

<<设计模式解析>>

图书基本信息

书名：<<设计模式解析>>

13位ISBN编号：9787115150950

10位ISBN编号：7115150958

出版时间：2006-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：ALAN SHALLOWAY,JAMES R.TROTT

页数：296

译者：徐言声

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>

<<设计模式解析>>

内容概要

本书以作者自身学习、使用模式和多年来为软件开发人员(包括面向对象技术老兵和新手)讲授模式的经验为基础撰写而成。

首先概述了模式的基础知识,以及面向对象分析和设计在当代软件开发中的重要性,随后使用易懂的示例代码阐明了12个最常用的模式,包括它们的基础概念、优点、权衡取舍、实现技术以及需要避免的缺陷,使读者能够理解模式背后的基本原则和动机,理解为什么它们会这样运作。

本书适合软件开发专业人士,以及计算机专业、软件工程专业的高校师生阅读,也可作为面向对象分析与设计课程的参考教材。

本书是最简洁、清晰、实用的设计模式著作,应用最新的Java示例,为程序员和架构师提供了使用模式进行设计、开发和交付软件的方法。

本书以作者多年来为软件开发人员讲授模式的经验为基础撰写而成。其经验已经证明,如果能够理解模式后面的基本原则和动机,理解为什么它们会这样运作,那么将有助于你加速学习模式的进程。

阅读本书,读者能够完整地理解12个核心的设计模式和1个分析模式,了解设计模式并不是孤立存在的,多个设计模式协同工作才能创建出更加坚固的应用程序。

这里所讲授的12个模式并没有涵盖所有应该学会的模式,但是理解了这12个模式,你将能够举一反三,更加容易地自学其他模式。

<<设计模式解析>>

作者简介

作者：(美)沙洛维 特罗特 Alan Shalloway 美国 Net Objectives 咨询，培训公司的创始人和 CEO。他是麻省理工学院的计算机科学硕士，具有 29 多年面向对象咨询、培训和软件开发的经验，并经常受邀在重要的软件开发会议(包括 SD Expro、Java One、OOP 和 OOPSLA)上演带。

<<设计模式解析>>

书籍目录

第一部分 面向对象软件开发简介第1章 面向对象范型 31.1 概览 31.2 面向对象范型之前：功能分解 31.3 需求问题 51.4 应对变化：使用功能分解 61.5 应对需求变更 81.6 面向对象范型 111.7 面向对象程序设计实践 161.7 特殊对象方法 181.8 小结 19复习题 20简答题 20阐述题 21观点与应用题 21第2章 UML 222.1 概览 222.2 什么是UML 222.3 为什么使用UML 232.4 类图 232.5 交互图 292.6 小结 31复习题 31简答题 31阐述题 31观点与应用题 31

第二部分 传统面向对象设计的局限第3章 对代码灵活性要求很高的问题 353.1 概览 353.2 提取CAD/CAM系统的信息 353.3 了解专业术语 363.4 问题描述 373.5 挑战及其解决方案 393.6 小结 41复习题 42简答题 42阐述题 42观点与应用题 42第4章 标准的面向对象解决方案 434.1 概览 434.2 作为特例来解决 434.3 小结 50复习题 51简答题 51阐述题 51观点与应用题 51

第三部分 设计模式第5章 设计模式简介 555.1 概览 555.2 设计模式源自建筑学和人类学 555.3 从建筑模式到软件设计模式 595.4 为什么学习设计模式 605.5 学习设计模式的其他好处 645.6 小结 65复习题 65简答题 65阐述题 66观点与应用题 66第6章 Facade模式 676.1 概览 676.2 Facade模式简介 676.3 学习Facade模式 676.4 实践笔记：Facade模式 706.5 Facade模式与CAD/CAM问题的联系 716.6 小结 72复习题 72简答题 72阐述题 72观点与应用题 73

第7章 Adapter模式 747.1 概览 747.2 Adapter模式简介 747.3 学习Adapter模式 757.4 实践笔记：Adapter模式 797.5 Adapter模式与CAD/CAM问题的联系 827.6 小结 82复习题 82简答题 82阐述题 83观点与应用题 83

第8章 开拓视野 848.1 概览 848.2 对象：传统看法与新看法 858.3 封装：传统看法与新看法 868.4 发现变化并将其封装 898.5 共性和可变性分析与抽象类 928.6 敏捷编程的品质 948.7 小结 97复习题 98简答题 98阐述题 98观点与应用题 99

第9章 Strategy模式 1009.1 概览 1009.2 处理新需求的一种途径 1009.3 国际电子商务系统案例研究：最初的需求 1029.4 处理新的需求 1039.5 Strategy模式 1109.6 实践笔记：使用Strategy模式 1129.7 小结 113复习题 114简答题 114阐述题 114观点与应用题 114

第10章 Bridge模式 11510.1 概览 11510.2 Bridge模式简介 11510.3 学习Bridge模式：示例 11610.4 对使用设计模式的观察 12510.5 学习Bridge模式：通过将它推演出来 12610.6 Bridge模式回顾 13310.7 实践笔记：使用Bridge模式 13410.8 小结 137复习题 139简答题 139阐述题 139观点与应用题 139

第11章 Abstract Factory模式 14011.1 概览 14011.2 Abstract Factory模式简介 14011.3 学习Abstract Factory模式：示例 14011.4 学习Abstract Factory模式：实现该模式 14611.5 实践笔记：Abstract Factory模式 15111.6 将Abstract Factory模式与CAD/CAM问题联系起来 15311.7 小结 153复习题 154简答题 154阐述题 154观点与应用题 154

第四部分 组合起来：用模式思考第12章 专家设计之道 15712.1 概览 15712.2 添加特征的创建方式 15712.3 小结 163复习题 163简答题 163阐述题 164观点与应用题 164

第13章 用模式解决CAD/CAM问题 16513.1 概览 16513.2 对CAD/CAM问题的回顾 16513.3 用模式思考 16613.4 用模式思考：步骤1 16713.5 用模式思考：步骤2a 16813.6 用模式思考：步骤2b 17213.7 用模式思考：步骤2c 17513.8 用模式思考：重复步骤2a和2b(Facade模式) 17613.9 用模式思考：重复步骤2a和2b(Adapter模式) 17713.10 用模式思考：重复步骤2a和2b(Abstract Factory模式) 17713.11 用模式思考：步骤3 17813.12 与原解决方案的比较 17813.13 小结 179复习题 180简答题 180阐述题 180观点与应用题 180

第五部分 迈向新的设计方式第14章 设计模式的原则与策略 18314.1 概览 18314.2 开闭原则 18414.3 从背景设计原则 18414.4 封装变化原则 18814.5 抽象类与接口 18914.6 理性怀疑原则 19014.7 小结 190复习题 191简答题 191阐述题 191观点与应用题 191

第15章 共性与可变性分析 19215.1 概览 19215.2 共性和可变性分析与应用程序设计 19215.3 用CVA解决CAD/CAM问题 19315.4 小结 197复习题 197简答题 197阐述题 197观点与应用题 198

第16章 分析矩阵 19916.1 概览 19916.2 现实世界：充满变化 19916.3 国际电子商务系统案例研究：应对变化 20016.4 实践笔记 20616.5 小结 209复习题 209简答题 209阐述题 209观点与应用题 209

第17章 Decorator模式 21017.1 概览 21017.2 更多细节 21017.3 Decorator模式 21217.4 将Decorator模式应用到我们的案例研究 21317.5 另一个例子：输入/输出 21617.6 实践笔记：使用Decorator模式 21817.7

<<设计模式解析>>

Decorator模式的本质 21917.8 小结 220复习题 220简答题 220阐述题 220观点与应用题 220

第六部分 其他重要模式第18章 Observer模式 22318.1 概览 22318.2 模式的分类 22318.3 国际电子商务案例的更多需求 22418.4 Observer模式 22518.5 将Observer模式应用到我们的案例研究 22618.6 实践注记：使用Observer模式 23018.7 小结 232复习题 232简答题 232阐述题 233观点与应用题 233第19章 Template Method模式 23419.1 概览 23419.2 案例研究的更多需求 23419.3 Template Method模式 23519.4 将Template Method模式应用到我们的案例研究 23519.5 使用Template Method模式减少冗余 23619.6 实践注记：使用Template Method模式 24119.7 小结 242复习题 243简答题 243阐述题 243第七部分 各种工厂模式第20章 来自设计模式的教益：各种工厂模式 24720.1 概览 24720.2 工厂 24720.3 再谈背景 24820.4 工厂遵循我们的准则 25020.5 限制变化的影响 25120.6 对工厂的另一种思考方式 25120.7 工厂的不同角色 25220.8 实践注记 25220.9 小结 253复习题 253简答题 253阐述题 253观点与应用题 253第21章 Singleton模式和Double-CheckedLocking模式 25421.1 概览 25421.2 Singleton模式简介 25421.3 将Singleton模式应用到我们的案例研究 25521.4 一种变体：Double-Checked Locking模式 25721.5 反思 26021.6 实践注记：使用Singleton模式和 260Double-Checked Locking模式 26021.7 小结 261复习题 261简答题 261阐述题 261观点与应用题 261第22章 Object Pool模式 26222.1 概览 26222.2 一个需要对对象进行管理的问题 26222.3 Object Pool模式 26822.4 观察：工厂的作用不仅是实例化 26822.5 小结 270复习题 270简答题 270阐述题 271观点与应用题 271第23章 Factory Method模式 27223.1 概览 27223.2 案例研究的更多需求 27223.3 Factory Method模式 27323.4 Factory Method模式与面向对象语言 27323.5 实践注记：使用Factory Method模式 27423.6 小结 275复习题 276简答题 276阐述题 276观点与应用题 276第24章 工厂模式的总结 27724.1 概览 27724.2 软件开发过程中的步骤 27724.3 工厂与极限编程实践殊途同归 27824.4 系统的扩展性 278第八部分 终点与起点第25章 设计模式回顾：总结与新起点 28325.1 概览 28325.2 面向对象原则的总结 28325.3 设计模式如何封装实现 28425.4 共性和可变性分析与设计模式 28425.5 按责任分解问题域 28525.6 模式和从背景设计 28625.7 模式内部的关联 28625.8 设计模式与敏捷编程实践 28825.9 实践注记 28825.10 小结 288复习题 289简答题 289阐述题 289观点与应用题 289第26章 参考书目 29026.1 本书配套网站 29026.2 推荐阅读 29126.3 针对Java程序员的推荐读物 29226.4 针对C++程序员的推荐读物 29326.5 针对COBOL程序员的推荐读物 29426.6 极限编程的推荐读物 29426.7 程序设计的一般性推荐读物 29426.8 个人推荐 295

<<设计模式解析>>

编辑推荐

本书以作者自身学习、使用模式和多年来为软件开发人员(包括面向对象技术老兵和新手)讲授模式的经验为基础撰写而成。

概述了模式的基础知识,以及面向对象分析和设计在当代软件开发中的重要性,使用易懂的示例代码阐明了12个最常用的模式,使读者能够理解模式背后的基本原则和动机,理解为什么它们会这样运作

。本书适合软件开发专业人士,以及计算机专业、软件工程专业的高校师生阅读,也可作为面向对象分析与设计课程的参考教材。

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>