

利用 Bridge
↓
Action

Animal Action:

Factory Action:

Employee Action
(雇员动作)

Tool Action:

Animal Get Food // 吃饲料

等级自己联系 Bridge

// 收获 (3) → [粮食库], 挑送 (Stratage)

// 写留言 / 获取留言 (observer) (4)

// 播种 (1)

// 喂饲料 (2)

Animal

奶牛
鸡
...

属性

name

state → 幼崽、成熟(可卖肉)、可生产(挤奶、下蛋)

stockPrice

salePrice

environment // 住所

Plant

苹果
水稻
小麦
白菜
...

属性

name:

state: <state Pattern>

environment: // 某种土地

stockPrice // 进价

salePrice // 卖价

种子

幼苗

成熟

Building

House // 人的房子: <Composite Entity>

Animal House

鸡圈

(Decorator)

牛棚

FarmLand // 种植地

水稻地

黄土地

黑土地

...

地砖 <flyweight>

地砖

Big 地砖 (路)

墙砖: ...

瓦片: ...

窗: 落地窗, 天窗

简装 精装 扩容

Entry
PropDir
Prop

coupon // 兑换券

白菜兑换券

万能

⇒ Proxy & 责任链

furniture // 家具

桌子

台灯

Tool

锯刀

收割机 ...

Land Adaptor

Person {

- Message Board // 留言板
- Employee {
 - 技能
 - 工资
 - 等级
 - 总收入
- Farmer {
 - 动物种数
 - 植物种数
 - 雇员种数...

Observer Pattern; Mediator; 计算指令

store {

- builder. 套餐
- filter. 挑选商品
- Specification. 关键词检索
- cor [chain of Responsibility] → 先问谁, 万能为, 钱
- facade

process (加工子系统): 流程自己写, 要求输入

- ① 奶牛 → [挤奶, 消毒, 包装] → 牛奶
- ② 动物 → [屠宰, 处理, 烹饪, 包装] → 熟食
- ③ 植物 → [...] → ~~饲料~~ 饲料

Repository
 Properties 属性实现

- RepositoryImpl
- CouponDir
- FurnitureDir
- ToolDir
- FodderDir
- ...

Command & Memento

- ~~Undo~~ Undo
- Redo
- No Command. (Empty Object Pattern)
- setFurniture
- rmFurniture

Base:

- Template Method: farmer 的操作
- Iterator = ~~提供一个 List~~ 提供给 List 操作

Prop

Visitor = ^{Building} 针对 ~~Furniture~~ 的节日活动 = 加装饰 (操作). eg. 挂灯笼 (为节)

Interpreter = 解释器 (计算器)