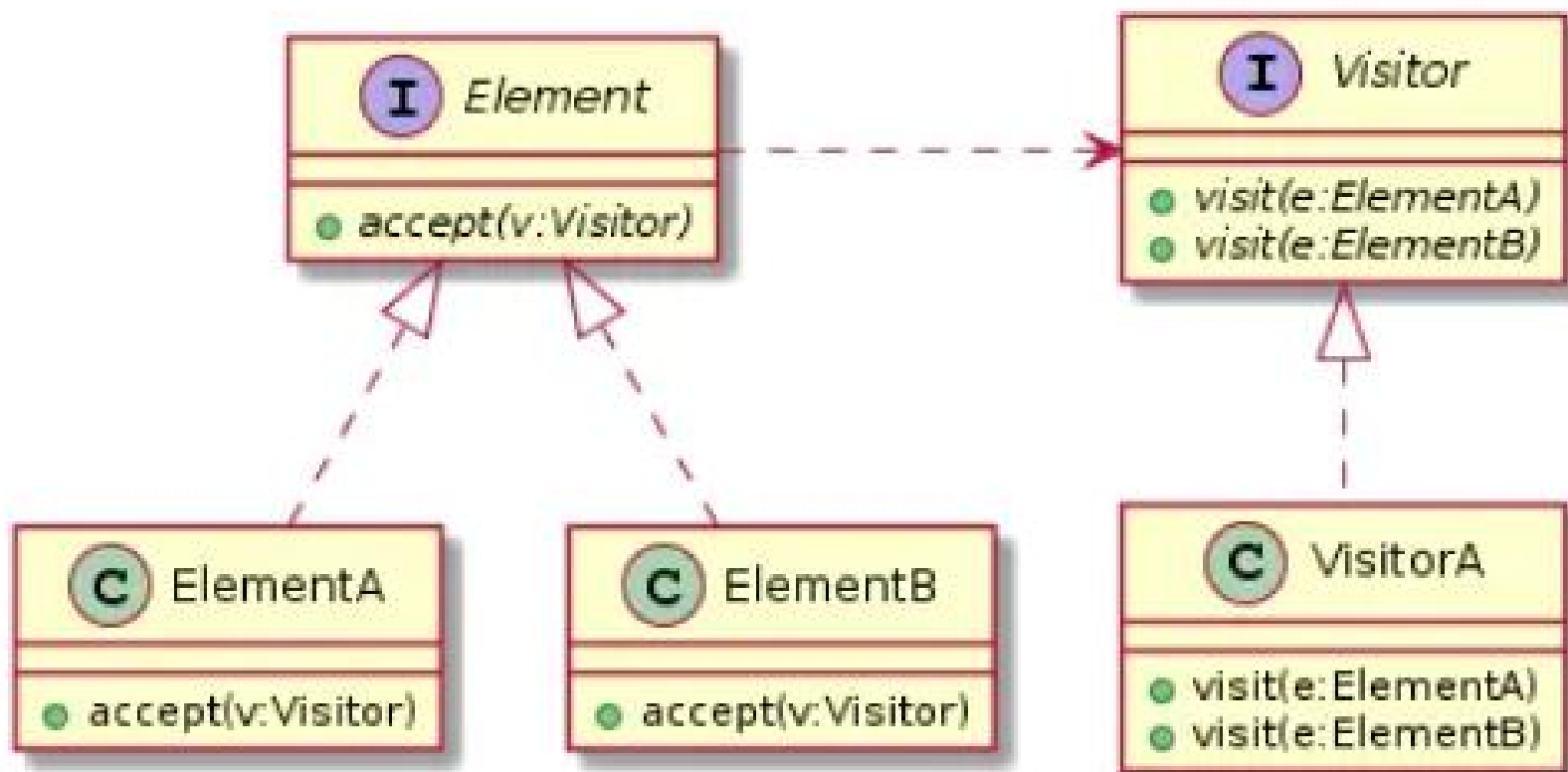


Visitor

Design Pattern

UML：行为型模式（创建，结构）



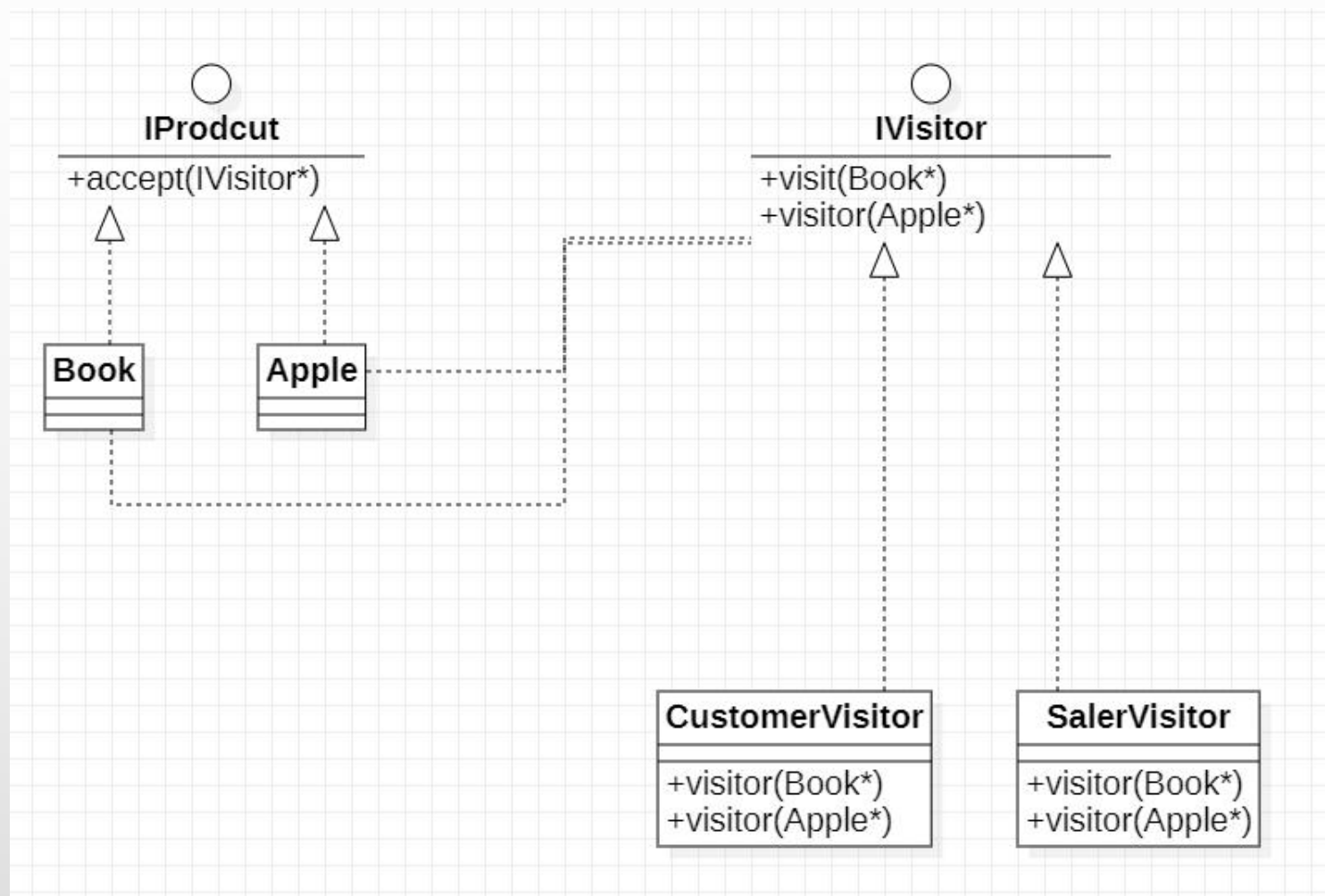
适用条件

- 想对一个对象结构中元素进行很多不同且不相关的操作，而且你不想修改类。
- 定义对象结构的类结构很少改变，而需要经常添加针对对象元素的操作

缺点：

- 每次在元素层次结构中添加或移除一个类时，你都要更新所有的访问者。

例子：参见代码



例子： 哪些适合Visitor

- 几何类型有长方体，圆柱体，球，圆台等，每种类型有自己计算到面距离的方法。
- 项目中有10个Command，每个Command需要实现独立的Undo功能
- 需要对几何进行拾取操作，包括拾取实体，面，边，点，对每种类型进行拾取计算操作
- 网格类型有三角形，四边形，四面体，六面体等，对每种类型进行网格质量计算
- 求解类型有FEM，FDTD，FVM，或者混合，每种类型有自己的初始化
- 针对线性方程组一般矩阵，满秩矩阵，稀疏矩阵，稀疏对称矩阵等使用不同的求解方法