我们采用面向对象软件体系结构设计方法以及客户端- 服务端的CS软件体系结构

面向对象设计与编程方法可以使程序员将数据封装起来，使数据的访问受到限制，任何一个函数都必须通过一个特殊的方法才能访问这些数据。该方法与数据一起被封装在一个结构体中。

可以改变对象的内部结构或方法，而不需要修改程序的其余部分。

我们在编写程序遵循了以下四个原则:

单一职责原则：一个对象应该只包含单一的职责，并且该职责被完整地封装在一个类中。

开闭原则：软件实体应当对扩展开放，对修改关闭。

接口隔离原则：当一个接口太大时，需要将它分割成一些更细小的接口

合成复用原则：优先使用对象组合，而不是继承来达到复用的目的。