1. 背书定义： 协作与协作设计，职责与职责分配，GRASP之创建者

2. ？

3. 描述分层和MVC。比较下二者，着重在性能和XX方面。

4.软件设计的各个层次（中高低）之间如何衔接？后面还有一个问题，忘了

5.PPT中Detail Design那章商店收银的例子，要求描述详细设计的过程和详细类图 20分

6.编辑管理器，有copy, cut, paste, 要实现undo redo，画出设计类图，写代码 12分

7.颜色管理器，应该是用状态模式改进代码，问题：1. 对共性和可变性的问题的认识2.画出设计类图3. 代码 18分

 猥琐补充：

1. 什么是软件审美，名词解释

第四题之后：考PPT上迭代器模式，三维向量，只关注Y方向

重构不考。。。

1名词解释：

设计的五个准则（写出来或解释），4+1view OO协作与协作设计

OO职责与职责分配，GRASP模式（或其中之一）

2

软件设计的审美标准？列举已知的软件设计方法与技术（至少五种，模块化（简洁性。。），信息隐藏，设计模式，）并且说明他们醋精了哪些审美标准的达成？

3设计的层次性（2,3必有一个）

高层设计、中层设计和底层设计的各自的出发点、主要关注因素（即哪些审美要素）、主要方法与技术和最终制品

4 软件体系结构的风格

     描述或比较相关风格

     对给定场景，判断需要使用的风格

5 职责分配与协作设计

     协作设计的比较（集中式，委托式。还有一个，就似乎控制风格）和场景判定

     对给定场景和要求的控制风格，根据GRASP模式，

     根据分析类图和体系结构模块接口，建立基本设计类图

6     设计模式

     所有的思考题（重要）20分

     普通programming TO INTERFACES有哪些手段

     集合类型的PROGRAMMING TO INTERFACE 哪些手段（区分两种类型）

     OCP的手段有哪些（不仅仅是继承）

     一个模块的信息以藏有哪两种基本类型，各自的哪些典型的处理手段

     实现共性与可变性有哪些手段？对于给定的场景，给出共性与可变性的设计方案，将继承和聚合搞好

     DE COUPLING INDIRECTION 的手段？给定场景给出indirection的解决方案

     MVC和分层方式的区别

     对象创建的常用的结局方案。（常用的解决方案，不是设计模式）