

11

第 11 章

代理模式

11.1 代理模式概述

11.1.1 代理模式的定义

代理模式（Proxy Pattern）指为其他对象提供一种代理，以控制对这个对象的访问，属于结构型设计模式。

原文： Provide a surrogate or placeholder for another object to control access to it.

在某些情况下，一个对象不适合或者不能直接引用另一个对象，而代理对象可以在客户端与目标对象之间起到中介的作用。

11.1.2 代理模式的应用场景

生活中的租房中介、婚姻介绍、经纪人、快递、事务代理、日志监听等，都是代理模式的实际体现。

当无法或不想直接引用某个对象或访问某个对象存在困难时，可以通过代理对象来间接访问。使用代理模式主要有两个目的：一是保护目标对象，二是增强目标对象。