

<<设计模式实训教程>>

图书基本信息

书名：<<设计模式实训教程>>

13位ISBN编号：9787302270676

10位ISBN编号：7302270678

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：刘伟

页数：320

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>

<<设计模式实训教程>>

内容概要

本书通过大量项目实例让读者加深对gof设计模式的理解，在学习模式的同时掌握如何在实际软件开发中运用模式，并通过大量练习来强化对设计模式的理解和掌握。

本书共分6章，内容包括uml类图实训，面向对象设计原则实训，创建型模式实训，结构型模式实训，行为型模式实训。

从第3章到第5章，结合实例和大量实训练习学习如何在项目开发中使用设计模式；

第6章对设计模式的相关知识进行补充，提供了6个模式联用解决方案，通过两个综合实例学习如何在应用开发中使用设计模式，同时提供了一些企业招聘过程中出现的面试和笔试试题并给出参考答案。

本书既可作为各类高等院校计算机和软件相关专业本专科生和研究生软件设计模式、软件体系结构等课程教学辅导用书和教师参考用书，也可作为全国计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试辅导用书和软件架构师、软件工程师等开发人员的参考用书，还可以作为设计模式爱好者和自学者的习题集和实训教程以及就业之前的复习用书。

<<设计模式实训教程>>

书籍目录

第1章 uml类图实训

1.1知识讲解

1.1.1uml概述

1.1.2类与类的uml表示

1.1.3类之间的关系

1.2实训实例

1.2.1类图实例之图书管理系统

1.2.2类图实例之商场会员管理系统

1.3实训练习

第2章 面向对象设计原则实训

2.1知识讲解

2.1.1面向对象设计原则概述

2.1.2单一职责原则

2.1.3开闭原则

2.1.4里氏代换原则

2.1.5依赖倒转原则

2.1.6接口隔离原则

2.1.7合成复用原则

2.1.8迪米特法则

2.2实训实例

2.2.1单一职责原则实例分析

2.2.2开闭原则实例分析

2.2.3里氏代换原则实例分析

2.2.4依赖倒转原则实例分析

2.2.5接口隔离原则实例分析

2.2.6合成复用原则实例分析

2.2.7迪米特法则实例分析

2.3实训练习

第3章 创建型模式实训

3.1知识讲解

3.1.1设计模式

3.1.2创建型模式概述

3.1.3简单工厂模式

3.1.4工厂方法模式

3.1.5抽象工厂模式

3.1.6建造者模式

3.1.7原型模式

3.1.8单例模式

3.2实训实例

3.2.1简单工厂模式实例之图形工厂

3.2.2工厂方法模式实例之日志记录器

3.2.3抽象工厂模式实例之数据库操作工厂

3.2.4建造者模式实例之游戏人物角色

3.2.5原型模式实例之快速创建工作周报

3.2.6单例模式实例之多文档窗口

<<设计模式实训教程>>

3.3实训练习

第4章 结构型模式实训

4.1知识讲解

4.1.1结构型模式概述

4.1.2适配器模式

4.1.3桥接模式

4.1.4组合模式

4.1.5装饰模式

4.1.6外观模式

4.1.7享元模式

4.1.8代理模式

4.2实训实例

4.2.1适配器模式实例之算法适配

4.2.2桥接模式实例之跨平台视频播放器

4.2.3组合模式实例之杀毒软件

4.2.4装饰模式实例之界面显示构件库

4.2.5外观模式实例之文件加密

4.2.6享元模式实例之围棋棋子

4.2.7代理模式实例之日志记录代理

4.3实训练习

第5章 行为型模式实训

5.1知识讲解

5.1.1行为型模式概述

5.1.2职责链模式

5.1.3命令模式

5.1.4解释器模式

5.1.5迭代器模式

5.1.6中介者模式

5.1.7备忘录模式

5.1.8观察者模式

5.1.9状态模式

5.1.10策略模式

5.1.11模板方法模式

5.1.12访问者模式

5.2实训实例

5.2.1职责链模式实例之在线文档帮助系统

5.2.2命令模式实例之公告板系统

5.2.3解释器模式实例之机器人控制程序

5.2.4迭代器模式实例之商品名称遍历

5.2.5中介者模式实例之温度转换器

5.2.6备忘录模式实例之游戏恢复点设置

5.2.7观察者模式实例之股票变化

5.2.8状态模式实例之银行账户

5.2.9策略模式实例之电影票打折

5.2.10模板方法模式实例之数据库操作

5.2.11访问者模式实例之奖励审批

5.3实训练习

<<设计模式实训教程>>

第6章 模式联用与综合实例实训

6.1设计模式补充知识

6.1.1反射与配置文件

6.1.2grasp模式

6.1.3架构模式与mvc

6.2模式联用实训

6.2.1适配器模式与桥接模式联用

6.2.2组合模式与命令模式联用

6.2.3外观模式与单例模式联用

6.2.4原型模式与备忘录模式联用

6.2.5观察者模式与组合模式联用

6.2.6访问者模式、组合模式与迭代器模式联用

6.3综合实例实训

6.3.1多人联机射击游戏

6.3.2数据库同步系统

6.4实训练习

附录a参考答案

a.1第1章 实训练习参考答案

a.2第2章 实训练习参考答案

a.3第3章 实训练习参考答案

a.4第4章 实训练习参考答案

a.5第5章 实训练习参考答案

a.6第6章 实训练习参考答案

参考文献

章节摘录

版权页：插图：合成复用原则就是在一个新的对象里通过关联关系（包括组合关系和聚合关系）来使用一些已有的对象，使之成为新对象的一部分；新对象通过委派调用已有对象的方法达到复用已有功能的目的。

简言之：复用时尽量使用组合 / 聚合关系（关联关系），少用继承。

在面向对象设计中，可以通过两种基本方法在不同的环境中复用已有的设计和实现，即通过组合 / 聚合关系或通过继承，但首先应该考虑使用组合 / 聚合，组合 / 聚合可以使系统更加灵活，类与类之间的耦合度降低，一个类的变化对其他类造成的影响相对较少；其次才考虑继承，在使用继承时，需要严格遵循里氏代换原则，有效使用继承会有助于对问题的理解，降低复杂度，而滥用继承反而会增加系统构建和维护的难度以及系统的复杂度。

通过继承来进行复用的主要问题在于继承复用会破坏系统的封装性，因为继承会将基类的实现细节暴露给子类，由于基类的内部细节通常对子类来说是可见的，所以这种复用又称为“白箱”复用，如果基类发生改变，那么子类的实现也不得不发生改变；从基类继承而来的实现是静态的，不可能在运行时发生改变，没有足够的灵活性；而且继承只能在有限的环境中使用（如类未声明为不能被继承）。由于组合或聚合关系可以将已有的对象（也可称为成员对象）纳入到新对象中，使之成为新对象的一部分，因此新对象可以调用已有对象的功能，这样做可以使得成员对象的内部实现细节对于新对象是不可见的，所以这种复用又称为“黑箱”复用，相对继承关系而言，其耦合度相对较低，成员对象的变化对新对象的影响不大，可以在新对象中根据实际需要有针对性地调用成员对象的操作；合成复用可以在运行时动态进行，新对象可以动态地引用与成员对象类型相同的其他对象。

<<设计模式实训教程>>

编辑推荐

《设计模式实训教程》是重点大学软件工程规划系列教材之一。

<<设计模式实训教程>>

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>