第一图书网, tushu007.com

<<OOD启思录>>

图书基本信息

书名：<<OOD启思录>>

13位ISBN编号：9787115123367

10位ISBN编号：7115123365

出版时间：2004-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：里尔(Riel.A.J.)

页数：358

字数：527000

译者：鲍志云

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

内容概要

本书提供了改进面向对象设计的真知灼见。

全书共11章，总结出了60多条面向对象设计（OOD）的指导原则。
这些经验原则涵盖了从类到对象（主要强调它们之间的关系，包括关联、使用、包含、单继承、多继承）到面向对象物理设计的重要主题。
本书将帮助你理解经验原则和“设计模式”这一流行概念之间的相互作用。
你可以借助经验原则发现设计中所存在的某一方面的问题，而设计模式则提供了解决方案。

本书对各个层次的开发者都有价值。
新手能借助本书走上通向面向对象编程的快车道；想提升自己的面向对象开发水准的老手则会受益于本书深具洞察力的分析。
《OOD启思录》提供了让你成为更好的软件开发者的途径。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

Arthur J.Riel从事C和C++编程工作已有超过12年的经验，目前，他每年在学术界和产业界讲授40多次课程。
他参与了许多系统的开发，曾就职于AT&T贝尔实验室、Draper实验室、IBN、东北大学。
他还在Journal of Object -Oriented Progrting，The C++Insider、The C/C++Gazette等刊物上发表了众多文章。

译者简介：鲍志云，已翻译出版了《对象揭秘：Java、effiel和C++》和《解析MDA》3S本译著，曾以“紫云英”为笔名在《程序员》、《程序春秋》等刊物上发表多篇技术文章，并为《DDJ软件研发》翻译技术文章。
他在学生时代曾参加ACM/ICPC亚洲区比赛并获佳绩，曾参加“挑战杯”学术科技作品竞赛并获全国二等奖。

书籍目录

第1章 面向对象编程的动因 1.1 革命家、改革家与面向对象范型 1.2 Frederick Brooks观点：非根本复杂性与根本复杂性 1.3 瀑布模型 1.4 迭代模型 1.5 构造原型：相同语言与不同语言 1.6 软件复用性 1.7 优秀设计者阶层 术语表 第2章 类和对象：面向对象范型的建材 2.1 类和对象导引 2.2 消息和方法 2.3 类耦合与内聚 2.4 动态语义 2.5 抽象类 2.6 角色与类 术语表 经验原则小结 第3章 应用程序布局：面向动作与面向对象 3.1 应用程序的不同布局 3.2 面向动作范型何时适用 3.3 问题：全能类（行为表现） 3.4 系统功能不良分布的另一个例子 3.5 问题：全能类（数据表现） 3.6 问题：泛滥成灾的类 3.7 代理类的角色 3.8 用途考察：单独实体和控制类 术语表 经验原则小结 第4章 类和对象的关系 4.1 类和对象关系导引 4.2 使用关系 4.3 实现使用关的6种不同方法 4.4 使用关系的经验原则 4.5 精确调整两个类之间的协作量 4.6 包含关系 4.7 类之间的语义约束 4.8 属性与被包含的类 4.9 包含关系的更多经验原则 4.10 使用和包含的关系 4.11 值包含与引用包含 术语表 经验原则小结 第5章 继承关系 5.1 继承关系导引 5.2 在派生类中覆写基类方法 5.3 在基类中使用保护区域 5.4 继承层次结构的宽度和深度 5.5 C++的划分：私有、保护和公有继承 5.6 一个现实世界中的特化例子 5.7 经验原则：寻求设计复杂性和灵活性的平衡 5.8 一个现实世界中的泛化例子 5.9 多态机制 5.10 把继承作为复用机制的一个问题 5.11 用继承实现中断驱动架构的方案 5.12 继承层次结构与属性 5.13 混淆：继承的需求与对象动态语义 5.14 用继承来隐藏类的实现 5.15 把对象误当作继承类 5.16 把需概括对象误作需在运行时创建类 5.17 在派生类中屏蔽基类方法的尝试 5.18 对象可选部分的实现 5.19 没有最优解的问题 5.20 复用组件与复用框架 术语表 经验原则小结 第6章 多重继承 6.1 多重继承导引 6.2 多重继承的常见误用 6.3 多重继承的正当使用 6.4 不支持多重继承的语言中的非根本复杂性 6.5 用到多重继承的框架 6.6 运用多重继承：设计mixin 6.7 DAG多重继承 6.8 可选包含的不良实现造成的不当DAG多重继承 术语表 经验原则小结 第7章 关联关系 7.1 关联导引 7.2 用引用属性实现关联 7.3 用第三方类实现关联 7.4 在包含关系和关联关系间取舍 术语表 经验原则小结 第8章 与特定类相关的数据及行为 8.1 类相关与对象相关数据及行为导引 8.2 用元类来表示类相关数据及行为 8.3 用语言层面关键字来实现类相关与对象相关数据及行为 8.4 C++中的元类 8.5 有用的抽象类，但不是基类 术语表 经验原则小结 第9章 面向对象物理设计 9.1 面向对象逻辑设计和物理设计的角色 9.2 创建面向对象包装器 9.3 面向对象系统中的持久化 9.4 面向对象应用程序中的内存管理问题 9.5 可复用组件的最小公有接口 9.6 实现安全的浅拷贝 9.7 并行面向对象编程 9.8 用非面向对象语言实现面向对象设计 术语表 经验原则小结 第10章 经验原则和模式的关系 10.1 经验原则与模式 10.2 设计变换模型的传递性 10.3 设计变换模式的自反性 10.4 其他设计变换模式 10.5 未来研究 第11章 在面向对象设计中使用经验原则 11.1 ATM问题 11.2 选择方法学 11.3 产生ATM对象模型的第一次尝试 11.4 给我们的对象模型增加行为 11.5 非根本复杂性带来的显式情况分析 11.6 在不同地址对象间传递消息 11.7 交易处理 11.8 回到ATM的领域 11.9 其他杂类问题 11.10 小结 附录A 经验原则总结 附录B C++中的内存泄漏 附录C C++实例精选 本书中引用到的其他图书 参考文献

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