

**实验报告**

**课程名称： 软件设计与体系架构**

**学生姓名： 朱方灏钧 学号：210111316**

**年级专业： 软件工程19级 班级： 11班**

**指导教师： 万德超**

**开课学期： 2021 年— 2022 年 1 学期**

**宜宾学院人工智能与大数据学部实验教学中心**

**宜宾学院人工智能与大数据学部**

**实验报告**

**年级：19**  **专业：软件工程**  **上课日期： 2019**年 9月 16日

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实验名称** | 简单工厂模式综合实验 | | | | | |
| **学生姓名** | **朱方灏钧** | **学号** | **210111316** | **实验合作者 姓名** | **无** | |
| **指导教师(签名)** | **万德超** | **评 阅 日 期** | |  | **实验报告分** |  |
| **实验报告基本内容：**一、实验目的；二、实验内容；三、实验原理；四、实验步骤及结果；五、实验遇到问题及解决方法；六、实验结论 | | | | | | |
| 1. 实验目的：   了解创建型设计模式的体系架构   1. 实验内容：   使用简单工厂模式设计一个可以创建不同游戏角色的工具。每种角色均具有攻击和防御两个方法，要求在创建不支持的游戏角色时，给出提示。   1. 实验原理：   使用创建型设计模式中简单工厂模式实现   1. 实验步骤及结果   ]MRHRRK7ZH3{`CQC9O4%NBC  IMG_256IMG_256  IMG_256IMG_256  IMG_256IMG_256  IMG_256IMG_256  IMG_256   1. 实验遇到问题及解决方法   无   1. 实验结论   答：可以使用配置文件实现方便快捷的代码更改，学会了画UML图，还有学会了简单工厂模式的搭建 | | | | | | |
| **指**  **导**  **教**  **师**  **评**  **语** | | | | | | |