

请用黑色或蓝色钢笔作答。

一、设计模式识别题，依据下列对设计目标或设计意图的简短描述，分别给出 1 个你认为最适合应用的设计模式的名称，不必附加解释或说明。【共 10 分，每题 1 分】

1. 支持转换行为
2. 支持转移行为
3. 支持简化行为
4. 支持控制访问行为
5. 支持发布/订阅
6. 可依据对象结构控制对象的产生
7. 可依据对象的数据决定对象的行为
8. 能够在运行时改变一个对象的行为的算法
9. 可简化多个不同种类的对象之间复杂的关联或依赖关系
10. 能够在不清楚具体步骤实现细节的情况下，给出一个过程的完整的流程定义

二、反驳题，下列每小段的文字叙述中，均存在错误的观点或错误的推断过程和结论，识别并反驳这些错误。注意：反驳不是改错，反驳是需要给出理由的。【共 20 分，每题 5 分】

9. 可简化多个不同种类的对象之间复杂的关联或依赖关系

10. 能够在不清楚具体步骤实现细节的情况下，给出一个过程的完整的流程定义

二、反驳题，下列每小题的文字叙述中，均存在错误的观点或错误的推断过程和结论，识别并反驳这些错误。注意：反驳不是改错，反驳是需要给出理由的。【共 20 分，每题 5 分】

1. 单一职责原则的核心内容是：导致一个类变化的因素不应该有多个。若一个类 A 实现了多个接口，则意味着类 A 中包含了来自于不同接口中的多种变化因素，导致类 A 违反了单一职责原则，所以，不应该以一个类实现多个接口的方式解决设计问题。
2. 与实现相比，接口是相对稳定的，所以，面向接口编程是实现开闭原则的基本手段之一。但在桥接模式中，允许接口与实现各自独立变化，势必导致接口不稳定，并且可能使得实现与接口之间的不匹配，所以，桥接模式最主要的缺点就是不满足开闭原则。
3. 装饰模式中，在遵循同一接口的前提下，装饰类可以对被装饰类中的功能进行加强（扩展），而普通的继承机制下，子类也可以对父类中的功能进行加强（扩展）。因为继承机制已经提供了功能加强（扩展）的能力，并且比装饰模式结构简单，所以装饰模式是多余的，开发时没必要使用。



4. 程序设计语言自身的定义中，往往存在一些冗余成分，例如：存在不同形式的循环控制语句（for 语句、while 语句、do-while 语句等），这些不同形式的循环控制语句是可以相互替换使用的。设计模式中，也存在若干冗余的设计模式，针对同样的设计问题，冗余的设计模式可以相互替换使用，例如：所有的创建型设计模式都分离了对象的创建过程和对象的使用过程，都可以灵活控制对象的产生，它们是可以互相替换使用的；再如：状态模式与策略模式的模型图相同，只不过角色名称不同而已，在模式应用中，这两个设计模式可以根据开发人员的个人喜好，任选其一使用。

I

三、模式应用场景描述题，针对下面每一个设计模式，以文字叙述的形式，分别给出一个适合其应用的情景描述。【共 15 分，每题 5 分】

1.对象适配器模式

2.命令模式

3.原型方法模式

解答示例：针对“桥接模式” 一个简单的情景描述可以是：“某王宫负责程序由 坦