设计模式实验（1）

实验二：单例模式和工厂模式

2023春

哈尔滨工业大学（深圳）

本学期实验总体安排

实验项目	一	二	三	四	五	六
学时数	2	**2**	2	2	4（2+2）	4
实验内容	飞机大战功能分析	**单例模式 工厂模式**	Junit与单元测试	策略模式 数据访问对象模式	Swing 多线程	模板模式 观察者模式
分数	4	6	4	6	6	14
提交内容	UML类图、代码	**UML类图、代码**	单元测试代码	UML类图、代码	代码	项目代码、实验报告、展示视频

实验课程共16个学时，6个实验项目，总成绩为40分。

目录

实验目的

- 理解单例模式和工厂模式的意义，掌握模式结构；
- 掌握绘制单例和工厂模式的UML类图；
- 熟练使用代码实现单例和工厂模式。

实验任务

绘制类图、重构代码，完成以下功能：

1. 采用单例模式创建英雄机；

2. 采用工厂模式创建普通和精英敌机以及三种道具。

注意： 结合飞机大战实例，完成模式UML类图设计后，再进行编码，先“设计”再“编码”！

选择题

根据目的分类，单例模式和工厂模式属于哪种类型？

A．创建型模式

B．结构型模式

C．行为型模式

答案：A
创建型模式关注对象的创建过程，它将对象的创建和使用分离，在使用对象时无须知道对象的创建细节。

实验步骤

1 英雄机应用场景分析

应用场景分析

在飞机大战游戏中只有一种英雄机，且每局游戏只有一架英雄机，由玩家通过鼠标控制移动。

实验步骤

1 英雄机应用场景分析

请思考：

1. 目前在哪个类创建英雄机？如何创建？是否符合面向对象设计原则？

```
public Game() {
    heroAircraft = new HeroAircraft(
            locationX: Main.WINDOW_WIDTH / 2,
            locationY: Main.WINDOW_HEIGHT - ImageManager.HERO_IMAGE.getHeight() ,
            speedX: 0, speedY: 0, hp: 1000);
```

违反
单一职责

2. 目前能否保证英雄机的唯一性？

不能，外部程序可以随意用new方法创建一个实例。

实验步骤

2 绘制单例模式类图

单例模式（Singleton Pattern）是一种创建型设计模式， 能够保证一个类只有一个实例， 并提供一个访问该实例的全局节点。

单例模式结构图

实验步骤

3 重构代码，实现单例模式

根据你所设计的UML类图，重构代码，采用单例模式创建英雄机。

实验步骤

3 重构代码，实现单例模式

- 单例模式代码示例（线程安全）：

① 饿汉式

```
public class EagerSingleton {
    private static EagerSingleton instance = new EagerSingleton ();
    private EagerSingleton (){}
    public static EagerSingleton getInstance() {
        return instance;
    }
}
```

② 懒汉式

```
public class LazySingleton {
    private static LazySingleton instance = null;
    private LazySingleton (){}
    public static synchronized LazySingleton getInstance() {
    if (instance == null) {
        instance = new LazySingleton();
    }
    return instance;
    }
}
```

实验步骤

3 重构代码，实现单例模式

- 单例模式代码示例（线程安全）：

③ 双重检查锁定（DCL，即 double-checked locking）

```
public class Singleton {
    private volatile static Singleton singleton;
    private Singleton (){}
    public static Singleton getSingleton() {
        if (singleton == null) {
            synchronized (Singleton.class) {
                if (singleton == null) {
                    singleton = new Singleton();
                }
            }
        }
        return singleton;
    }
}
```

实验步骤

4 敌机和道具应用场景分析

应用场景分析

游戏中有3种类型敌机：普通敌机、精英敌机、Boss敌机。



游戏中有3种类型道具：火力道具、炸弹道具、加血道具。



实验步骤

4 敌机和道具应用场景分析

请思考（以敌机为例）：

1. 目前在哪个类创建敌机？如何创建？是否合理？

```
if (enemyAircrafts.size() < enemyMaxNumber) {
    enemyAircrafts.add(new MobEnemy(
            (int) (Math.random() * (Main.WINDOW_WIDTH - ImageManager.MOB_ENEMY_IMAGE.getWidth())),
            (int) (Math.random() * Main.WINDOW_HEIGHT * 0.05),
            speedX: 0,
            speedY: 10,
            hp: 30
    ));
}
```

违反
单一职责

2. 若敌机增加一种属性“防御力”，需要改动哪些代码？

违反
开闭原则

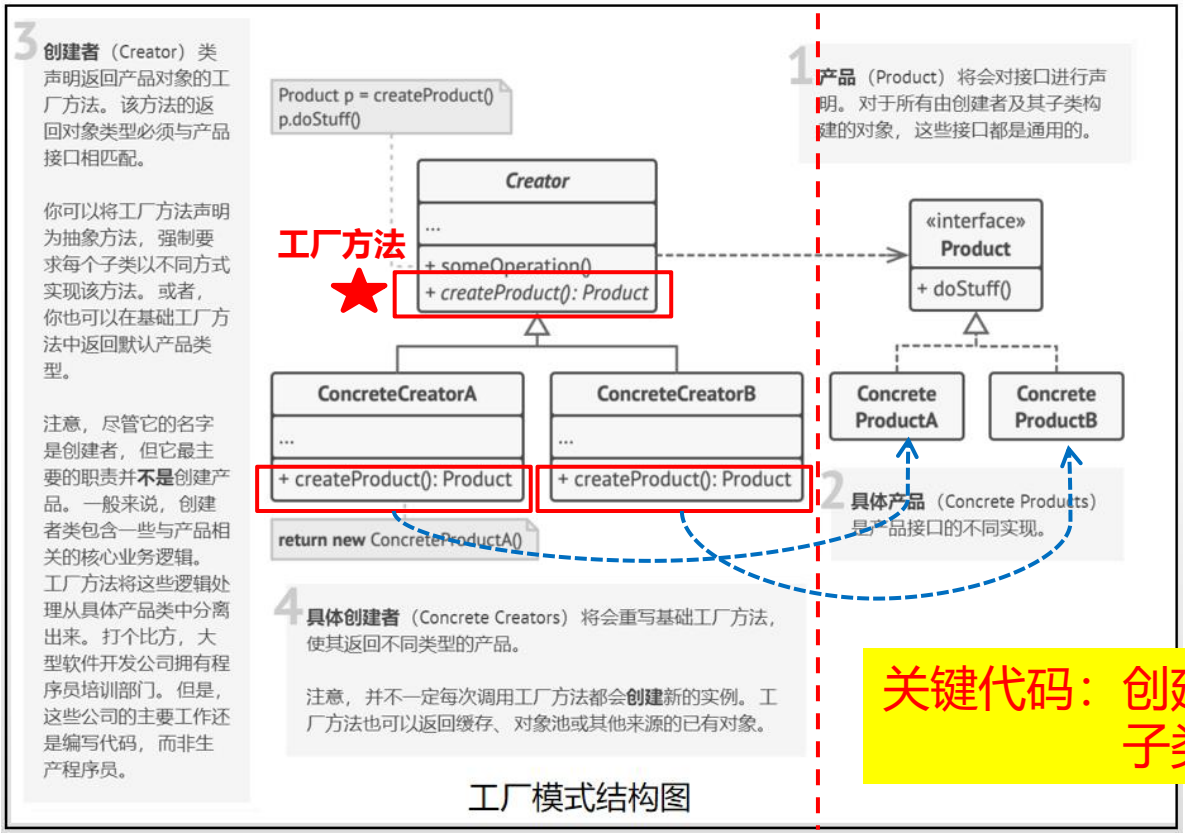
3. 若增加Boss机或其它多种新型敌机，需要改动哪些代码？

违反
依赖倒转

实验步骤

5 绘制工厂模式类图

工厂模式（Factory Pattern）也是一种创建型设计模式， 其在父类中提供一个创建对象的方法， 由子类决定实例化对象的类型。



关键代码：创建过程在其子类执行

实验步骤

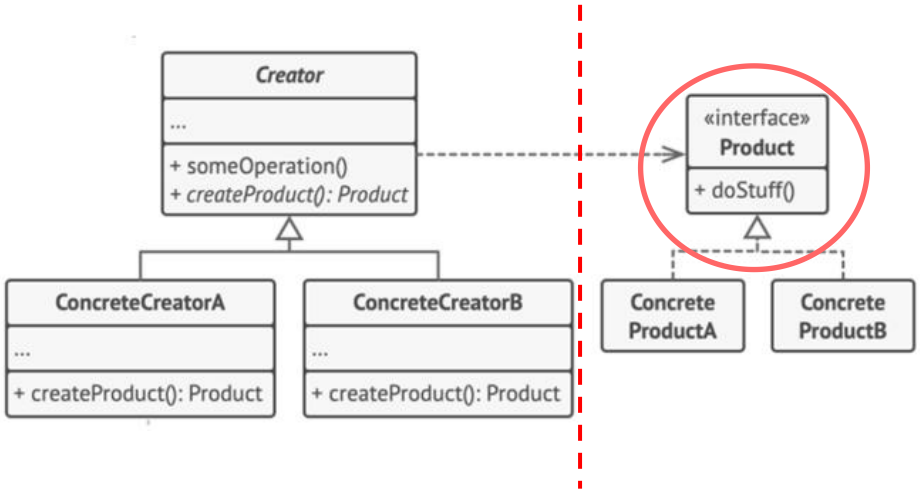
5 绘制工厂模式类图

假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?

实验步骤

5 绘制工厂模式类图

假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?

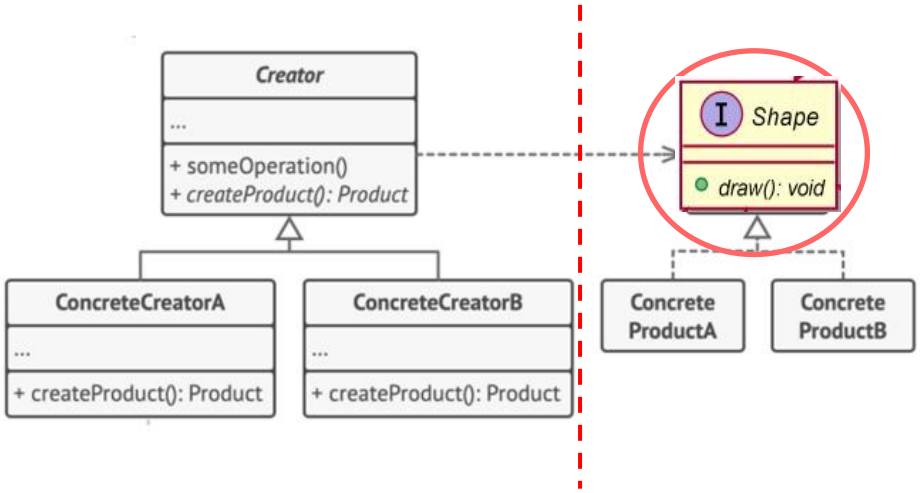


产品系：创建一个 Shape 接口和实现 Shape 接口的实体类。

实验步骤

5 绘制工厂模式类图

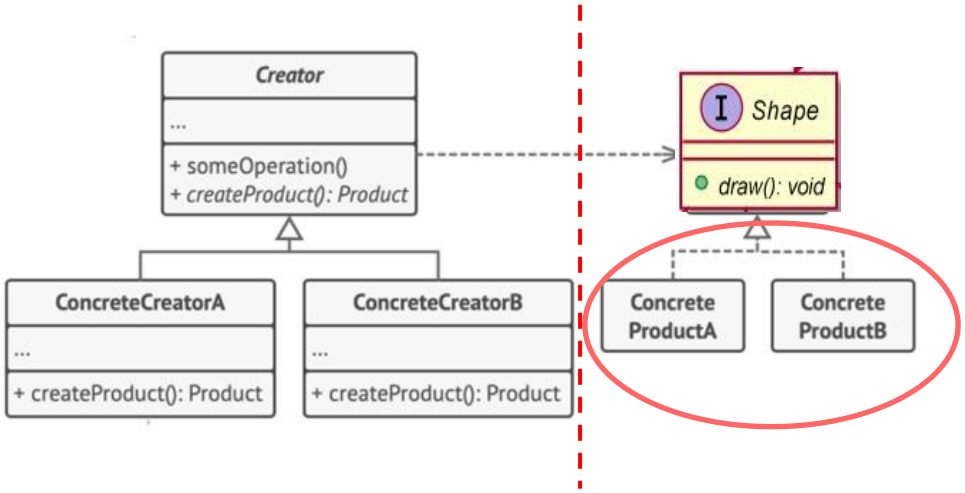
假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?



实验步骤

5 绘制工厂模式类图

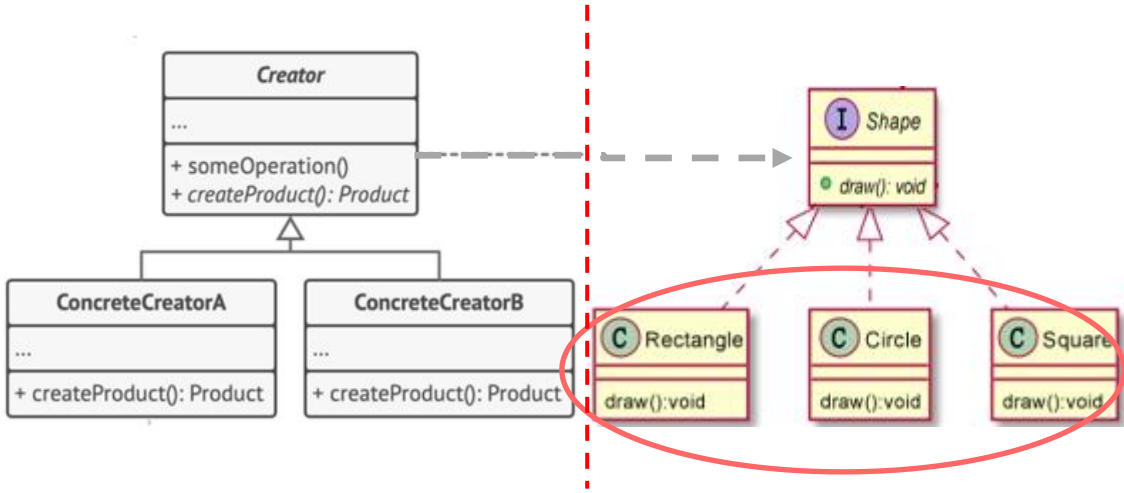
假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?



实验步骤

5 绘制工厂模式类图

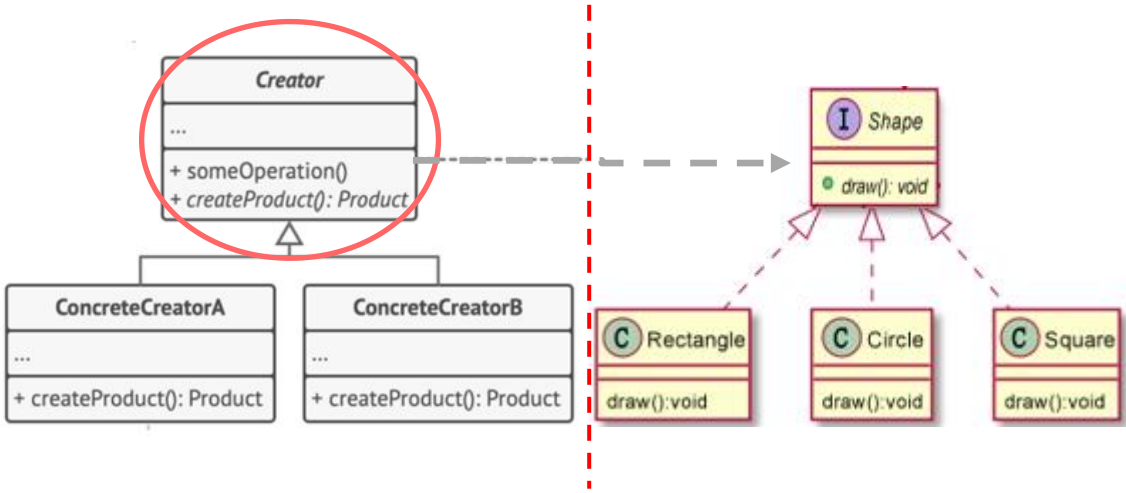
假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?



实验步骤

5 绘制工厂模式类图

假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?

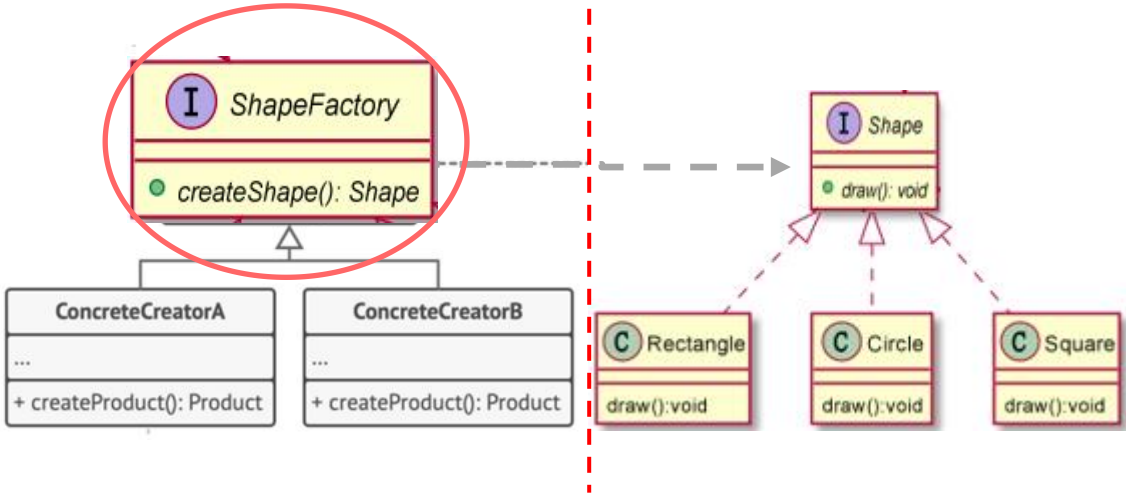


工厂系：定义工厂接口 ShapeFactory和实现该接口的具体工厂实体类。

实验步骤

5 绘制工厂模式类图

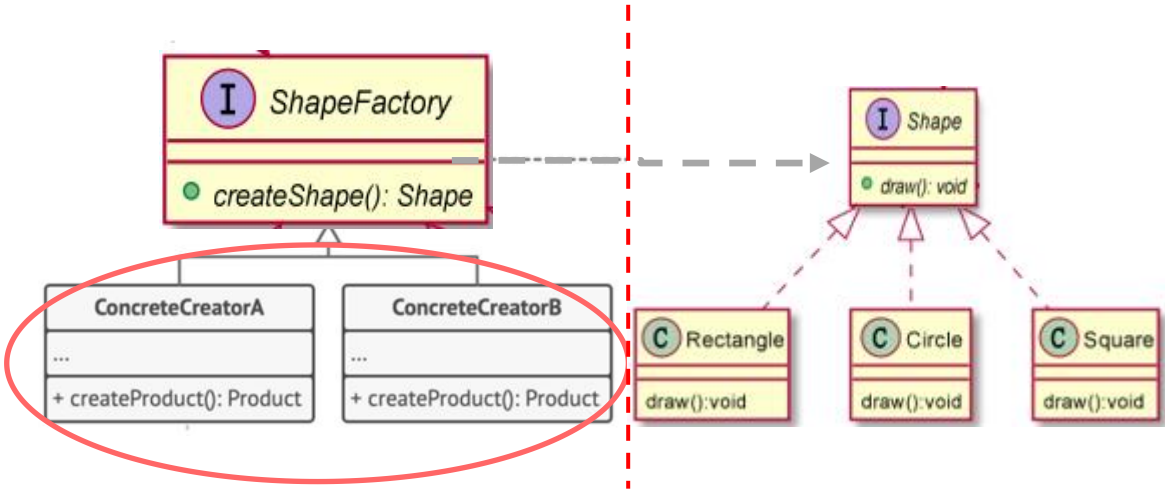
假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?



实验步骤

5 绘制工厂模式类图

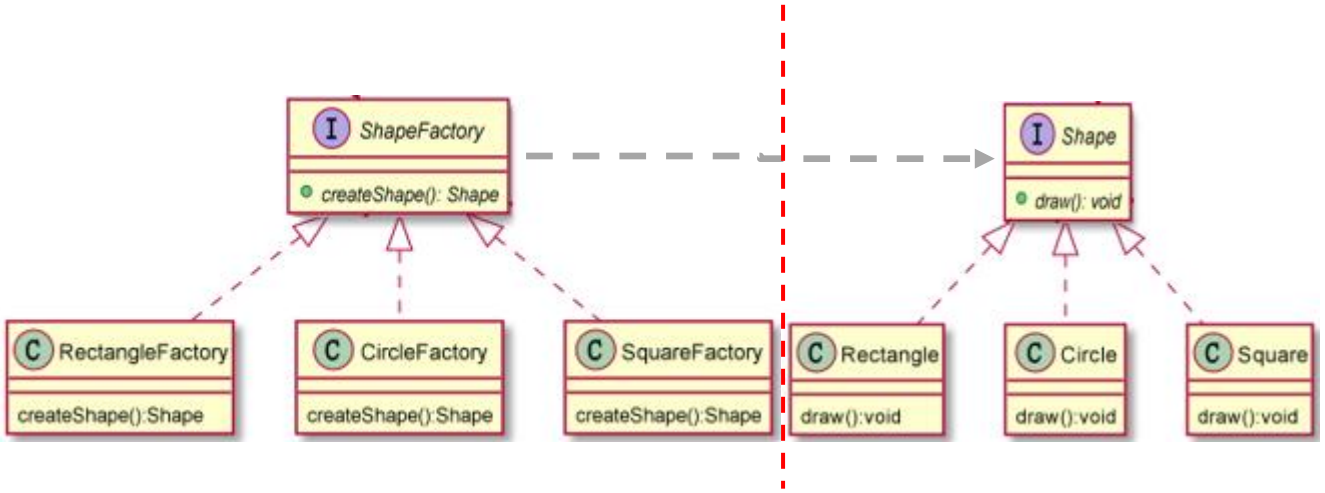
假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?



实验步骤

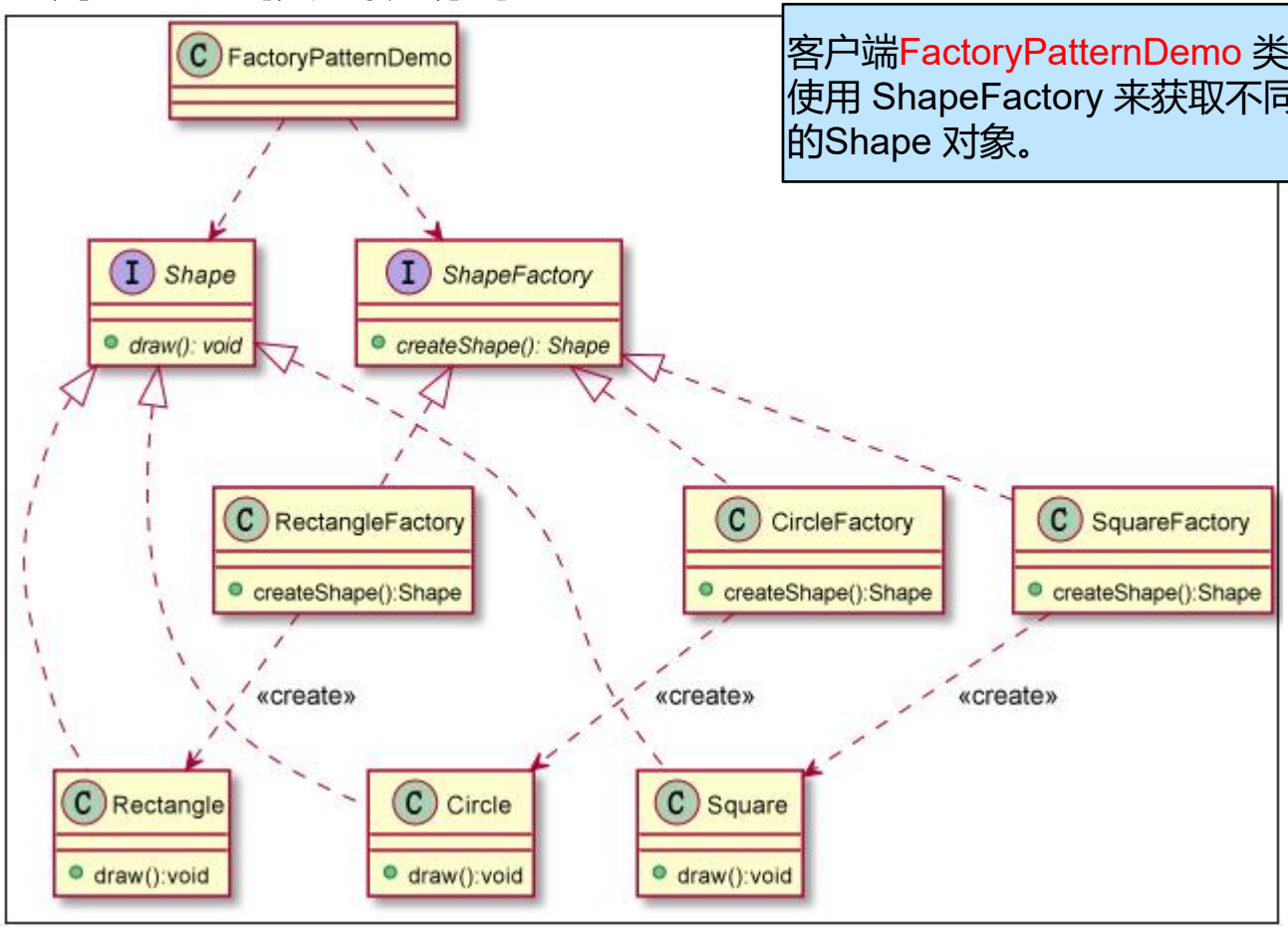
5 绘制工厂模式类图

假如我们要建一个图形工厂，生产3种产品：圆形、长方形、正方形。我们该如何绘制UML类图?



实验步骤

5 绘制工厂模式类图



思考：结合飞机大战，我们该如何设计我们的敌机工厂和道具工厂？

实验步骤

6 重构代码，实现工厂模式

根据你所设计的UML类图重构代码，采用工厂模式创建普通、精英两种敌机，以及三种道具。

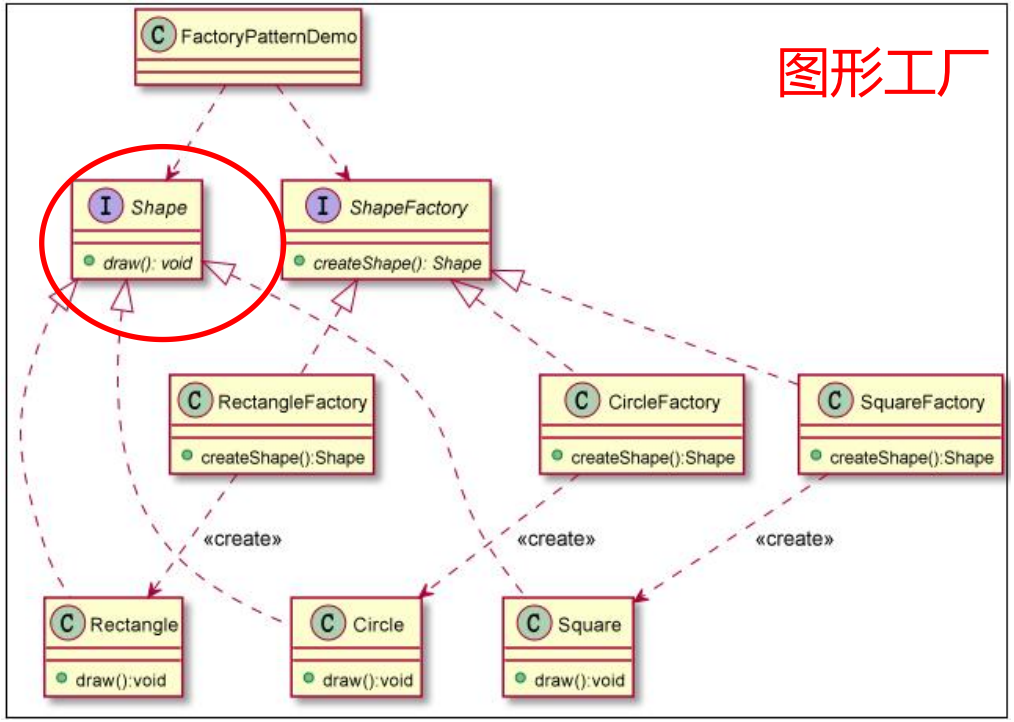
实验步骤

6 重构代码，实现工厂模式

- 工厂模式代码示例：

① 创建一个 Shape 接口，充当产品角色，也可用抽象类实现。

```
public interface Shape {
   void draw();
}
```



实验步骤

6 重构代码，实现工厂模式

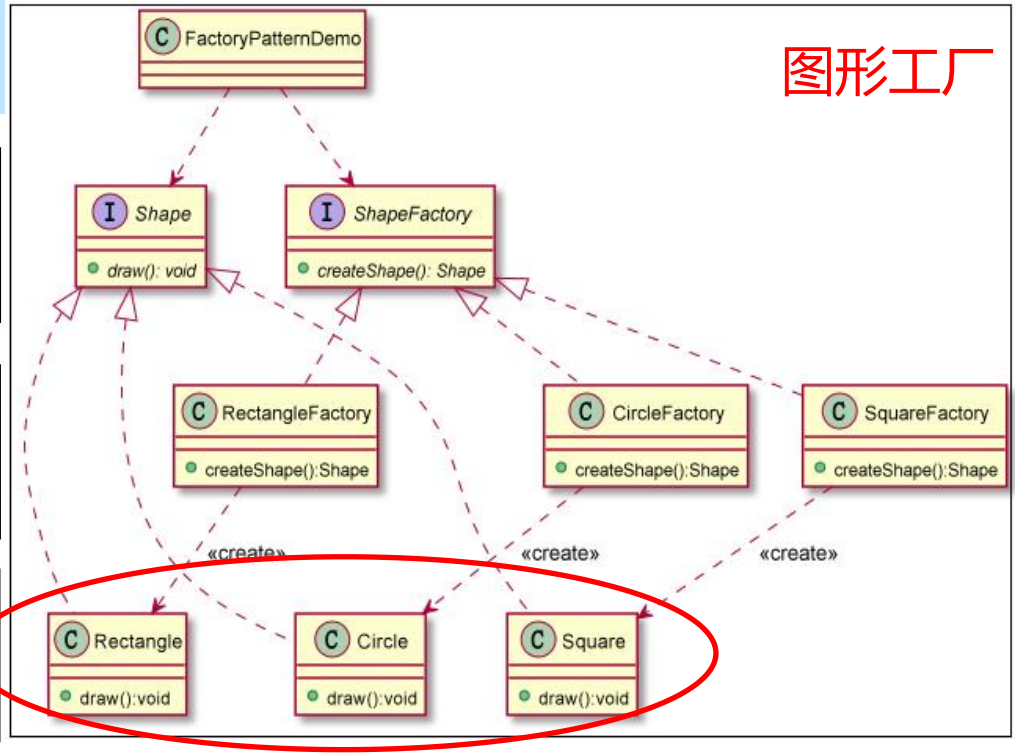
- 工厂模式代码示例：

② 创建实现Shape 接口的实体类，充当具体产品角色。

```
public class Rectangle implements Shape {

   @Override
   public void draw() {
      System.out.println("Inside Rectangle::draw() method.");
   }
}
```

```
public class Square implements Shape {

   @Override
   public void draw() {
      System.out.println("Inside Square::draw() method.");
   }
}
```

```
public class Circle implements Shape {

   @Override
   public void draw() {
      System.out.println("Inside Circle::draw() method.");
   }
}
```



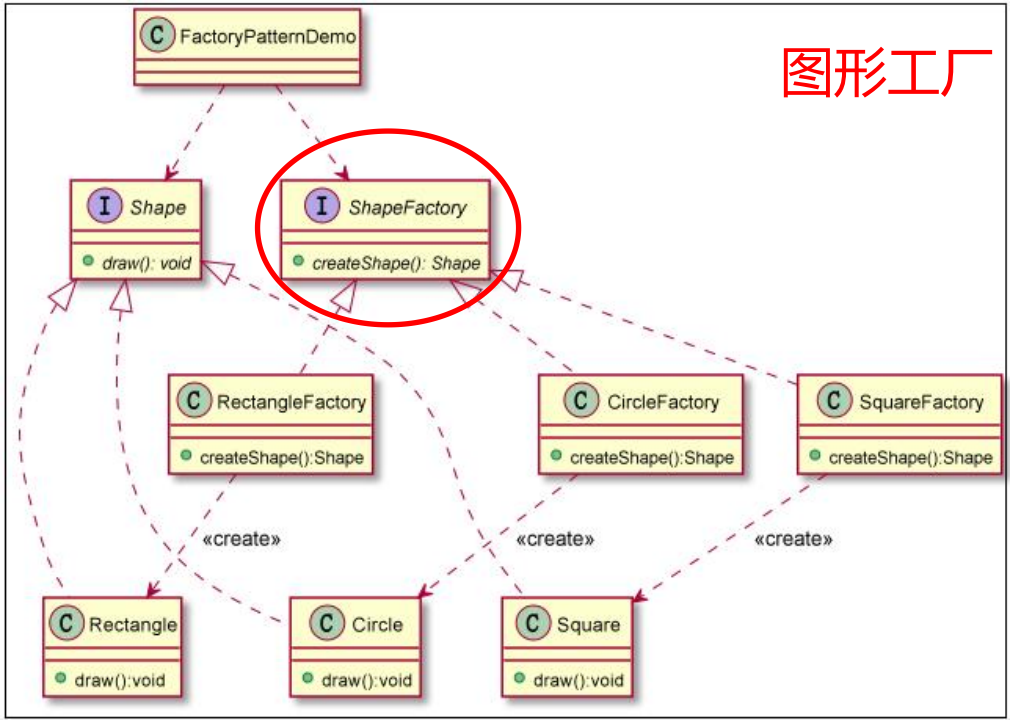
实验步骤

6 重构代码，实现工厂模式

- 工厂模式代码示例：

③ 创建一个工厂接口ShapeFactory，充当创建者角色。

```
public interface ShapeFactory {

    public abstract Shape createShape();

}
```



实验步骤

6 重构代码，实现工厂模式

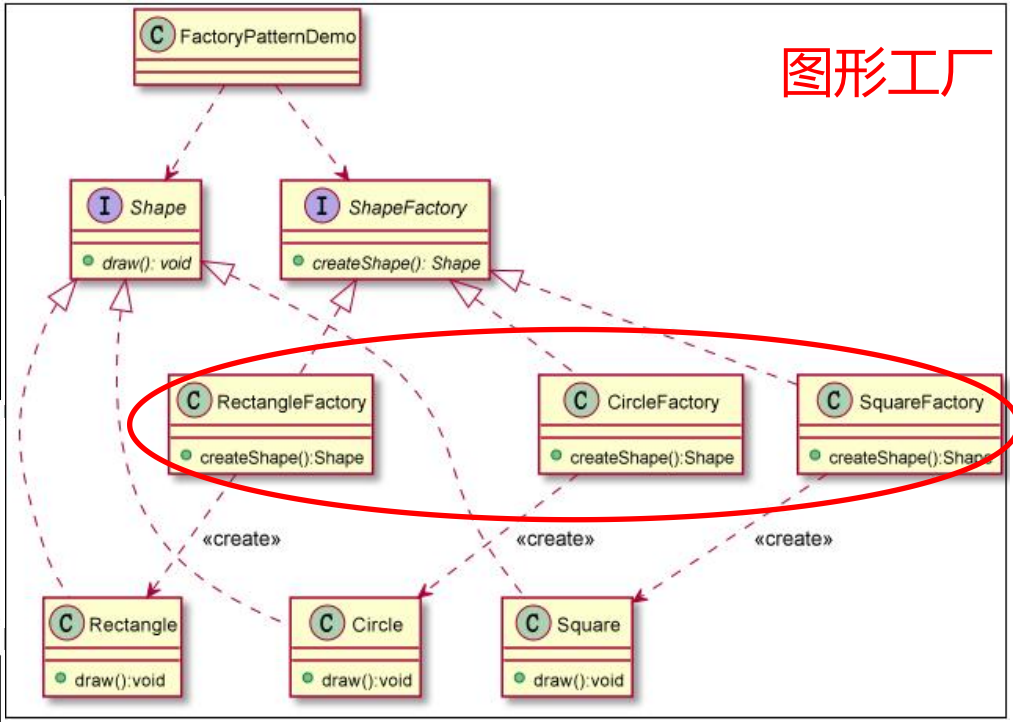
- 工厂模式代码示例：

④ 创建具体生产不同Shape的工厂类，充当具体创建者角色。

```
public class RectangleFactory implements ShapeFactory {

  @Override
    public Shape createShape() {
        return new Rectangle();
    }
}
```

```
public class SquareFactory implements ShapeFactory {

  @Override
    public Shape createShape() {
        return new Square();
    }
}
```

```
public class CircleFactory implements ShapeFactory {

  @Override
    public Shape createShape() {
        return new Circle();
    }
}
```



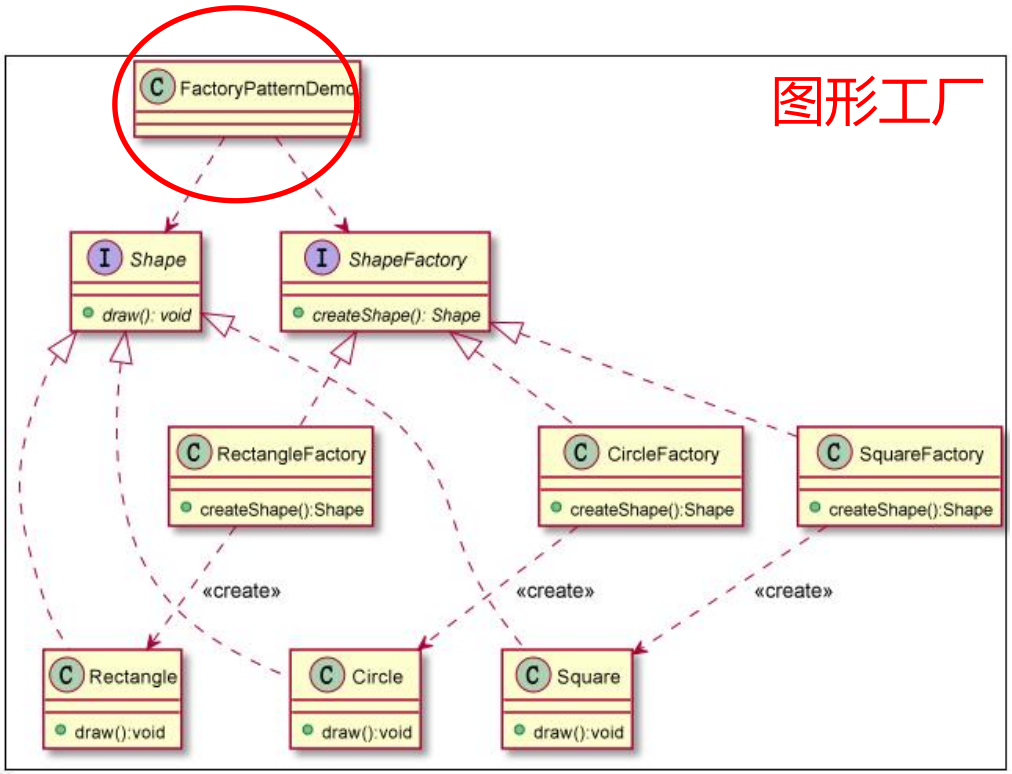
实验步骤

6 重构代码，实现工厂模式

- 工厂模式代码示例：

⑤ 客户端FactoryPatternDemo 类使用 ShapeFactory 来获取不同的Shape 对象。

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

   ShapeFactory shapeFactory ;
   Shape shape;

   //获取 Circle 的对象，并调用它的 draw 方法
   shapeFactory = new CircleFactory();
   shape = shapeFactory.createShape();
   shape.draw();

   //获取 Rectangle 的对象，并调用它的 draw 方法
   shapeFactory = new RectangleFactory();
   shape = shapeFactory.createShape();
   shape.draw();

   //获取 Square 的对象，并调用它的 draw 方法
   shapeFactory = new SquareFactory();
   shape = shapeFactory.createShape();
   shape.draw();

}
```

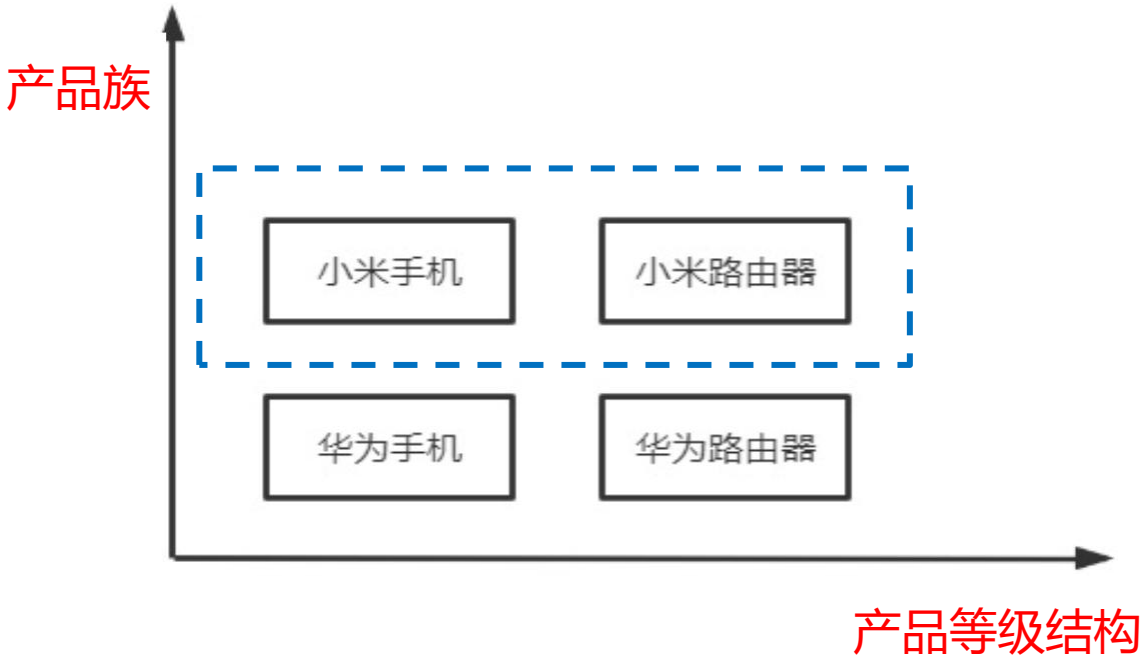



```
Inside Circle::draw() method.
Inside Rectangle::draw() method.
Inside Square::draw() method.
```

思考题

若采用抽象工厂模式创建三种敌机和三种道具是否合适?

- A . 合适
- B . 不合适



作业提交

- 提交内容

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）

本实验无新增功能，重点考察类图绘制、代码重构。

- 截止时间

实验课后一周内提交至HITsz Grader 作业提交平台，具体截止日期参考平台发布。

登录网址：： http://grader.tery.top:8000/#/login

作业提交

实验二报告

一、 单例模式

1. 应用场景分析

描述飞机大战游戏中哪个应用场景需要用到此模式，目前代码实现中存在的问题。

2. 解决方案

借鉴单例模式的解题思路，设计解决该场景问题的方案。

a. 将 PlantUML 插件绘制的类图截图到此处
b. 描述你设计的 UML 类图中的每个角色（类、接口），并对它的关键属性、方法和作用进行简要说明。

作业提交

为方便批改，请同学们将参数做如下修改：

① 增大道具的掉落几率，比如30%掉落火力道具、30%掉落加血道具、 30%掉落炸弹道具，还有10%不掉落道具；

② 英雄机血量上限设置为1000。

同学们
请开始实验吧！