单例模式

创建运动场API

API描述

·实现场景：运动场SportsGround是一个唯一而且不可创建多个实例的运动会建筑。

·功能：管理运动场的创建（开放）

·调用方法：

-SportsGround& sportsGround= SportsGround::get\_instance();

·参数说明：无

·返回结果：getInstance() 函数返回运动场的实例。

·范例：

-获取运动场的实例

SportsGround& sportsGround = SportsGround::get\_instance();

sportsGround.prepareSportsGround();

sportsGround.openSportsGround();

SportsGround& sportsGround\_2 = SportsGround::get\_instance();

-输出结果

运动会开幕啦！运动场开始对外开放啦!

运动场的准备工作做完啦！可以开始比赛啦！

体育馆开放啦！小动物们涌入了体育馆……

运动会闭幕啦！运动场停止对外开放啦!

创建体育馆API

API描述

·实现场景：体育馆Stadium是一个唯一而且不可创建多个实例的运动会建筑。

·功能：管理体育馆的创建（开放）

·调用方法：

-Stadium& stadium = Stadium::get\_instance();

·参数说明：无

·返回结果：getInstance() 函数返回运动场的实例。

·范例：

-获取运动场的实例

Stadium& stadium = Stadium::get\_instance();

stadium.cleanStadium();

stadium.openStadium();

Stadium& stadium\_2 = Stadium::get\_instance();

-输出结果

运动会开幕啦！体育馆开始对外开放啦!

体育馆打扫完啦！可以开始比赛啦！

体育馆开门啦！小动物们涌入了体育馆……

运动会闭幕啦！体育馆停止对外开放啦!

静态工厂模式

冰激凌机API

API描述

·实现场景：商店中点单不同口味的冰激凌，进行制作。

·功能：管理冰激凌的制作

·调用方法：

-SportsGround& sportsGround= SportsGround::get\_instance();

·参数说明：输入所要冰激凌的风味。

·返回结果：返回所要冰激凌的实例。

·范例：

-获取运动场的实例

-输出结果