD32Factory / iMXRTFactory / TivaFactory	UART / GPIO / SPI / I2C / PWM	HAL / DriverLib 等 MCU 具体驱动
Linux / SoC	x86 / ARM / RISC-V	PlatformFactory → x86Factory / ARMFactory	GPIO / UART / SPI / I2C	libgpiod / i2c-dev / spidev
仿真 / 测试平台	QEMU / HIL 仿真板	PlatformFactory → QEMUFactory / SimBoardFactory	UART / GPIO / SPI / ADC	虚拟外设对象 / 仿真驱动

9、相关模式示例

- **Factory Method**
 - 抽象工厂内部每个外设对象由工厂方法创建
- **Bridge**
 - 分离接口能力和具体实现，外设能力独立于芯片
- **Singleton**
 - 平台工厂通常全局唯一，初始化一次即可