

未使用命令模式:

未使用命令模式的原因:

1. 倘若将输出 `bonus`, 输出 `log` 以及输出悔棋的日志三者作为命令抽象出一个类时, 之前我们在 `lab7` 中已经实现了 `log` 和 `bonus` 的输出, 而此次功能增量仅仅是添加一个悔棋日志的输出, 相比较写悔棋处理逻辑的代码而不抽象一个类是更加简单明了的.

当然, 倘若功能的增量再加以提高, 对日志的各种操作更加复杂, 那么命令模式可能会令代码的结构更加清晰, 但是个人认为此处没有再使用命令模式的特别大的必要.

2. 在个人 `lab7` 的代码中, 由于我个人 `move` 方块的得分和 `bonus` 的奖励得分并未完全解耦合, 并且还在不同的类里有着不同的层次, 因此想要抽象出一个影响用户得分的 `PlayerAction` 类对我当前的代码是有难度的, 因此很难在原有代码的基础上通过继承的方式抽象出 `PlayerAction` 类, 从而使得命令模式的实现也是十分困难
3. 在个人 `lab7` 代码中, 虽然尽可能的将每个行为都抽象成各个类, 但是类与类之间的关系还是太过紧耦合. 例如在更多情况下我偏向于将很多类组合在一个 `Game` 类中, 通过 `Game` 类里面的各个方法去调用, 导致各个其他类之间的关系不是很好.

由于以上的代码等等原因, 加上 `lab8` 发布时脑海中已经有了不用命令模式实现的基本思路, 因此 `lab8` 中的实现并没有使用命令模式