**Java程序设计大作业实验报告**

1. **遇到的主要问题及解决办法**
2. 如何为切换不同的窗口？

由于时间太短，想到的方法是整个程序中只允许出现一个stage，但是可以有多个scene，每次变换窗口获取不同的scene然后加载到stage上，完成了窗口的变换。

1. 如何构建目录结构？

虽然整个系统内容不多，但是良好的目录结构应该可以为编写代码的工作带来一定的便利，而且设计目录结构的过程体现了编写整个系统的代码思路，十分有必要认真地进行构建目录结构。

1. 如何在两个不同的组件中通信？

问题描述：在一个scene中可能出现写在不同类中的不同的组件，怎么让组件和scene进行通信？

我不知道正常的工作中是如何解决这个问题的，我想到是否可以运用回调函数，Java中是否可以通过接口来实现回调函数的效果。经过尝试发现可以使用自定义的接口来完成通信。

这个问题给我带来的收获：首先就是既然有了接口那目录结构必然就要发生改变，而且我在代码编写过程中多次使用接口，上述的目录结构确实带来了便利，其次这个问题的解决让我对接口的使用上有了一个新的认识。

1. 如何最优地设计一个 模块 / 功能？

这个问题是在编写代码的过程中发现的。当我在设计一个函数或者一个类时，我并没有很强的能力去预测这个模块在整个系统中的定位，例如这个模块是否可复用？就是为了一个特定的目的而设计了一个特定的模块，这样会让文件看起来很臃肿，不够简洁，让自己的编写体验很差。不仅如此，如果想要重构这一段代码就需要推翻之前的代码甚至是目录结构，所以再一次体会到设计一个良好的优秀的可复用的模块的能力十分的重要。