

图书基本信息

书名：<<SOA Web Service合约设计与版本化>>

13位ISBN编号：9787115218193

10位ISBN编号：7115218196

出版时间：2010-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）俄尔 等著，郭耀 译

页数：552

译者：郭耀

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>

前言

我经常对人讲，通过阅读Web服务的规范集（WS-*）来学习Web服务，就好比有人试图通过阅读韦伯斯特大辞典来学习英语一样。

这是因为每个概念、每个术语都是用其他的术语来定义的，而对于在定义中出现的这些术语我们却也还知之甚少，这样做的结果就会最终造成循环定义。

一个人怎么可能通过这种方式来有效地学习一种语言呢？

经过近十年的努力，WS-*规范作为整个产业界共同努力的产物，采用了XML和XML Schema作为手段来定义可互操作的接口、传输协议与元数据。

这些规范被特意地划分成很小的原子单元，商业企业或者开源组织可以在它们所提供的独立应用或基础构架中实现这些原子单元，从而可以降低采用SOA的难度，并使得我们距离完全与平台无关的可互操作性都更近了一步。

这些原子单元还可以相互组合到一起使用。

但是这要怎么做呢？

凭心而论，这些WS-*规范已经可以把自己解释得足够清晰：如果花费足够多的时间用心研读，那么不需加以说明也可以大致理解每条规范的含义。

而当你不得不去对付无休止的术语和三角括号的时候，最终还是会让你觉得厌烦，并因此会达到某个临界点，影响你对其内容的基本理解。

掌握WS-*规范的目标，并且在实现中使用它们作为参考只是最初级的知识。

事实上，目前大多数程序员和架构师都会对其中最常见的3种（WSDL、XML Schema和SOAP）很熟悉。

然而，这并不意味着使用这些规范就会非常直观明了。

还有在这些规范中的其他标准吗？

我上次统计的时候，这些规范有50种之多。

这些标准可以放在一起学习吗？

一个人如何才能对所有这些规范进行分类，并找到哪种规范是最重要、最需要加以重视的？

哪种规范如果采用得当会对他们的组织产生最大的影响？

如果使用不当，又会产生什么后果？

即使这些细节被部分地隐藏在一个SOA平台的背后，但是我们还是需要考虑一些架构级的问题。

下面谈谈本书的内容。

本书所讲解的是：为支持SOA和面向服务来设计与治理Web服务合约的技术和实践。

本书的作者都是专家，并且曾为WS-*规范的创建和发展做出过巨大贡献。

本书展示了最相关的Web服务合约技术可以如何一起作为一个框架来工作，而在经过工作组、技术委员会、专家组和子委员会的无数电话会议和面对面会谈之后，这些洞见往往会被遗忘在某个“剪接室”的地板上。

本书还会进一步帮助读者理解这些WS-*技术如何能最好地得以利用和演化，以支持SOA与面向服务。

本书为读者提供了对各种不同WS-*技术的常见含义，主要关注于服务合约、服务版本管理、策略管理和SOA治理，以便使读者可以充分利用属于现代WS-*平台一部分的全部功能。

本书探讨了许多标准化互操作消息交互模式的优缺点和正确使用方法，以及如何更好地利用WS.Addressing。

内容概要

本书首先简要回顾了SOA与面向服务的基本概念和关键目标，然后着重阐述了与Web服务合约的设计和演化相关的各种话题。

主要内容包括WSDL、SOAP、XML Schema、WS-Policy以及消息设计的相关技术(SOAP和WS-Addressing)。

本书着重在SOA的上下文中论述Web服务合约技术，并且介绍了可以用于合约设计和版本化的各种设计模式。

本书同时还提供了许多代码示例，可以帮助读者从实际案例中掌握如何在实践中运用相关的技术和原则。

通过阅读本书，读者不仅可以学到在SOA中Web服务合约设计与版本化的基本技术，并且可以深入理解如何构建Web服务合约来支持面向服务。

本书作者包括了来自SOA、Web服务技术、服务合约设计以及服务版本化和治理等领域的顶级专家学者。

其中主要作者Thomas Erl是业界公认的SOA领袖，本书以及他的其他著作被许多著名跨国公司的资深专家誉为“必备的SOA参考书”。

本书的读者对象是对面向服务架构、Web服务技术和服务合约版本化感兴趣的IT开发人员、分析师与架构师。

作者简介

作者：(美国)俄尔(Thomas Erl) (美国)Anish Karmarkar (美国)Priscilla Walmsley 等 译者：郭耀俄尔 (Thomas Erl)，是世界上最畅销的SOA图书的作者，也是Prentice Hall出版的“Thomas Erl面向服务计算系列”丛书的系列编辑，同时还是SOA杂志 (<http://www.soamag.com>) 的编辑。

他的书在全世界印刷了超过十万册，并且得到了很多大型软件组织资深成员的认可，其中包括IBM、Microsoft、Oracle、BEA、Sun、Intel、SAP和HP。

在他出版了该丛书的前3本，也就是Service-Oriented Architecture: A Field Guide to Integrating XML and Web Services、Service-Oriented Architecture: Concepts, Technology, and Design (中译版《SOA概念技术与设计》) 和SOA: Principles of Service Design (中译版《SOA服务设计原则》) (<http://www.soaprinciples.com>) 之后，又与多位业界知名专家合著了最新的两本书：SOA Design Patterns

(<http://www.soapatterns.com>) 与本书。

Thomas Erl同时也是SOA Systems Inc. (<http://www.soasystems.com>) 的创始人，这是一个专门进行SOA培训、提供厂商无关的策略咨询服务的公司。

Thomas还是国际知名的SOA认证专业人员项目的创建人 (<http://www.soacp.com>和<http://www.soasch001.com>)。

Thomas是一个经常参与私人和公众活动的演说家和讲师，并且主办了很多讨论会和主题演讲。

Thomas所著的论文和接受的采访发表在很多期刊上，其中包括《华尔街期刊》。

想要获取更多信息，请访问<http://www.thomaserl.com>。

书籍目录

第1章 概述 第2章 案例研究背景第1部分 基本服务合约设计 第3章 SOA基础和Web服务合约 第4章 Web服务合约剖析 第5章 关于命名空间的简明指南 第6章 基本XML Schema : 类型和消息结构基础 第7章 基本WSDL (一) : 抽象描述设计 第8章 基本WSDL (二) : 具体描述设计 第9章 基本WSDL 2.0 : 新特性与设计选项 第10章 基本WS-Policy : 断言、表达式与附加项 第11章 基本消息设计 : SOAP信封结构、故障消息与报头处理第2部分 高级服务合约设计 第12章 高级XML Schema (一) : 消息灵活性、类型继承与组合 第13章 高级XML Schema (二) : 可复用性、关系设计与业界模式 第14章 高级WSDL (一) : 模块化、可扩展性、MEP与异步 第15章 高级WSDL (二) : 消息分发、服务实例标识与非SOAP的HTTP绑定 第16章 高级WS-Policy (一) : 策略集中化与嵌套、参数化和可忽略的断言 第17章 高级WS-Policy (二) : 定制策略断言设计、运行时表示与兼容性 第18章 高级消息设计 (一) : WS-Addressing词汇表 第19章 高级消息设计 (二) : WS-Addressing规则与设计技巧第3部分 服务合约版本化 第20章 版本化基础 第21章 WSDL定义的版本化 第22章 消息模式的版本化 第23章 高级版本化第4部分 附录 附录A 案例研究总结 附录B 技术标准的制定过程 附录C C伪模式列表 525 附录D 本书用到的命名空间与前缀 附录E 与本书有关的SOAP设计模式

章节摘录

插图：2.1 案例研究示例的使用本书包含了非常大量的代码示例，以及一些案例研究的内容，本章对这些案例研究与示例提供一些背景信息。

大多数案例研究会关注如何设计一个特定的Web服务合约集合，而其他的示例则会涉及一些组织间进行数据交换的情形。

2.2 案例研究背景：ActionCon公司本书中大多数的示例都与ActionCon公司有关；ActionCon是飞速发展的视频游戏领域中的一个相对较新的公司。

ActionCon公司生产一种游戏机，以及可以在该游戏机上使用的游戏软件。

该公司大约每两年会发布游戏机的一个新的型号。

现在市场上有两种不同的型号，而最新的3Z游戏机则处于测试的最后阶段。

每个游戏机都拥有许多功能特性以及可选配的附件。

它们由ActionCon公司在它们的制造工厂中进行组装，所采用的绝大多数是从其他电子制造公司购买来的更小的产品。

然而，ActionCon公司营业收入中的大部分则来源于它的游戏销售。

目前公司提供35种游戏，而新游戏正在以大约每月一个的速度进行开发和发布。

一个特定游戏只能运行在一种游戏机型号上，而且大多数游戏会需要一个或者多个额外的附件。

ActionCon公司的产品在各种零售连锁店中有售，同时在公司自己的网站也进行销售。

两种销售渠道都对公司至关重要。

2.2.1 历史和文化ActionCon公司只有6年的历史，并且在这段时期经历了速度惊人的发展过程。

公司拥有一种美国牛仔式的、刚起步公司的文化，公司的组织结构层次与市场宗旨则总是在发生变化。

ActionCon公司压倒一切的任务是把新的游戏推出去。

游戏开发人员是公司最重要的资产，任何事情都不能成为他们发布新产品的障碍。

这样所造成的结果是，ActionCon公司的文化中几乎没有任何的繁文缛节，也几乎没有什么正式的规程。

尽管这样做使得ActionCon公司可以做到表现敏捷，并对视频游戏市场中持续变化的品味做出反应，然而这也造成了经常出现的混淆和组织混乱。

书中的大多数例子都会围绕Steve的经历来进行，Steve既是一个架构师，同时也是一个开发人员。

Steve的任务是创建Web服务合约来完成各种不同的需求。

与此同时，他自己还必须学习必要的技术和设计技巧。

不论结果是好是坏，基于IT文化中松弛的本性，Steve有很大的自主权，允许他去试验和探究各种不同的设计选择与技术。

2.2.2 技术基础设施ActionCon公司的技术基础设施经过了迅速的扩展，而它的组织则相对有些比较混乱。

编辑推荐

《SOA Web Service合约设计与版本化》：Web Service要想成功地成为SOA的一部分，它们就需要平衡而有效的技术合约来支持服务的演化，并且在未来许多年可以被多次复用。

现在，由全球最畅销的SOA作者与业界顶尖专家组成的团队为我们呈现了关于支持SOA的Web Service合约设计与治理的第一本全面指南。

《SOA Web Service合约设计与版本化》包括以下内容：Web Service合约结构与命名空间的形象讲解；版本化技术与策略；采用WSDL的合约设计；XML Schema消息设计；WS-Policy设计；采用SOAP和WS-Addressing的消息设计；Web Service合约和SOA。

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>