

➡C#面向对象设计模式纵横谈(3): Abstract Factory 抽象工厂模式(创建型模式) ---Level 300

活动日期: 2005-11-15 14:30 -- 16:00

主 讲: 李建忠

---

Q: 现在的状况是单个的模式都了解的很好,但怎么在实际应用中更恰当的使用? 有没好的建议?

A: 对于模式应用最关键的是理解各个模式所要解决的“变化点”, 只有分析清楚系统中的变化点, 才能在实际应用中游刃有余地使用模式, 而不会误用模式。

---

Q: 抽象工厂难以应对“新对象”,如果有新对象该怎么办?用什么设计模式来解决?

A: GOF《设计模式》中提出过一种解决方法, 即“给创建对象的操作增加参数”, 但这种做法并不能令人满意。事实上, 对于“新系列加新对象”, 就我所知, 目前还没有完美的做法, 只有一些演化的思路, 这种变化实在是太剧烈了, 因为系统对于新的对象是完全陌生的。

---

Q: Abstract 与 Interface 有什么分别

A: 抽象类主要描述类型的类属关系, 抽象类和它的派生类之间是典型的 IS-A 关系。而接口主要描述的是类型间的行为合同, 接口和它的实现类之间是典型的 CAN-DO 关系。

---

Q: 设计模式是不是现代软件开发的核心

A: 不是, 设计模式是一种高级的软件设计素养, 它可以帮助我们写出更好的软件, 具体到面向对象设计模式, 它可以帮助我们应对频繁的软件需求变化。但设计模式本身并不构成现代软件开发的核心。