

## 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 peer 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 patterns。

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

