

Team10-License构件选择

我们的选择：

Team1的License构件。

地址：<https://github.com/WheelIlliI/PerformanceManager>

理由：

1. 提供了比我们更高一层的封装。我们使用的方式是使用者选择需要判断的指标。他们直接使用Avaliable字段进行判断，简化了使用。
2. Throughput与Capacity分开实现，能够提供更灵活的使用，适合多种使用场景。
3. 其余接口与我们相似。

其他组评价：

- Team6: Throughput与Capacity在一个功能中实现，使用场景有限。
- Team7: Throughput与Capacity在一个功能中实现。
- Team9: Throughput与Capacity分开实现。