

实验三报告

part one

如何用类图构建一个程序

首先我根据UML中类图初步确定我所需要构建出来的类，比如task类，user类，notice类以及用于用户和任务链接起来的taskmanager类。然后在其中实现最基本的属性设置。在此基础之上，我选择我所有的交互性图，会根据交互图之间的访问逻辑来实现类中访问的接口，比如所有的任务通过taskmanager类与user类构建联系，user对于任务的操作都是在taskmanager中访问。同时我所设计的提醒类也是通过user来对任务进行访问。

初步的代码规模

目前主要有785行代码规模，但是持久化处理任然处于todo之中，提供的是本地用户功能。

如何使用LLM

首先我自己先大致列出我所有设计的模块类，然后再将其中部分函数设计好，并且将交互需求提交给大模型，让他帮我提供如何实现类之间的交互功能，然后我在此基础上继续完成类之间交互功能设计。

同时因为有些比较复杂的如时间的处理，我选择交给大模型帮我设计函数处理成统一的格式，然后我在测试没有错误的情况下，将其添加到我的辅助函数中。因为llm给出的比较笼统，其实每一个部分即使他给来都是需要自己再次进行修改才能够使用。

此外在我遇到相关设计所需要的函数比较不清楚时我也会采用询问llm，然后根据其回答结合网上相关资料实现。

问题就是在使用时，可能其设计出来的并不符合我的需要，或者其中存在着相对较多的问题，这时候我就会选择继续明细我的需求，并且在此基础上再次生成，同时我会细化到具体某个部分实现，然后再自己修改。

结果

