

哈尔滨工业大学（深圳）

面向对象的软件构造导论 实验指导书

实验四 设计模式实验（2）

—— 策略模式和数据访问对象模式

2024 春

目录

| | |
|---------------------------------------|----|
| 1. 实验目的..... | 3 |
| 2. 实验环境..... | 3 |
| 3. 实验内容（2 学时） | 3 |
| 4. 实验步骤..... | 3 |
| 4.1 结合飞机大战实例，绘制策略模式的 UML 结构图 | 3 |
| 4.2 根据设计的类图，重构代码，实现策略模式..... | 4 |
| 4.3 结合飞机大战实例，绘制数据访问对象模式 UML 结构图 | 7 |
| 4.4 根据设计的类图，重构代码，实现数据访问对象模式..... | 8 |
| 5. 实验要求..... | 11 |

1. 实验目的

- 1. 理解策略模式和数据访问对象模式的模式动机和意图，掌握模式结构；
- 2. 结合实例，熟练绘制策略和数据访问对象两种模式的 UML 结构图；
- 3. 重构代码，熟练使用代码实现策略和数据访问对象两种模式。

2. 实验环境

- 1. Windows 10
- 2. IntelliJ IDEA 2023.3.4
- 3. OpenJDK 20

3. 实验内容（2 学时）

- （1）结合实例，绘制策略模式的 UML 结构图；
- （2）根据类图，重构代码，采用策略模式实现不同机型的火力弹道及**两种火力道具**的加成效果。
- （3）结合实例，绘制数据访问对象模式的 UML 结构图。
- （4）根据类图，重构代码，采用数据访问对象模式实现玩家的得分排行榜。

4. 实验步骤

4.1 结合飞机大战实例，绘制策略模式的 UML 结构图

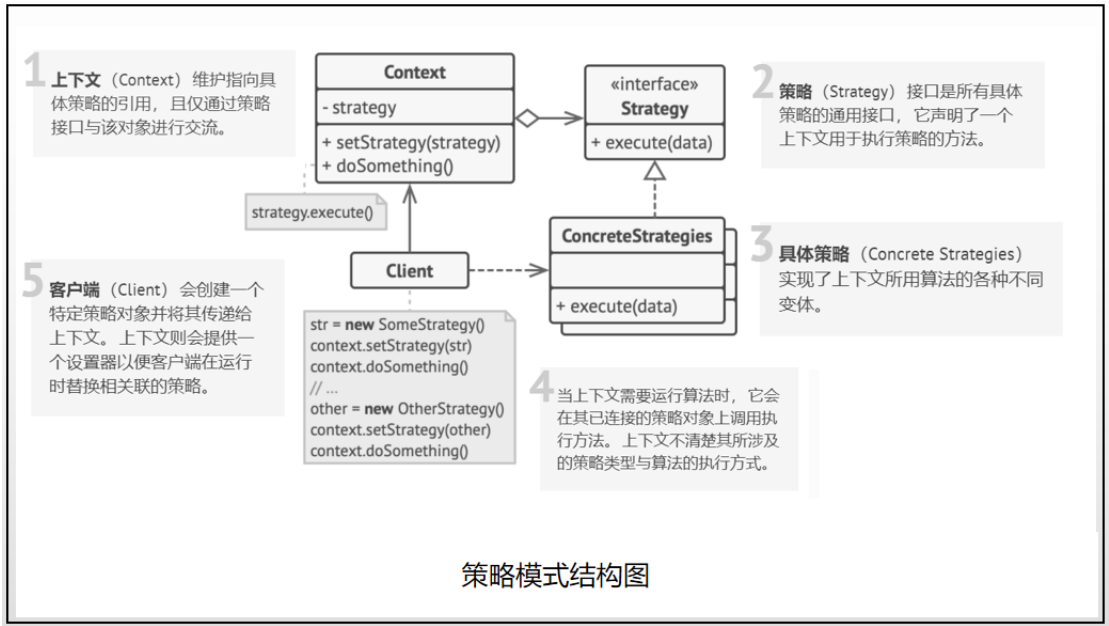
在飞机大战游戏中，英雄机和各种类型的敌机所发射子弹的图片、子弹数量、火力值和弹道都不相同。英雄机自动发射子弹，如有火力道具加成则可以改变弹道、火力值、子弹数量等。普通敌机不发射子弹，精英敌机、超级精英敌机和 Boss 敌机按各自方式发射子弹，如 Boss 敌机可环射。

| 类型 | | 弹道 |
|--------|--|-----|
| 普通敌机 | | 不发射 |
| 精英敌机 | | 直射 |
| 超级精英敌机 | | 散射 |
| Boss敌机 | | 环射 |
| 英雄机 | 无道具 | 直射 |
| | 火力道具  | 散射 |
| | 超级火力道具  | 环射 |

请结合该实例场景，为不同子弹发射弹道绘制策略模式的 UML 结构图，要求给出设计模式的名称，类名、方法名和属性名可自行定义。

策略模式

策略模式（Strategy Pattern）是一种行为设计模式， 它能让你定义一系列算法，并将每种算法分别放入独立的类中，以使算法的对象能够相互替换。



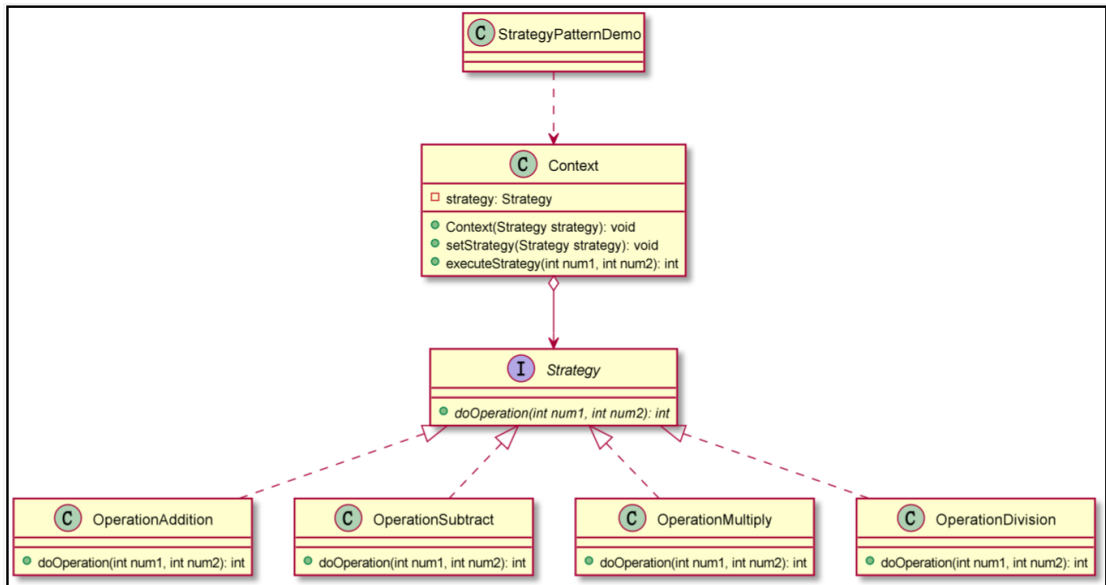
请参考以上 UML 结构图，绘制飞机大战中的策略模式（客户端不做要求）。

4.2 根据设计的类图，重构代码，实现策略模式

根据 4.1 中你所设计的 UML 类图，重构代码，采用策略模式实现不同机型的火力发射和火力道具加成效果。

策略模式代码示例：

我们将创建一个定义活动的 **Strategy** 接口和实现了 **Strategy** 接口的实体策略类。**Context** 是一个使用了某种策略的类。**StrategyPatternDemo**，我们的演示类使用 **Context** 和策略对象来演示 **Context** 在它所配置或使用的策略改变时的行为变化。



步骤 1: 创建一个接口，充当抽象策略角色。

Strategy.java

```
public interface Strategy {
    int doOperation(int num1, int num2);
}
```

步骤 2: 创建实现接口的实体类，充当具体策略角色。

OperationAdd.java

```
public class OperationAdd implements Strategy{
    @Override
    public int doOperation(int num1, int num2) {
        return num1 + num2;
    }
}
```

OperationSubtract.java

```
public class OperationSubtract implements Strategy{
    @Override
    public int doOperation(int num1, int num2) {
        return num1 - num2;
    }
}
```

OperationMultiply.java

```
public class OperationMultiply implements Strategy{
    @Override
    public int doOperation(int num1, int num2) {
        return num1 * num2;
    }
}
```

OperationDivision.java

```
public class OperationDivision implements Strategy{
    @Override
    public int doOperation(int num1, int num2) {
        try {
            int num3 = num1 / num2;
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
        return num1 / num2;
    }
}
```

步骤 3: 创建 Context 类。

Context.java

```
public class Context {
    private Strategy strategy;

    public Context(Strategy strategy){
        this.strategy = strategy;
    }

    public void setStrategy(Strategy strategy) {
        this.strategy = strategy;
    }

    public int executeStrategy(int num1, int num2){
        return strategy.doOperation(num1, num2);
    }
}
```

步骤 4: 使用 Context 来查看当它改变策略 Strategy 时的行为变化。

StrategyPatternDemo.java

```
public class StrategyPatternDemo {
    public static void main(String[] args) {

        Context context = new Context(new OperationAddition());
        System.out.println("10 + 5 = " + context.executeStrategy(10, 5));

        context.setStrategy(new OperationSubtract());
        System.out.println("10 - 5 = " + context.executeStrategy(10, 5));

        context.setStrategy(new OperationMultiply());
        System.out.println("10 * 5 = " + context.executeStrategy(10, 5));

        context.setStrategy(new OperationDivision());
        System.out.println("10 / 5 = " + context.executeStrategy(10, 5));
    }
}
```

步骤 5：执行程序，输出结果：

```
10 + 5 = 15
10 - 5 = 5
10 * 5 = 50
10 / 5 = 2
```

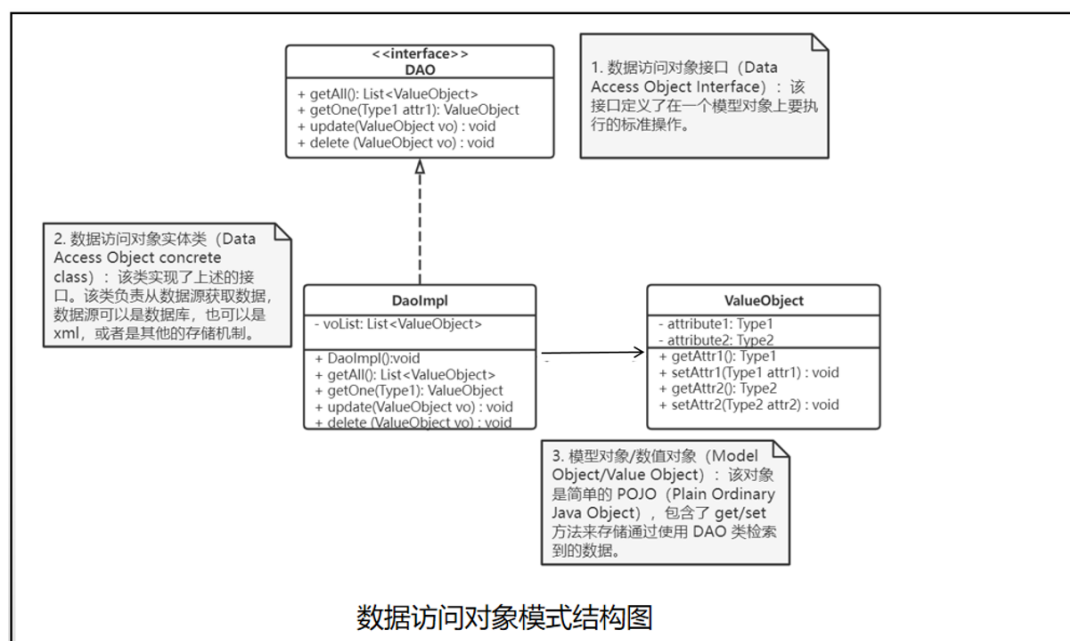
4.3 结合飞机大战实例，绘制数据访问对象模式 UML 结构图

在飞机大战游戏中，每局游戏过程中记录英雄机得分，在界面左上角显示。英雄机击落敌机后可增加相应的分数。每局游戏结束后，显示该难度的总分排行榜，内容包括“名次”、“玩家名”、“得分”和“记录时间”。每局游戏结束后询问玩家是否存储记录，如存储则插入新的游戏记录。

请结合该实例场景，为创建排行榜绘制数据访问对象模式的 UML 结构图，要求给出设计模式的名称，类名、方法名和属性名可自行定义。

数据访问对象模式

数据访问对象模式（Data Access Object Pattern）或 DAO 模式用于把低级的数据访问 API 或操作从高级的业务服务中分离出来。



请参考以上 UML 结构图，绘制飞机大战中的数据访问对象模式。

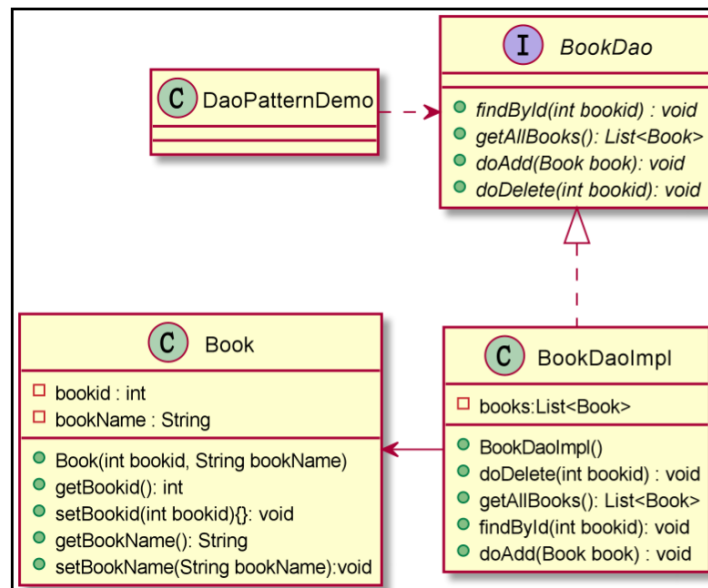
4.4 根据设计的类图，重构代码，实现数据访问对象模式

根据 4.3 中你所设计的 UML 类图，重构代码，采用数据访问对象模式实现得分排行榜。本次实验只需要在游戏结束后记录该局分数，并在控制台打印输出得分排行榜即可，无需实现界面和玩家交互。得分数据可存储在文件中。

数据访问对象模式代码示例：

我们将创建一个作为模型对象或数值对象的 **Book** 对象。**BookDao** 是数据访问对象接口。**BookDaoImpl** 是实现了数据访问对象接口的实体类。

DaoPatternDemo 是我们的演示类，使用 **BookDao** 来演示数据访问对象模式的使用。



步骤 1： 创建数值对象 VO 实体类。

Book.java

```
public class Book {
    private int bookid;
    private String bookName;

    Book(int bookid, String bookName) {
        this.bookid = bookid;
        this.bookName = bookName;
    }

    public int getBookid() {
        return bookid;
    }

    public void setBookid(int bookid) {
        this.bookid = bookid;
    }
}
```



```

        public String getBookName() {
            return bookName;
        }

        public void setBookName(String bookName) {
            this.bookName = bookName;
        }
    }
}

```

步骤 2: 创建数 DAO 接口。

BookDao.java

```

public interface BookDao {
    void findById(int bookid);

    List<Book> getAllBooks();

    void doAdd(Book book);

    void doDelete(int bookid);
}

```

步骤 3: 创建实现了上述接口的 DAO 实现类。

BookDaoImpl.java

```

public class BookDaoImpl implements BookDao {

    //模拟数据库数据
    private List<Book> books;

    public BookDaoImpl() {
        books = new ArrayList<Book>();
        books.add(new Book(1001, "Clean Code"));
        books.add(new Book(1002, "Design Patterns"));
        books.add(new Book(1003, "Effective Java"));
    }

    //删除图书
    @Override
    public void doDelete(int bookid) {
        for (Book item : books) {
            if (item.getBookid() == bookid) {
                books.remove(item);
                System.out.println("Delete Book: ID [" + bookid + "]");
                return;
            }
        }
        System.out.println("Can not find this book!");
    }
}

```

```

//获取所有图书
@Override
public List<Book> getAllBooks() {
    return books;
}

//查找图书
@Override
public void findById(int bookid) {
    for (Book item : books) {
        if (item.getBookid() == bookid) {
            System.out.println("Find Book: ID [" + bookid + "],
                                Book Name [" + item.getBookName() + "]);
            return;
        }
    }
    System.out.println("Can not find this book!");
}

//新增图书
@Override
public void doAdd(Book book) {
    books.add(book);
    System.out.println("Add new Book: ID [" + book.getBookid() + "],
                        Book Name [" + book.getBookName() + "]);
}
}

```

步骤 4： 使用 DaoPatternDemo 来演示数据访问对象模式的使用法。

DaoPatternDemo.java

```

public class DaoPatternDemo {
    public static void main(String[] args) {

        BookDao bookDao = new BookDaoImpl();

        //输出所有图书
        for (Book book : bookDao.getAllBooks()) {
            System.out.println("Book ID [" + book.getBookid() + "],
                                Book Name : [" + book.getBookName() + "]);
        }
        System.out.println("-----");

        //查找图书
        bookDao.findById(1002);
        System.out.println("-----");

        //删除图书
        bookDao.doDelete(1002);
        System.out.println("-----");

        //新增图书
        Book newBook = new Book(1004, "Thinking In java");
    }
}

```

```

        bookDao.doAdd(newBook);
        System.out.println("-----");

        //输出所有图书
        for (Book book : bookDao.getAllBooks()) {
            System.out.println("Book ID [" + book.getBookid() + "],
                                Book Name : [" + book.getBookName() + "]);
        }
    }
}

```

步骤 5：执行程序，输出结果：

```

Book ID [1001], Book Name : [Clean Code]
Book ID [1002], Book Name : [Design Patterns]
Book ID [1003], Book Name : [Effective Java]
-----
Find Book: ID [1002], Book Name [Design Patterns]
-----
Delete Book: ID [1002]
-----
Add new Book: ID [1004], Book Name [Thinking In java]
-----
Book ID [1001], Book Name : [Clean Code]
Book ID [1003], Book Name : [Effective Java]
Book ID [1004], Book Name : [Thinking In java]

```

5. 实验要求

实验课前，预习并理解策略模式和数据访问模式的基本要素，包括模式名称、问题描述、解决方案和应用效果。

本次实验提交版本需完成以下功能：

- ✓ 采用策略模式重构代码，实现直射、散射和环射三种子弹发射弹道；
- ✓ 火力道具生效后，英雄机弹道由直射切换为散射；
- ✓ 超级火力道具生效后，英雄机弹道由直射切换为环射；
- ✓ 每局游戏结束后在控制台打印输出得分排行榜，得分数据存储在文件中。

注意：

- (1) 本次实验未涉及多线程，故弹道改变后无法恢复，实验五继续完善即可。
- (2) 得分排行榜无需实现界面和玩家交互。

✧ **提交内容**

包括：

- ① 项目压缩包（整个项目压缩成 zip 包提交，包含代码、uml 图等）
- ② 实验截图报告（设计模式类图和说明，请使用报告模板）

排行榜参考输出格式：

