练习：

\*）通过继承Thread和实现Runnable两种方式，启动10个线程，每个都在1S打印一个自增的数字到控制台

\*）编写两个线程类，分别作为生产者和消费者，生产者一次产生一个数字，放到共享区域，由消费者将其取出，并打印到控制台

\*）编写Shape的修饰器类ShapeDecorator，在不更改已有Shape的基础上，为Shape图形增添修饰，在draw方法的输出前和后分别增添“[”和“]”

\*）编写Shape的远程代理类ShapeProxy，让远程的ShapeService服务可以变成能让client立即使用的Shape，且对client完全透明

\*）编写一个Shape的适配器，让client能够使用其他形式的图形

\*）编写一个单例的工厂ShapeFactory，用来生产所有的Shape

\*）设计DAO（Data Access Object）接口，使得系统可以支持多种数据库（myql、oracle…）

作业：

\*）编写多线程的程序，模拟哲学家进餐的问题，利用wait\notify等方式协调好

\*）思考：ThreadLocal能解决什么问题？给出例子

\*）找出你能理解的5种设计模式，并给出例子，说明他的好处，最好画出类图

\*）重构学生注册系统的Service、Dao与实体类，使其更加符合命名规范、分包原则、以及OO的设计原则