

技术解析：什么是模式？什么是框架？PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/237/2021_2022__E6_8A_80_E6_9C_AF_E8_A7_A3_E6_c104_237670.htm

1. 什么是模式？

模式，即pattern。其实就是解决某一类问题的方法论。你把解决某类问题的方法总结归纳到理论高度，那就是模式。

Alexander给出的经典定义是：每个模式都描述了一个在我们的环境中不断出现的问题，然后描述了该问题的解决方案的核心。通过这种方式，你可以无数次地使用那些已有的解决方案，无需在重复相同的工作。模式有不同的领域，建筑领域有建筑模式，软件设计领域也有设计模式。当一个领域逐渐成熟的时候，自然会出现很多模式。

什么是框架？框架，即framework。其实就是某种应用的半成品，就是一组组件，供你选用完成你自己的系统。简单说就是使用别人搭好的舞台，你来做表演。而且，框架一般是成熟的，不断升级的软件。

2. 为什么要用模式？因为模式是一种指导，在一个良好的指导下，有助于你完成任务，有助于你作出一个优良的设计方案，达到事半功倍的效果。而且会得到解决问题的最佳办法。

为什么要用框架？因为软件系统发展到今天已经很复杂了，特别是服务器端软件，设计到的知识，内容，问题太多。在某些方面使用别人成熟的框架，就相当于让别人帮你完成一些基础工作，你只需要集中精力完成系统的业务逻辑设计。而且框架一般是成熟，稳健的，他可以处理系统很多细节问题，比如，事物处理，安全性，数据流控制等问题。还有框架一般都经过很多人使用，所以结构很好，所以扩展性也很好，而且它是不断升级的，你可以直接享受别人升

级代码带来的好处。框架一般处在低层应用平台（如J2EE）和高层业务逻辑之间的中间层。软件为什么要分层？为了实现“高内聚、低耦合”。把问题划分开来各个解决，易于控制，易于延展，易于分配资源...总之好处很多啦：）。3. 以下所述主要是JAVA，J2EE方面的模式和框架：常见的设计模式有什么？首先，你要了解的是GOF的《设计模式--可复用面向对象软件的基础》一书（这个可以说是程序员必备的了），注意：GOF不是一个人，而是指四个人。它的原意是Gangs Of Four,就是“四人帮”，就是指此书的四个作者：Erich Gamma,Richard Helm，Ralph Johnson,John Vlissides。这本书讲了23种主要的模式，包括：抽象工厂、适配器、外观模式等。还有其他的很多模式，估计有100多种。软件设计模式太多，就我的理解简单说一下最常见的MVC模式。MVC模式是1996年由Buschmann提出的：模型（Model）：就是封装数据和所有基于对这些数据的操作。视图（View）：就是封装的是对数据显示，即用户界面。控制器（Control）：就是封装外界作用于模型的操作和对数据流向的控制等。另外：RUP（Rational Unified Process）软件统一过程，XP（Extreme Programming）极端编程，这些通常被叫做“过程方法”，是一种软件项目实施过程的方法论，它是针对软件项目的实施过程提出的方法策略。也是另一个角度的模式。

4. 常见的JAVA框架有什么？WAF：全称：WEB APPLICATION FRAMEWORK 主要应用方面：EJB层，（WEB层也有，但是比较弱）。主要应用技术：EJB等 出处：<http://java.sun.com/blueprints/code/index.html> 简述：这是SUN在展示J2EE平台时所用的例子PetStore(宠物商店系统)

里面的框架。是SUN蓝皮书例子程序中提出的应用框架。它实现了 MVC和其他良好的设计模式。SUN的网站上有技术资料，最好下载PetStore来研究，WEBLOGIC里自带此系统，源码在bea/weblogic700/samples/server/src/petstore。这是学习了解J2EE的首选框架。 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com