

<<漫谈设计模式>>

图书基本信息

书名：<<漫谈设计模式>>

13位ISBN编号：9787302273028

10位ISBN编号：7302273022

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：刘济华

页数：279

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>

<<漫谈设计模式>>

内容概要

模式引入计算机科学领域已经有20余年了，最初人们侧重于面向对象的设计，而现在已经应用于计算机领域的各个方面，它们对计算机产生了深远影响。

若想一本书涵盖所有模式，那么这本书将会非常庞大，以前的设计模式书籍专注于介绍设计模式，虽然读者了解了这些设计模式，但是仍然不知道如何合理地使用它们，往往导致读者为了使用设计模式而设计，而不是从问题出发，使用设计模式优雅地解决这些问题。

本书主要从最基本的设计模式入手，并结合一些J2EE开发过程经常遇见的技术和概念，你将全面理解这10多个设计模式，并在开发过程中，让你真正体会和思考面向对象编程的思想，也只有掌握这些，你才会能成为一名真正的设计专家。

本书不是一本面向对象和Java语言的入门书籍，阅读对象主要是从事Java语言的软件开发人员但不限于Java语言的开发人员。

<<漫谈设计模式>>

作者简介

刘济华现任惠普公司ITSM顾问，曾在电信、金融、保险等多个行业参与开发了多个大型项目和产品，参与过UMS系统、保险核心业务系统、银行系统、CRM系统、ITSM系统软件研发。热衷于编写优良代码以及研究如何提高开发效率，对面向对象开发与设计有较深层次理解，致力于使用OOP为复杂领域问题建模。喜欢钻研并应用一些出色的模式，以及支持软件高效开发设计的流程和方法，是领域驱动开发（Domain-Driven Design）和敏捷（Agile）开发方法的忠实粉丝。

个人博客：<http://redhat.iteye.com/>

<<漫谈设计模式>>

书籍目录

第一篇 模式介绍

第1章 谈面向对象和模式

- 1.1 什么是对象
- 1.2 面向对象的好处
- 1.3 重用
- 1.4 模式简史
- 1.5 什么是模式
- 1.6 学习设计模式的一些常见问题
- 1.7 本章关键词

第2章 第1个模式——模板方法 (template method) 模式

- 2.1 从回家过年说起
 - 2.1.1 dry (don't repeat yourself)
 - 2.1.2 变化+重复, 如何维护
- 2.2 模板方法 (template method) 模式
 - 2.2.1 使用继承
 - 2.2.2 模板方法模式
- 2.3 引入回调 (callback)
- 2.4 总结
- 2.5 本章关键词

第二篇 创建对象

第3章 单例 (singleton) 模式

- 3.1 最简单的单例
- 3.2 进阶
 - 3.2.1 延迟创建
 - 3.2.2 线程安全
 - 3.2.3 double-check locking
 - 3.2.4 initialization on demand holder
 - 3.2.5 singleton的序列化
- 3.3 总结
- 3.4 本章关键词

第4章 工厂方法 (factory method) 模式

- 4.1 工厂方法模式
 - 4.1.1 类图
 - 4.1.2 创建数据库连接对象
- 4.2 静态工厂方法
- 4.3 总结
- 4.4 本章关键词

第5章 原型 (prototype) 模式

- 5.1 原型模式
- 5.2 寄个快递
- 5.3 实现
 - 5.3.1 uml静态类图
 - 5.3.2 代码实现
- 5.4 深拷贝 (deep copy)
- 5.5 总结

<<漫谈设计模式>>

- 5.6 本章关键词
- 第6章 控制反转 (ioc)
 - 6.1 从创建对象谈起
 - 6.2 使用工厂方法模式的问题
 - 6.3 inversion of control
(控制反转)
 - 6.3.1 ioc和di
(dependency injection ,
依赖注入)
 - 6.3.2 service locator
(服务定位器)
 - 6.3.3 dependency injection
 - 6.4 总结
 - 6.5 本章关键词
- 第三篇 构建复杂结构
- 第7章 装饰器 (decorator) 模式
 - 7.1 记录历史修改
 - 7.2 open-closed principle
(开放—封闭原则, ocp)
 - 7.3 装饰器 (decorator) 模式
 - 7.3.1 类图
 - 7.3.2 实现
 - 7.3.3 一点变化
 - 7.3.4 如何使用
 - 7.3.5 测试
 - 7.4 装饰器模式的优缺点
 - 7.5 总结
 - 7.6 本章关键词
- 第8章 代理 (proxy) 模式
 - 8.1 代理 (proxy) 模式
 - 8.1.1 类图
 - 8.1.2 访问分布式对象
 - 8.2 j2se动态代理
 - 8.2.1 类和接口
 - 8.2.2 调用原理
 - 8.2.3 实现同步
 - 8.2.4 总结
 - 8.3 和装饰器 (decorator) 模式的
比较
 - 8.4 总结
 - 8.5 本章关键词
- 第9章 适配器 (adapter) 模式
 - 9.1 打桩
 - 9.2 其他适配器模式
 - 9.2.1 类适配器
 - 9.2.2 双向适配器
 - 9.3 测试

<<漫谈设计模式>>

- 9.4 和代理 (proxy) 模式的比较
- 9.5 总结
- 9.6 本章关键词
- 第10章 外观 (facade) 模式
 - 10.1 外观 (facade) 模式
 - 10.2 least knowledge principle (最少知识原则)
 - 10.3 懒惰的老板请客
 - 10.4 ejb里的外观模式
 - 10.5 总结
 - 10.6 本章关键词
- 第11章 组合 (composite) 模式
 - 11.1 组合模式概述
 - 11.1.1 类图
 - 11.1.2 使用组合 (composite) 模式
 - 11.1.3 测试
 - 11.2 透明的组合模式
 - 11.3 安全的组合模式vs透明的组合模式
 - 11.4 还需要注意什么
 - 11.5 总结
 - 11.6 本章关键词
- 第四篇 行为模式
 - 第12章 策略 (strategy) 模式
 - 12.1 既要坐飞机又要坐大巴
 - 12.2 封装变化
 - 12.3 策略模式
 - 12.4 还需要继承吗
 - 12.5 优先使用合成而非继承
 - 12.6 总结
 - 12.7 本章关键词
 - 第13章 状态 (state) 模式
 - 13.1 电子颜料板
 - 13.2 switch-case实现
 - 13.3 如何封装变化
 - 13.4 状态模式
 - 13.5 使用enum类型
 - 13.6 与策略 (strategy) 模式的比较
 - 13.7 总结
 - 13.8 本章关键词
 - 第14章 观察者 (observer) 模式
 - 14.1 股票价格变了多少
 - 14.2 观察者模式
 - 14.2.1 如何实现
 - 14.2.2 观察者模式

<<漫谈设计模式>>

14.2.3 java标准库的观察者
模式

14.3 总结

14.4 本章关键词

第五篇 终点还是起点

第15章 面向切面的编程 (aop)

15.1 记录时间

15.2 aop (aspect-oriented
programming)

15.2.1 一些重要概念

15.2.2 oop实现横切

15.2.3 aop实现技术

15.3 aop框架介绍

15.4 aop联盟
(aop alliance)

15.5 使用aop编程的风险

15.6 oop还是aop

15.7 总结

15.8 本章关键词

第16章 面向对象开发

16.1 写在面向对象设计之前

16.2 汲取知识

16.3 横看成岭侧成峰

16.4 提炼模型

16.5 应用设计模式

16.6 不能脱离实现技术

16.7 重构

16.8 过度的开发 (over-engineering)

16.9 总结

16.10 本章关键词

第17章 结语

17.1 感悟

17.2 面向对象的开发范式

17.3 一些原则

17.4 写在模式之后

17.5 本章关键词

附录 推荐阅读资源

1 java语言相关学习图书

2 j2ee技术相关图书

3 面向对象设计相关图书

4 给agile (敏捷) 开发人员推荐的书籍

5 网站和论坛

参考文献

<<漫谈设计模式>>

章节摘录

版权页：插图：对象易于理解和抽象：例如马是一个类，一匹马是一个对象，跑是马的行为。

正是由于这个特性，我们很容易把客观世界反映到计算机里，极大地方便了编程设计。

对象的粒度更大，模块化程度也更高：与方法（函数）和结构体相比，对象是一组方法和数据的单元，所以粒度更大，这样更方便控制和使用；而模块化程度越高，也越容易抽象。

更加容易重用代码：只要使用继承，就可以拥有父类的方法；只要创建这个对象，就可以使用它们的公有属性和方法；只要使用多态，就可以使用相同的逻辑处理不同类型的对象。

具有可扩充性和开放性：OOP天生就具有扩展性和开放性。

代码易于阅读：在阅读代码过程中，可以不去关注那些具体实现类，只要关注接口的约定即可，这样更容易侧重重点。

<<漫谈设计模式>>

编辑推荐

《漫谈设计模式:从面向对象开始》特色：从面向对象的眼光分析问题，并引入模式。

给出J2EE实例，这些例子都是J2EE应用中被经常使用的。

类比相近的模式，使读者能够掌握它们之间的区别与联系。

融入软件开发设计原则，指导读者在实践中正确使用这些原则。

如果您：反复研习面向对象编程，然而并未开发出真正面向对象的系统。

应用了面向对象模式，但并未享受到面向对象为软件带来的好处。

对模式和面向对象的理解停留在表面，不会使用面向对象的观点分析问题。

那么您应该阅读《漫谈设计模式:从面向对象开始》。

没有谈神马，也没有讲浮云，漫谈设计模式，也漫谈面向对象（OO），放弃过程式编程（FP/PP），玩转面向对象编程（OOP），辅以面向切面编程（AOP）不要if-else，不要重复自己（DRY）反转控制（IOC），反转依赖（DI），工单例模式，工厂方法模式，饰器模式，原型模式，爱编程，也爱琢磨，爱钻研，更爱分享，我是程序员，漫谈设计模式背后的软件设计思想。

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>