实验四报告

# 策略模式

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及使用该模式的优势。*

1. 解决方案

*借鉴策略模式的解题思路，设计解决该场景问题的方案。结合飞机大战实例，绘制具体的UML类图。*

1. *将PlantUML插件绘制的类图截图到此处（随代码也提交一份）*
2. *描述你设计的UML类图结构中每个角色的作用，并指出它关键的属性和方法。*

# 数据访问对象模式

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，分析使用该模式的优势。*

1. 解决方案

*借鉴数据访问对象模式的解题思路，设计解决该场景问题的方案。结合飞机大战实例，绘制具体的UML类图。*

1. *将PlantUML插件绘制的类图截图到此处（随代码也提交一份）*
2. *描述你设计的UML类图结构中每个角色的作用，并指出它关键的属性和方法。*