## 第二十四章 策略模式

1. **在某系统中用户可自行动态地选择某种排序算法来实现某功能，该系统的设计可以使用（B）设计模式。**
   1. 状态
   2. 策略
   3. 模板方法
   4. 工厂方法
2. **以下关于策略模式的叙述错误的是（B）。**
   1. 策略模式是对算法的包装，它把算法的责任和算法本身分隔开，委派给不同的对象管理
   2. 在Context类中维护了所有ConcreteStrategy的引用实例
   3. 策略模式让算法独立于使用它的客户而变化
   4. 在策略模式中中定义了一些列算法，并将每一个算法封装起来，让它们可以相互替换
3. **以下关于策略模式的优缺点的描述错误的是（A）**
   1. 在策略模式中客户端无需知道所有的策略类，系统必须自行提供一个策略类
   2. 策略模式可以避免使用多重条件转移语句
   3. 策略模式会导致产生大量的策略类
   4. 策略模式提供了管理相关算法族的方法
4. **在策略模式中一个环境类能否对应多个不同的策略等级结构？如何设计？**

一个环境类可以对应多个不同的策略等级结构。在环境类中维持对每一个策略等级结构中抽象策略类的引用即可，在程序运行时再分别从每一个策略等级结构中选择一个具体策略对象注入到环境类中。