

<<设计模式>>

图书基本信息

书名：<<设计模式>>

13位ISBN编号：9787111075752

10位ISBN编号：7111075757

出版时间：2000-9

出版时间：机械工业出版社

作者：[美] Erich Gamma,Richard Helm,Ralph Johnson,John Vlissides

页数：254

译者：李英军,马晓星,蔡敏,刘建中等

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<设计模式>>

### 前言

所有结构良好的面向对象软件体系结构中都包含了许多模式。

实际上，当我评估一个面向对象系统的质量时，所使用的方法之一就是要判断系统的设计者是否强调了对象之间的公共协同关系。

在系统开发阶段强调这种机制的优势在于，它能使所生成的系统体系结构更加精巧、简洁和易于理解，其程度远远超过了未使用模式的体系结构。

模式在构造复杂系统时的重要性早已在其他领域中被认可。

特别地，Christopher Alexander和他的同事们可能最先将模式语言（pattern language）应用于城市建筑领域，他的思想和其他人的贡献已经根植于面向对象软件界。

简而言之，软件领域中的设计模式为开发人员提供了一种使用.....

## <<设计模式>>

### 内容概要

本书结合设计实作例从面向对象的设计中精选出23个设计模式，总结了面向对象设计中最有价值的经验，并且用简洁可复用的形式表达出来。

本书分类描述了一组设计良好、表达清楚的软件设计模式，这些模式在实用环境下特别有用。

本书适合大学计算机专业的学生、研究生及相关人员参考。

本书中涉及的设计模式并不描述新的或未经证实的设计，我们只收录那些在不同系统中多次使用过的成功设计。

对于从事设计可重用面向对象软件的人员来说,本书是这一领域中的不可多得的一本好书。

全书以丰富的现实实例为基础,将可重用面向对象的设计模型分为创造类、结构类

、行为类三种进行详述,并提供了23个具有良好可重用性的设计模型,读者可以直接做为设计素材使用。

本书这个结合实际讲述知识的突出特点,不仅可以提高使用者的实战能力,而且可以加深他们对面向对象模型设计的理解。

并且这种创造思维的引入,特别有助于提高在校学生的软件设计能力、拓展设计思路。

## <<设计模式>>

### 作者简介

本书作者均是国际公认的面向对象软件领域的专家。

Erich Gamma博士是瑞士苏黎士国际面向对象技术软件中心的技术主管。

Richard Helm博士是澳大利亚悉尼IBM顾问集团公司面向对象技术公司的成员。

Ralph

Johnson博士是Urbana-Champaign伊利诺大学计算机科学

## &lt;&lt;设计模式&gt;&gt;

## 书籍目录

- 序言
- 前言
- 读者指南
- 第一章 引言
  - 1.1 什么是设计模式
  - 1.2 Smalltalk MVC中的设计模式
  - 1.3 描述设计模式
  - 1.4 设计模式的编目
  - 1.5 组织编目
  - 1.6 设计模式怎样解决设计问题
  - 1.7 怎样选择设计模式
  - 1.8 怎样使用设计模式
- 第二章 实例研究：设计一个文档编辑器
  - 2.1 设计问题
  - 2.2 文档结构
  - 2.3 格式化
  - 2.4 修饰用户界面
  - 2.5 支持多种视感标准
  - 2.6 支持多种窗口系统
  - 2.7 用户操作
  - 2.8 拼写检查和断字处理
  - 2.9 小结
- 第三章 创建型模式
  - 3.1 ABSTRACT FACTORY（抽象工厂）——对象创建型模式
  - 3.2 BUILDER（生成器）——对象创建型模式
  - 3.3 FACTORY METHOD（工厂方法）——对象创建型模式
  - 3.4 PROTOTYPE（原型）——对象创建型模式
  - 3.5 SINGLETON（单件）——对象创建型模式
- 第四章 结构型模式
  - 4.1 ADAPTER（适配器）——对象结构型模式
  - 4.2 BRIDGE（桥接）——对象结构型模式
  - 4.3 COMPOSITE（组成）——对象结构型模式
  - 4.4 DECORATOR（装饰）——对象结构型模式
  - 4.5 FACADE（外观）——对象结构型模式
  - 4.6 FLYWEIGHT（享元）——对象结构型模式
  - 4.7 PROXY（代理）——对象结构型模式
  - 4.8 结构型模式的讨论
- 第五章 行为模式
  - 5.1 CHAIN OF RESPONSIBILITY（职责链）——对象行为型模式
  - 5.2 COMMAND（命令）——对象行为型模式
  - 5.3 INTERPRETER（解释器）——类行为型模式
  - 5.4 ITERATOR（迭代器）——对象行为型模式
  - 5.5 MEDIATOR（中介者）——对象行为型模式
  - 5.6 MEMENTO（备忘录）——对象行为型模式
  - 5.7 OBSERVER（观察者）——对象行为型模式

## <<设计模式>>

- 5.8 STATE ( 状态 ) ——对象行为型模式
- 5.9 STRATEGY ( 策略 ) ——对象行为型模式
- 5.10 TEMPLATE METHOD ( 模板方法 ) ——类行为型模式
- 5.11 VISITOR ( 访问者 ) ——对象行为型模式
- 5.12 行为模式的讨论
- 第六章 结论
- 6.1 设计模式将带来什么
- 6.2 一套通用的设计词汇
- 6.3 书写文档和学习的辅助手段
- 6.4 现有方法的一种补充
- 6.5 重构的目标
- 6.6 本书简史
- 6.7 模式界
- 6.8 Alexander的模式语言
- 6.9 软件中的模式
- 6.10 邀请参与
- 6.11 临别感想
- 附录A 词汇表
- 附录B 图示符号指南
- 附录C 基本类
- 参考文献

## <<设计模式>>

### 媒体关注与评论

书评这本书的目的就是将面向对象软件的设计经验作为设计模式记录下来。每一个设计模式系统地命名、解释和评价了面向对象系统中一个重要的和重复出现的设计。我们的目标是将设计经验以人们能够有效利用的形式记录下来。鉴于此目的，我们编写了一些最重要的设计模式，并以编目分类的形式将它们展现出来。

## <<设计模式>>

### 编辑推荐

《设计模式:可复用面向对象软件基础》结合设计实例从面向对象的设计中精选出23个设计模式,总结了面向对象设计中最有价值的经验,并且用简洁可复用的形式表达出来。

本书分类描述了一组设计良好、表达清楚的软件设计模式,这些模式在实用环境下特别有用。本书适合大学计算机专业的学生、研究生及相关人员参考。



版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>