Team10-License构件选择

我们的选择:

Team1的License构件。

地址:https://github.com/Wheellllll/LicenseManager

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。