GIải thích các Mẫu thiết kế - Bài tập tự làm

Mục tiêu của tài liệu này là cung cấp một kinh nghiệm làm việc với mẫu thiết kế trong tầm tay, và cho thấy làm thế nào các mẫu có thể xuất hiện xuyên suốt vòng đời của một dự án phần mềm, cũng như sự thay đổi yêu cầu, phát triển, và trở nên rõ ràng hơn.

Như tất cả các bài tập có dạng này, điều quan trọng là cần cân bằng độ phức tạp, điều làm cho các bài tập trở nên thú vị và thực tế hơn, với việc tập chung vào vấn đề chúng ta đang cố gắng nhấn mạnh. Do đó, trong khi dự án liên quan có thể đơn giản, ý tưởng thiết kế được đưa ra hy vọng sẽ phong phú, thú vị và mạnh mẽ.

Cách thức hoạt động:

Đây là một tài liệu độc lập (DPE\_Self-Paced\_Exercise\_Solutions.pdf) chứa code mẫu dự án của chúng tôi. Không được tham khảo code này trong khoảng thời gian sắp tới, vì chúng sẽ ngăn bạn tiếp cận với việc trải nghiệm hiện thực hóa các mẫu thiết kế.

Bạn sẽ nhận được các yêu cầu trong tài liệu này. Hãy để bản thân bạn có thời gian suy nghĩ về vấn đề, nhưng đừng over-design – ghi nhớ, nếu bạn giữ code có phẩm chất, nguyên tắc và thực hành như đã học đươc trong khóa học này trong đầu của bạn một cách lâu dài, bạn không cần phải tiếp cận những thứ vụn vặt, và bạn ko cần phải làm quá thiết kế của bạn.

Khi bạn đã có giải pháp cho vấn đề, hãy nhìn vào tài liệu solution. Ở đó bạn sẽ tìm thấy giải pháp code được chúng tôi đề xuất, kèm theo các giải thích. Cái mà chúng tôi đã làm sẽ không cần thiết phải tốt hơn cái bạn đã làm (trong thực tế, chúng tôi không hi vọng vậy!), nhưng chúng có thể sẽ hữu ich cho bạn để cho dự án của bạn đồng bộ với các mà các ví dụ thể hiện, do đó bài tập nãy sẽ là cho chúng ta có cảm giác tiến bộ.

Một khi bạn đã xem xét quá tài liệu mẫu và làm cho code của bạn giống như của chúng tôi, lật úp trang tài liệu đó lại và tiếp tục với một tập các yêu cầu khác. Một lần nữa, thay đổi giải pháp của bạn để chứa các yêu cầu mới đó, nhưng đừng có tham khảo tài liệu.

Chúng ta bắt đầu từ đây, và chúng ta sẽ thấy các mẫu xuất hiện, miễn là chúng ta giữ cho code ở chất lượng tốt nhất.

Sang trang, và chúng ta sẽ bắt đầu.

Bước 1: Khởi đầu đơn giản

Bạn đang code một đối tượng doanh nghiệp cho hệ thống Package Handling. Một team khác đang tạo giao diện người dung (GUI), nhưng chúng chưa sẵn sang. Một team khác nữa đang làm việc với một lớp persistence, cùng với nhiều thúc khác, và sẽ tạo ra một Shipment ID duy nhất cho những lúc mà bạn cần, nhưng mà nó vẫn chưa xong.

Bạn cần, ít nhất, 2 đối tượng. Một đối tượng để thể hiện việc điều khiển, hay đối tượng Client đó sẽ tương tác với GUI. Một đối tượng khác thể hiện đối tượng đang được chuyển đi (shipped)

Trạng thái từ người dung thông quấ GUI:

* ShipmentID (một gia trị int thể hiện một ID đã tồn tại, nghĩa là bạn