



链滴

spring 学习

作者: [lveyqqq](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1553856508421>

来源网站: [链滴](#)

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



1.简介

Spring是一个分层的JavaSE/EE full-stack(一站式) 轻量级开源框架。Spring有分层的体系结构，这意味着你能选择使用它孤立的任何部分，它的架构仍然是内在稳定的。此从你的学习中，你可得到最大的价值。例如，你可能选择仅仅使用Spring来简单化JDBC的使用，用来管理所有的业务对象。

2.spring AOP

面向切面编程，通过预编译方式和运行期动态代理实现程序功能的统一维护的一种技术。

aop底层将采用代理机制进行实现

Spring的AOP支持允许将一些通用任务如安全、事务、日志等进行集中式管理，从而提供了更好的复

3.spring IOC

当应用了IoC，一个对象依赖的其它对象会通过被动的方式传递进来，而不是这个对象自己创建或者找依赖对象。你可以认为IoC与JNDI相反——不是对象从容器中查找依赖，而是容器在对象初始化时等对象请求就主动将依赖传递给它

4.spring MVC

第一步：用户发送请求到前端控制器（DispatcherServlet）。

第二步：前端控制器请求 HandlerMapping 查找 Handler，可以根据 xml 配置、注解进行查找。

第三步：处理器映射器 HandlerMapping 向前端控制器返回 Handler

第四步：前端控制器调用处理器适配器去执行 Handler

第五步：处理器适配器执行 Handler

第六步：Handler 执行完成后给适配器返回 ModelAndView

第七步：处理器适配器向前端控制器返回 ModelAndView

ModelAndView 是SpringMVC 框架的一个底层对象，包括 Model 和 View

第八步：前端控制器请求视图解析器去进行视图解析

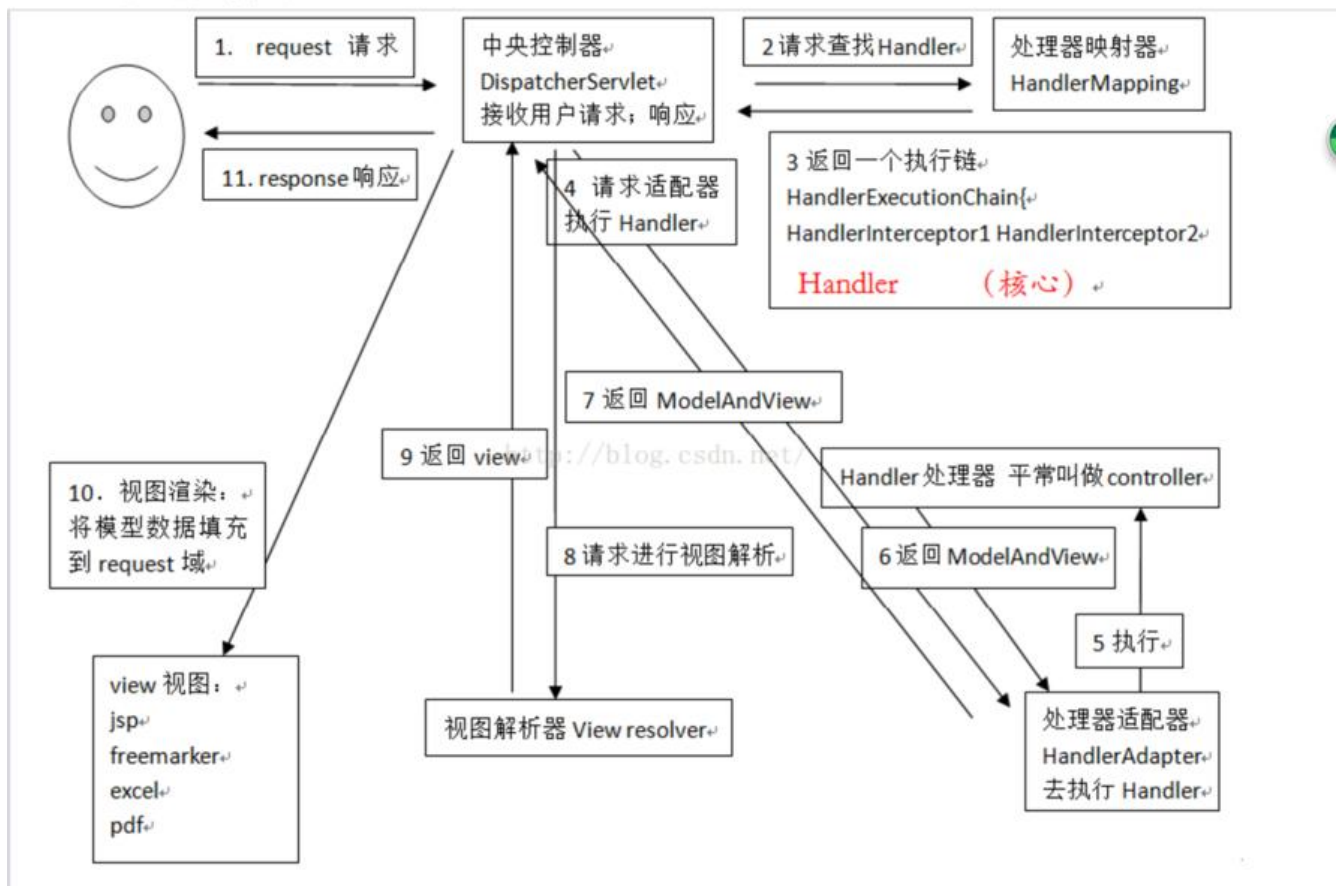
根据逻辑视图名来解析真正的视图。

第九步：试图解析器向前端控制器返回 view

第十步：前端控制器进行视图渲染

就是将模型数据（在 ModelAndView 对象中）填充到 request 域

第十一步：前端控制器向用户响应结果



5.spring 原理

内部最核心的就是IOC了，动态注入，让一个对象的创建不用new了，可以自动的生产，这其实就是用java里的反射，反射其实就是在运行时动态的去创建、调用对象，Spring就是在运行时，跟xml Spring的配置文件来动态的创建对象，和调用对象里的方法的。

Spring还有一个核心就是AOP这个就是面向切面编程，可以为某一类对象进行监督和控制（也就是在调用这类对象的具体方法的前后去调用你指定的模块）从而达到对一个模块扩充的功能。这些都通过配置类达到的。

Spring目的：就是让对象与对象（模块与模块）之间的关系没有通过代码来关联，都是通过配置说明管理的（Spring根据这些配置内部通过反射去动态的组装对象）

要记住：Spring是一个容器，凡是在容器里的对象才会有Spring所提供的这些服务和功能。

Spring里用的最经典的一个设计模式就是：模板方法模式。（这里我都不介绍了，是一个很常用的模式），Spring里的配置是很多的，很难都记住，但是Spring里的精华也无非就是以上的两点，把以两点跟理解了也就基本上掌握了Spring。

参考文件：

[SpringMVC详解（二）-----详细架构](#)