# Article information:

设计模式-备忘录模式 - 知乎  
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/67195755>

# Article summary:

1. 备忘录模式是一种行为型设计模式，用于保存对象的某个状态以便在适当的时候恢复。

2. 备忘录模式包括三个角色：发起人（Originator）、备忘录（Memento）和管理者（Caretaker）。

3. 备忘录模式可以实现游戏中角色状态的保存和恢复，避免玩家因为战斗失败而需要重新开始。

# Article rating:

Appears well balanced: The article presents the information in a reliable and balanced way, without biases and prejudices. The claims made in the article are well supported and, where applicable, all sides of the argument are given opportunity to present their point of view. The article appears trustworthy and reliable.

# Article analysis:

很遗憾，这篇文章并不适合进行批判性分析，因为它是一篇介绍设计模式中备忘录模式的技术文章，没有涉及到任何可能存在偏见或宣传内容的问题。文章主要介绍了备忘录模式的定义、角色和实现方式，并提供了相应的代码示例。虽然文章有些简略，但并没有出现明显的片面报道、无根据的主张、缺失的考虑点等问题。因此，我们可以认为这篇文章是一篇比较客观和中立的技术介绍文献。

# Topics for further research:

* Critique of design patterns
* Bias in technical writing
* Propaganda in software development
* Considerations for objective reporting
* One-sided reporting in technology
* Missing perspectives in software design

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/bc25b69e0c1afac7b2ff20f8eb7fe9fb>