105360006\_陳彥丞

這次的作業交了很多的細節，像是對於class的整理，對於一個大程式來說，可能有無數個class，因此對於class的分類與整理就變得相當重要，否則程式碼會雜亂不堪，在多人一起設計程式時，會是一個相當大的問題。

再來還有try 與 catch 的運用，在我們設計程式時，有相當多的時間在進行debug，因此這種例外處理的方式就相當的適合，可以將想要的例外檢查的程式放進去，並且進行檢查，若是好好的利用，可以大大減少debug的時間。

這次將了很多的細節，像是class的整理、try 與 catch 的運用、執行緒的運用，雖然說每個都很重要，但除了原理的了解，更重要的是能夠很好的運用，因此需要多加的練習與熟悉他。

<https://github.com/105360006/106NTUT_ApplicationSoftwareDesign_HW>

