**2021.10.01**

|  |  |
| --- | --- |
| 设计模式 | 场景 |
| 许之博 |  |
| 1. Iterator | 运动会开幕式、统计参加国家、比赛检录 |
| 1. Adapter | 根据需要转换接口 |
| 1. TemplateMethod | 各类裁判 |
| 朱潘玮 |  |
| 1. FactoryMethod | 一类项目下的不同单项（例：乒乓球男单、女单） |
| 1. Singleton | 奖牌榜、组委会 |
| 1. Prototype | 通过接口复制对象 |
| 郑柯凡 |  |
| 1. Builder | 创建单项比赛的过程 |
| 1. AbstractFactory | 国家队 |
| 1. Bridge | （任何场景都适用） |
| 黄茂森 |  |
| 1. Strategy |  |
| 1. Composite |  |
| 1. Decorator |  |
| 曹峰源 |  |
| 1. Visitor |  |
| 1. ChainOfResponsibility |  |
| 1. Façade |  |
| 李航宇 |  |
| 1. Mediator | 运动员通过比赛组委会协调出场次序 |
| 1. Observer | 裁判改变比赛积分通知其他人 |
| 1. Memento | 比赛休息记录比分、奖牌榜 |
| 杨梓浩 |  |
| 1. State | 运动员检录、比赛等状态 |
| 1. Flyweight | 轻量级复用 |
| 1. Proxy | 运动员对象通过教练对象向组委会提交比赛信息 |
| 邓泉 |  |
| 1. Command |  |
| 1. Interpreter |  |