

红字表示不用改动，绿字表示实现方法暂时未知，双虚线内的是可以进行合并的模块，场景间的类不进行合并

工程架构：场景分成三个文件夹，每个场景文件夹下存在类与 designPattern，测试用例三个文件夹，各自完成各自的测试用例

场景：KFC店

//命令模式：前台店员只管食物下单，下单完成以命令交给后厨完成（）游客下单 前台 后台
//门面模式（外观模式）：对于前台店员，将一次下单的所有调用打包，只留少量接口（师）游客下单 前台

桥模式：食物角度分类（甘）食物
原型模式：克隆菜（甘）食物
不变模式：食物制作方法类，不允许在创建之后改动，除非重新创建，并重新编写（杨）食物
生产者消费者模式：后厨生产汉堡，前台拿（甘）食物 后台 前台
建造者模式：套餐（杨）食物
装饰模式：加两包番茄酱（杨）前台 菜品

责任链模式：菜不好吃-》找服务员-》找经理。。。 (畅) 游客找茬 服务员 经理 不用改动
多例模式：游乐园里面只能有两个KFC（涂）不用改动
解释器模式：商店位置用编号表示（肖）不用改动

场景：买票入园

代理模式：携程（师）票 携程
对象池模式：上官网买票（师）数据库连接池

简单工厂模式（宁）
状态模式：房间状态（宁）
过滤器模式：房间搜索（宁）
空对象模式：搜索为空返回空对象（宁）
处理房间类可以合并成一个类

场景：游园

组合模式：游乐园分区（畅）
参观者模式：游览各个游乐设施（畅）
享元模式：单例模式：游园设施（涂）
抽象工厂模式（涂）

适配器模式：广播中文，英文，阿拉伯文（罗）
中介者模式：广播找人找物（罗）
观察者模式：广播信息，将要闭馆，有的人出园，有的人入住，有的人头铁（罗）

迭代器模式：遍历（肖）未知实现在哪个地点
工厂方法模式（刘）未知实现在哪个地点

命令模式，备忘录模式：花车排队按照初始队列，每一次开始前都进行排队（肖）不用改动
模板模式：策略模式：游园方法（刘）不用改动