

# FJE进阶

21307259 彭璇

对已有FJE实现进行设计重构，改用迭代器+访问者模式，或者迭代器+策略模式（根据所用语言和技术栈，恰当选定）



目录

[设计重构](#)

[设计解析](#)

[运行截图](#)

## 设计重构

根据上一个实验的语言与技术，决定使用迭代器+策略模式进行重构

- 迭代器模式提供一种方法来顺序访问一个聚合对象中的各个元素，而不暴露其内部的表示，主要用于集合类的遍历。
- 策略模式定义一系列算法，把它们一个个封装起来，并且使它们可互相替换，这样算法可独立于使用它的客户而变化。

将这两种模式结合起来，可以让遍历（迭代）和具体操作（策略）相分离。适合用于遍历复杂数据结构（如JSON）并对每个元素执行不同的操作（如不同的可视化方式），所以选择改模式进行进阶。

## 设计解析

使用迭代器模式来遍历JSON数据，使用策略模式来定义不同的可视化方法。下面是实现这种组合的步骤：

1. **JSONIterator**：用于遍历JSON数据。
2. **VisualizationStrategy**：定义各种可视化策略。
3. **Visualizer**：接受一个JSON数据和一个可视化策略，使用迭代器遍历数据，并应用策略进行可视化。

`JSONIterator` 实现迭代器，用于深度优先遍历嵌套的JSON数据结构（包括字典和列表）。使用一个栈来跟踪当前遍历的位置。每次调用 `__next__` 方法时，迭代器返回当前键、值及其所在的层级，直到遍历完所有元素为止：

```
class JSONIterator:
    def __init__(self, data):
        self.data = data
        self.stack = [(None, data, iter(data.items())) if
            isinstance(data, dict) else [(None, data, iter(enumerate(da
            ta)))]

    def __iter__(self):
        return self

    def __next__(self):
        while self.stack:
            key, current_data, current_iter = self.stack[-
1]

            try:
                key, value = next(current_iter)
                if isinstance(value, (dict, list)):
                    self.stack.append((key, value, iter(val
                    ue.items()) if isinstance(value, dict) else iter(enumerate
                    (value))))

                return key, value, len(self.stack) - 1
            except StopIteration:
                self.stack.pop()
        raise StopIteration
```

`visualization_strategy` 中，定义 `VisualizationStrategy` 作为抽象基类，定义一个抽象方法 `visualize` 用于定义可视化策略。`TreeVisualizationStrategy` 类和 `RectangleVisualizationStrategy` 类作为该抽象方法的子类，在内部具体实现了 `visualize` 方法来以树型和矩形的形式打印字典数据。这两种可视化策略可以根据数据的不同形式来选择使用：

```
from abc import ABC, abstractmethod
from json_iterator import JSONIterator
```

```
class VisualizationStrategy(ABC):
    def __init__(self, icon_factory):
        self.icon_factory = icon_factory

    @abstractmethod
    def visualize(self, data: dict) -> None:
        pass
```

## 运行截图

使用 `python fje.py [-h] -f FILE -s {tree,rectangle} -i ICON [-c CONFIG]` 运行。

### 扑克图标+树形结构：

```
PS D:\Desktop\practice\fje_new> python fje.py -f test.json -s tree -i poker-face -c config.txt
├── oranges
│   └── mandarin
│       ├── clementine
│       └── tangerine: cheap & juicy!
└── apples
    ├── gala
    └── pink lady
```

扑克图标+矩形结构：

```
PS D:\Desktop\practice\fje_new> python fje.py -f test.json -s rectangle -i poker-face -c config.txt
```

```
graph LR
    oranges --> mandarin
    oranges --> clementine
    oranges --> tangerine["tangerine: cheap & juicy!"]
    apples --> gala
    apples --> pink_lady["pink lady"]
```

### 自定义图标+树形结构：

```
PS D:\Desktop\practice\fje_new> python fje.py -f test.json -s tree -i new-icon-family -c config.txt
```

```
graph TD
    oranges --> mandarin
    oranges --> apples
    mandarin --> clementine
    mandarin --> tangerine["tangerine: cheap & juicy!"]
    apples --> gala
    apples --> pink_lady["pink lady"]
```

### 自定义图标+矩形结构：

```
PS D:\Desktop\practice\fje_new> python fje.py -f test.json -s rectangle -i new-icon-family -c config.txt
```

```
graph TD
    oranges --> mandarin
    oranges --> clementine
    oranges --> tangerine["tangerine: cheap & juicy!"]
    apples --> gala
    apples --> pink_lady["pink lady"]
```