利用“访问者（Visitor）模式”模拟艺术公司与造币公司的功能。  
  
分析：艺术公司利用“铜”可以设计出铜像，利用“纸”可以画出图画；造币公司利用“铜”可以印出铜币，利用“纸”可以印出纸币（[点此下载运行该程序后所要显示的图片](http://c.biancheng.net/uploads/soft/181113/3-1Q119103045.zip)）。对“铜”和“纸”这两种元素，两个公司的处理方法不同，所以该实例用访问者模式来实现比较适合。  
  
首先，定义一个公司（Company）接口，它是抽象访问者，提供了两个根据纸（Paper）或铜（Cuprum）这两种元素创建作品的方法；再定义艺术公司（ArtCompany）类和造币公司（Mint）类，它们是具体访问者，实现了父接口的方法。  
  
然后，定义一个材料（Material）接口，它是抽象元素，提供了 accept（Company visitor）方法来接受访问者（Company）对象访问；再定义纸（Paper）类和铜（Cuprum）类，它们是具体元素类，实现了父接口中的方法。  
  
最后，定义一个材料集（SetMaterial）类，它是对象结构角色，拥有保存所有元素的容器 List，并提供让访问者对象遍历容器中的所有元素的 accept（Company visitor）方法；客户类设计成窗体程序，它提供材料集（SetMaterial）对象供访问者（Company）对象访问，实现了 ItemListener 接口，处理用户的事件请求。图 2 所示是其结构图。

