

# 军队集结

## 题目描述

刷新

艾泽拉斯大陆上生活着人族和兽族两个种族，现在存在着四种单位：人族步兵，人族指挥官，兽族步兵，兽族指挥官。每名步兵最多受到一名同族指挥官的指挥。

目前，我们已经编写了步兵基类Footman、指挥官基类Commander、指挥关系基类Belong，还有AbstractFactory和Game类。

现在我们需要用一种模式方法来建立军队，能方便添加新的兵种类型和新的种族类型。

你需要观察已有的文件（主要是 main.cpp 中的 test 函数），补全军营基类Casern( Casern.h )，各种子类( YourCasern.h 、 YourFactory.h )，其中 //TODO 处为代码填写部分，使得输出正确。

你只能修改 Casern.h 、 YourCasern.h 和 YourFactory.h ，其他修改均无效。

文件下载：下载链接 (/staticdata/problem/2163.ik0tpzre3gfrypeP.pub/bYUCLhFMJm8gJ8lN.download.zip/download.zip)

提示:

```
dynamic_cast <type-id> (expression)
```

该运算符把expression转换成type-id类型的对象。如果 downcast 是安全的（也就是说，如果基类指针或者引用确实指向一个派生类对象）这个运算符会传回适当转型过的指针。如果 downcast 不安全，这个运算符会传回空指针。

## 输入格式

无输入

## 正确输出

```
test1 ok!
test2 ok!
```

## 提交文件

提交一个zip文件，包含 Casern.h 、 YourCasern.h 和 YourFactory.h 文件。注意直接打包文件，不要包含文件夹。

你只能修改 Casern.h 、 YourCasern.h 和 YourFactory.h ，其他修改均无效。

我们会将你提交的文件和我们预先设置好的文件一起编译运行。

## 评分标准

我们会有1个样例测试点，即下发给各位的程序。另外还有3个隐藏测试点，会相应的更改 main.cpp 与 Game.cpp 中内容进行测试，一般来说，如果你能正确实现通过样例测试点，也应该能够通过隐藏测试点。

考试100%为OJ评分。

### 语言和编译选项

#	名称	编译器	额外参数	代码长度限制
0	oop_custom	make		1048576 B

### 递交历史

#	 状态	 时间	
表中没有数据			

递交答案

语言 and 编译选项

oop\_custom

▼

1

提交

文件请拖入编辑器中，或

上传文件