# DESIGN PATTERN BY PROF. HOU JIE

FINAL PROJECT SPECIFICATIONS

## 综述

#### 设计一个场景,基于此场景完成下列内容:

- 1. Documentation
- 2. Framework
- 3. Sample application programs
- 4. Testing application programs for pier review

## 作业要求

- 设计一个场景, 为场景添置道具和角色 (classes & interfaces), 大致描述各个个体的特征。
- 尽可能采用尽量多的design pattern,为出场的每个个体设计属性、关系、行为等。
- 用UML类图将以上设计表达出来
- 用 java 或者 C++ 语言将以上的类和接口实现出来
- 以design pattern 为index 将应用到的classes & interfaces 进行归类,使用UML图标(类图,流程图optionally)以及api文档,记录文档
- 配合文档,为每个design patter 中用到的场景写一段application 代码,测试framework,并为其他用户提供应用参考
- 将所有资料整理在u盘中,并完成项目检查表。将U盘和项目检查表装入信封
- 当堂抽签决定自己的配对小组,你需要使用对方提供的framework做一套application 出来
- 基于配对小组的framework,配合文档和sample program,为每个design pattern 中用到的场景写一段application 代码。测试framework,并完成使用小结。

#### 作业内容

- 题材选定: 欢乐农场, 奇妙厨房, 智能家电
- framework 程序要求

使用java 或者 c++.两种语言,程序中带有必要的注释

采用命令行程序,与design pattern 无关部分尽量简化处理。如果可能,尽量用printf(classname: (objectid): method name: action desc)来表达输出

比如: Duck: Jackie: create: I'm created

- Document要求
- 1 题材综述
- 2 design pattern 汇总表

编号	Design pattern name	实现个(套)数	sample programs 个数	备注
1	Template pattern	2	1	

- 3 design pattern 详述
  - 3.1 一个design patter
    - 3.1.1 一套实现api
      - 3.1.1.1 API 描述
      - 3.1.1.2 class diagram
    - 3.1.2 一套实现api (optinoal)
      - 3.1.2.1 API 描述
      - 3.1.2.2 class diagram
  - 3.2 一个design patter
- sample application程序要求
- 一个main函数。使用framework中尽量所有的design patters。

用注释说明使用的是哪个design pattern

## 时间节点

10月28日前	完成分组		
	由组长提交分组名单,内容包括组里每人的姓名、学号、分工【1】		
10月31日前	完成 frame work, documentation, sample applications		

	完成程序 tester 清单【2】
	将所有电子文档拷贝到 U 盘
10月31日当堂	完成合作组配对
11 月 2 日前 完成 tester application for pier review	
	完成 tester 清单【2】
11月2日当堂	项目答辩
11月4日前	由组长提交所有作业内容,打包压缩后发到 SSEhomework@163.com

附 1: 小组名单【1】要求:

小组为 8-10 人组成。名单须包含

组名/主题/编程语言

学号-姓名-任务分工

小组成员学号按照升序排列,由组长发送到 SSEhomework@163.com。未组队的将由老师安排。

附 2: 程序 tester 清单【2】要求

编	Design	Class/interface API	framework 完成分	Sample program
号	Pattern		(O-7)	Sample program 完成度(0-3)