



链滴

充血模型简单描述

作者: [lanjian](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1479277835112>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<div>

<div>贫血模型最早广泛应用是源自于EJB2，最强盛时期则是由Spring创造，把“行为”（也称为逻辑、过程）和“状态”（可理解为数据，对应到语言就是对象成员变量）分离到不同的对象之中，那个有状态的对象就是所谓的“贫血对象”（常称为VO——Value Object），而那个只有行为的对象就是我们常见的N层结构中的Logic/Service/Manager层（对应到EJB2中的Stateless Session Bean）。曾经Spring的作者Rod Johnson也承认，Spring不过是在沿袭EJB2时代的“事务脚本”，也就是面过程编程）

充血模型其实很简单，就是面向对象设计的本质：“一个对象是拥有状态和行的”，比如说一个人，他眼睛什么样鼻子什么样这就是状态，人可以去打游戏或是写程序，这就是行。为什么要有一个“人Manager”这样的东西存在去帮人“打游戏”呢？

举个简单的J2E的例子，设计一个与用户（User）相关的功能，传统的设计一般是：
类：User+UserManager
保存用户调用：userManager.save(User user);
充血的设计则可能会是：
类：User
保存用户调用：user.save();
——User有一个行为是：保存它自己</div></div>