

哈尔滨工业大学（深圳）

面向对象的软件构造导论 实验指导书

实验二 设计模式实验（1）

—— 单例模式和工厂模式

2022 春

目录

1. 实验目的.....	3
2. 实验环境.....	3
3. 实验内容（2 学时）	3
4. 实验步骤.....	3
4.1 结合实例，绘制单例模式的 UML 类图	3
4.2 根据设计的类图，重构代码，实现单例模式.....	4
4.3 结合实例，绘制工厂模式的 UML 结构图	5
4.4 根据设计的类图，重构代码，实现工厂模式.....	6
5. 作业提交.....	8

1. 实验目的

1. 理解单例模式和工厂模式的模式动机和意图，掌握模式结构；
2. 熟练绘制单例和工厂模式的 UML 类图；
3. 掌握使用代码实现单例和工厂模式。

2. 实验环境

1. Windows 10
2. IntelliJ IDEA 2021.2.3
3. Java 11

3. 实验内容（2 学时）

- （1）结合实例，绘制单例模式的 UML 类；
- （2）根据设计的 UML 类图重构代码，采用单例模式创建英雄机；
- （3）结合实例，绘制工厂模式的 UML 类图；
- （4）根据设计的 UML 类图重构代码，采用工厂模式创建三种敌机和三种道具。

4. 实验步骤

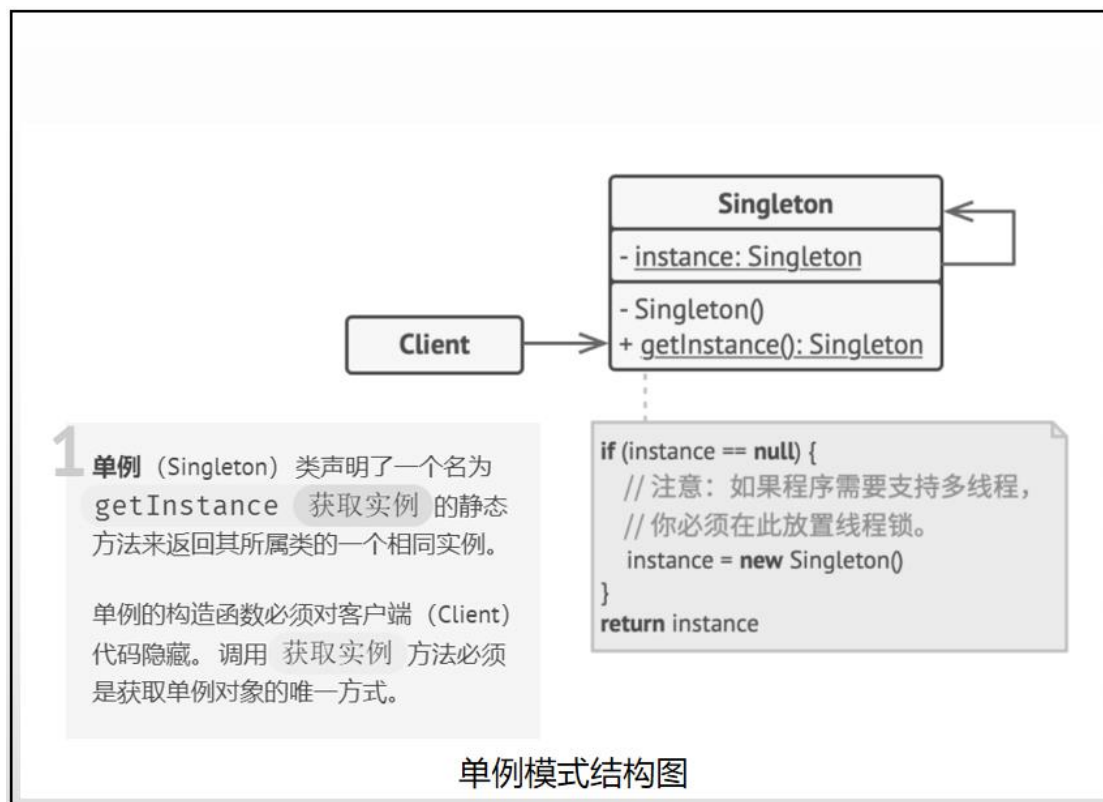
4.1 结合实例，绘制单例模式的 UML 类图

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。英雄机通过生命值（血）生存，被敌机子弹击中损失部分生命值，被敌机碰撞则全部损失。英雄机生命值为 0 时判定游戏失败。

请结合该实例场景，为创建英雄机绘制单例模式的 UML 类图，要求给出设计模式的名称，类名、方法名和属性名可自行定义。

单例模式

单例模式（Singleton Pattern）是一种创建型设计模式，让你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。



请参考以上 UML 结构图，绘制飞机大战中的单例模式。

4.2 根据设计的类图，重构代码，实现单例模式

根据 4.1 中你所设计的 UML 类图，重构代码，采用单例模式创建英雄机。

单例模式的代码实现方式示例（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 LazySingleton getInstance() {
```

```

        if (instance == null) {
            Synchronized(LazySingleton .class)
            {
                instance = new LazySingleton();
            }
            return instance;
        }
    }
}

```

(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;
    }
}

```

4.3 结合实例，绘制工厂模式的 UML 类图

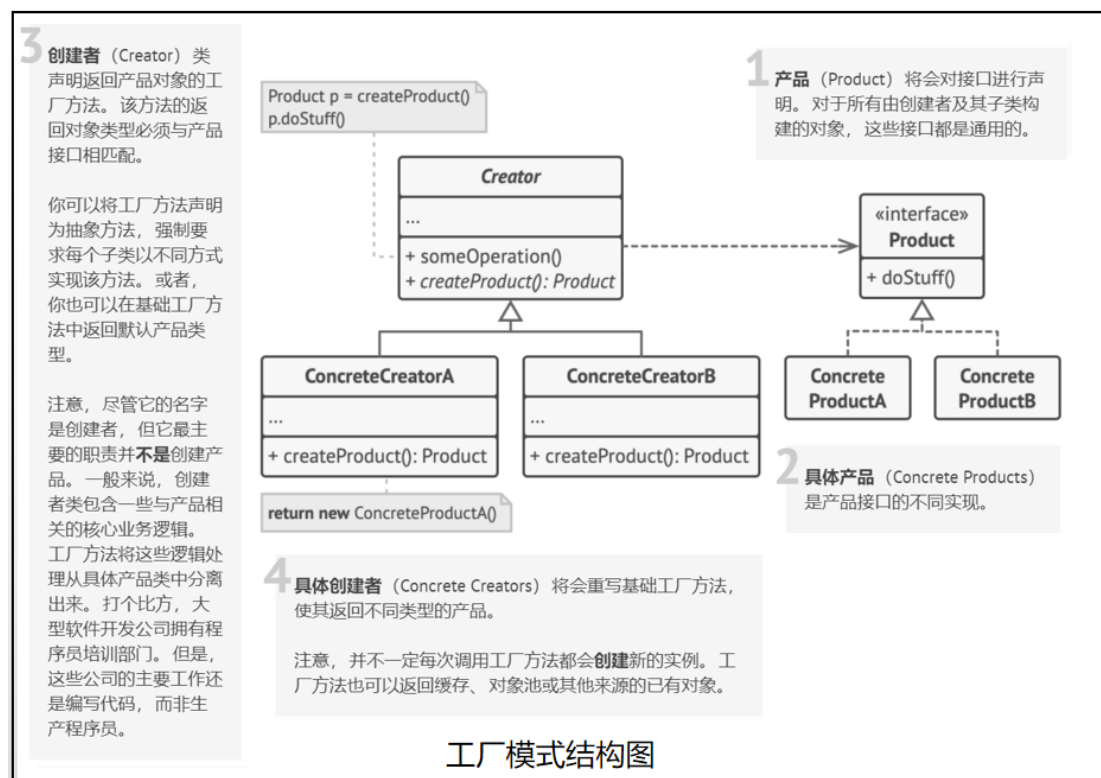
在飞机大战游戏中有 3 种类型的敌机：普通敌机、精英敌机、Boss 敌机。普通敌机和精英敌机以一定频率在界面随机位置出现并向屏幕下方移动。Boss 敌机悬浮于界面上方，直至被消灭。敌机通过生命值（血）生存，被英雄机子弹击中损失部分生命值，生命值为 0 时坠毁。

游戏中还有 3 种类型的道具：火力道具、炸弹道具、加血道具。敌机坠毁后，以较低概率随机在界面某处出现某种道具。道具以一定速度向屏幕下方移动，与英雄机碰撞或道具移动至界面底部后消失。英雄机碰撞道具后，道具自动触发生效。

请结合以上实例场景，为创建三种敌机和三种道具绘制工厂模式的 UML 类图。

工厂模式

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，允许子类决定实例化对象的类型。



请参考以上 UML 结构图，绘制飞机大战中的工厂模式。

4.4 根据设计的类图，重构代码，实现工厂模式

根据 4.3 中你所设计的 UML 类图，重构代码，采用工厂模式创建三种敌机和三种道具。

工厂模式的代码实现方式示例：

我们将创建一个 Shape 接口和实现 Shape 接口的实体类。下一步是定义工厂类 ShapeFactory。FactoryPatternDemo 类使用 ShapeFactory 来获取不同的 Shape 对象。

步骤 1： 创建一个接口，充当产品角色。

Shape.java

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

步骤 2： 创建实现接口的实体类，充当具体产品角色。

Rectangle.java

```
public class Rectangle implements Shape {

    @Override
```

```

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

```

Square.java

```

public class Square implements Shape {

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

```

Circle.java

```

public class Circle implements Shape {

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

```

步骤 3: 创建一个工厂接口，充当创建者角色。

ShapeFactory.java

```

public interface ShapeFactory {

    public Shape createShape();

}

```

步骤 4: 创建实现工厂接口的具体工厂类，充当具体创建者角色。

RectangleFactory.java

```

public class RectangleFactory implements ShapeFactory {

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

}

```

SquareFactory.java

```

public class SquareFactory implements ShapeFactory {

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

}

```

CircleFactory.java

```
public class CircleFactory implements ShapeFactory {
    @Override
    public Shape createShape() {
        return new Circle();
    }
}
```

步骤 5：使用 FactoryPatternDemo 来演示工厂模式的用法。

FactoryPatternDemo.java

```
public class FactoryPatternDemo {

    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();

    }
}
```

步骤 5：执行程序，输出结果：

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

5. 作业提交

提交方式：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>
- 推荐浏览器： Chrome
- 初始用户名、密码均为学号，登录后请修改

提交物：

1. 使用 PlantUML 插件绘制的单例模式和工厂模式的 UML 类图；
2. 重构后的代码。**本实验无新增功能，重点考察对代码的重构。**