

➡C#面向对象设计模式纵横谈(4): Builder 生成器模式(创建型模式) ---Level 300

活动日期: 2005-11-29 14:30 -- 16:00

主 讲: 李建忠

Q: 这里不是 static 方法, 又没有继承, 可以直接用类调用方法吗?

A: CreateHouse 是 GameManager 的一个静态方法, 所以可以直接通过类来调用。当然这个方法不一定非要实现为静态方法。

Q: 如果要更换房屋的某一部分(如窗),是不是客户端整个房屋的 dll 都得替换呢?

A: 不一定非要替换整个房屋的 dll, 如果只是更换房屋的一部分(如窗), 则可以继承 RomainHouseBuilder, 并重写(override) BuildWindows()方法即可。

Q: Builder 模式和模板模式的区别是什么?

A: 我猜你的问题是 Builder 模式和 Template Method 模式的区别。这两个模式确实有相似的地方, 都是通过将一个完整操作的某些步骤(通过虚方法)延迟到子类中, 从而允许它们来应对需求的变化。它们的区别在于 Builder 模式是在封装一个复杂对象中可能的变化, 而 Template Method 模式是在封装一个复杂操作中可能的变化。

Q: 在 DotNetNuke 中有 Builder 的应用吗?

A: 抱歉, 我对 DotNetNuke 不了解, 所以回答不了这个问题☹