Funny-JSON-Explorer

设计要求

基于上述需求描述和领域模型,按照设计模式要求,进行软件设计,并编码实现(任何语言均可)。

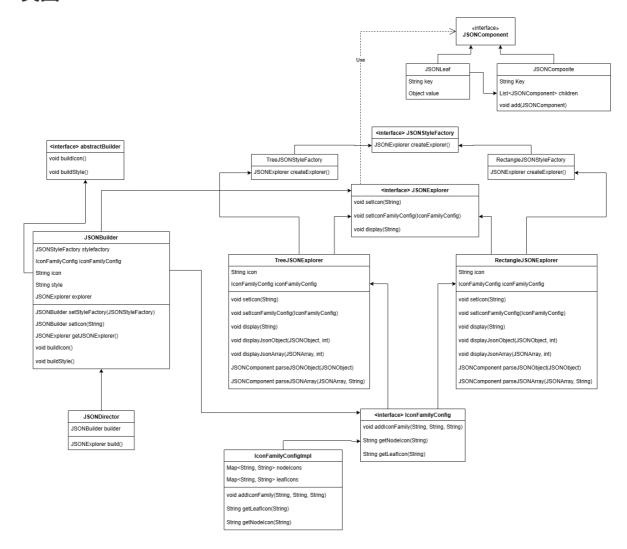
设计模式

使用**工厂方法**(Factory)、**抽象工厂**(Abstract Factory)、**建造者**(Builder)模式、**组合模式**(Composition),完成功能的同时,使得程序易于扩展和维护。

1. (必做): 不改变现有代码,只需添加新的抽象工厂,即可添加新的风格

2. (选做):通过配置文件,可添加新的图标族

类图



设计模式说明

工厂方法模式

抽象产品接口为JSONExplorer,抽象工厂接口为JSONStyleFactory,具体产品类为TreeJSONExplorer和RectangleJSONExplorer,具体工厂类为TreeJSONStyleFactory和RectangleJSONStyleFactory。由于这里只涉及单一产品,所以没有使用抽象工厂模式。

建造者模式

定义一个建造者抽象类abstractBuilder,实现建造者具体类JSONBuilder,其中包括buildStyle()和buildIcon()方法,最后定于一个指挥者类JSONDirector用于控制建造过程,在main函数中就可以利用这些类来构建explorer。

组合模式

这里将JSON格式文件用组合模式存储起来,定义了如何将容器对象和叶子对象进行递归组合,使得 explorer在使用的过程中无需区分,可以对它们进行一致的处理。

在这个设计中,添加新的抽象工厂并实现对应的explorer即可添加新的Style。对于图标族的添加,只需要修改项目中配置文件config.json即可:

```
{
    "name": "circle",
    "nodeIcon": "o",
    "leafIcon": "•"
  },
  {
    "name": "square",
    "nodeIcon": "□",
    "leafIcon": "■"
  },
  {
    "name": "math",
    "nodeIcon": "+",
    "leafIcon": "*"
  }
]
```

运行截图

PS C:\mac\OneDrive - 中山大学\软工\Design Pattern 习题\Funny-JSON-Explorer> .\fje	e -f src/main/data/test.json -s rectangle -i circle
以矩形样式显示 JSON	
┌- Coranges	
— Omandarin————————————————————————————————————	
- Oapples	
└─└ •gala: gala	