

## <<C#设计模式>>

### 图书基本信息

书名：<<C#设计模式>>

13位ISBN编号：9787030308153

10位ISBN编号：7030308158

出版时间：2011-7

出版时间：科学

作者：库珀

页数：380

译者：叶斌

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>

## <<C#设计模式>>

### 内容概要

《C#设计模式(附光盘)》由James W.Cooper编著，主要介绍如何用最常见的设计模式编写C#程序。全书分为4个部分，首先介绍了C#语言和面向对象程序设计的一般原则，可作为C#程序设计的快速入门教程；然后分别讲述了创建型模式、结构型模式和行为型模式，每一类设计模式又包括若干种具体模式，共有23种。在介绍每种模式时，给出了一个或多个应用该模式的示例，以便于读者理解。此外，每一章还提供了UML图，用以说明类之间的关系。

本书适用于计算机及相关专业的本科生和研究生，对于软件开发人员也是一本很好的参考书。

## <<C#设计模式>>

### 作者简介

James W.Cooper 在IBM Thomas J.Watson研究中心从事信息管理和检索的研究工作，拥有多项专利，发表过大量技术论文，并编著14本技术图书，包括Visual Basic Design Patterns(Addison-Wesley,2002)和Java Design Patterns(Addison-Wesley,2000)。他还是“JavaPro”杂志的固定专栏作家。

## &lt;&lt;C#设计模式&gt;&gt;

## 书籍目录

- 第1部分 面向对象的C#编程
- 第1章 什么是设计模式
- 第2章 C#语法
- 第3章 编写C#版Windows程序
- 第4章 在C#中使用类和对象
- 第5章 继承
- 第6章 UML图
- 第7章 C#中的数组、文件和异常
- 第2部分 创建型模式
- 第8章 简单工厂模式
- 第9章 工厂方法
- 第10章 抽象工厂模式
- 第11章 单件模式
- 第12章 生成器模式
- 第13章 原型模式
- 第3部分 结构型模式
- 第14章 适配器模式
- 第15章 桥接模式
- 第16章 组合模式
- 第17章 装饰器模式
- 第18章 外观模式
- 第19章 享元模式
- 第20章 代理模式
- 第4部分 行为型模式
- 第21章 职责链
- 第22章 命令模式
- 第23章 解释器模式
- 第24章 迭代器模式
- 第25章 中介者模式
- 第26章 备忘录模式
- 第27章 观察者模式
- 第28章 状态模式
- 第29章 策略模式
- 第30章 模板方法模式
- 第31章 访问者模式

## &lt;&lt;C#设计模式&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：坐在办公桌前的椅子上，你双眼凝视前方，试图找出编写一个新的程序功能的方法。凭直觉你知道需要完成哪些东西，哪些数据和哪些对象会参与其中。

不过，你心中却有一种隐约的感觉，即应该存在一种更优雅且更通用的方式可用来编写这一程序。实际上，在脑中建立起代码要做什么以及各部分的代码之间是如何交互的整体概念之前，你可能不会去写任何的代码。

能对这一“有机整体”或格式塔（gestalt）产生越多的设想，你就越会感觉良好，认为可能已经找出了解决问题的最好方法。

即使问题的基本解决方法已经是触手可及的了，但如果此刻还没有立即领悟出完整的框架，你也许会一直凝视窗外好一阵。

从某种意义上说，越是优雅的解决方案越是易于重用和维护。

不过，即使你就是那位唯一可能的编程者，一旦设计出了一个相对优雅且不会暴露太多内部粗笨之处的解决方案，你也会觉得信心有所保证。

计算机科学研究人员开始去识别设计模式的一个主要原因是为了寻求优雅却又简单可重用的解决方案。

对于行外人来说，设计模式（design pattern）这一术语听起来有些正式化，第一次听到时多少会有些令人抗拒，但实际上，设计模式只不过是一些在项目之间和编程者之间重用面向对象代码的便利途径。隐藏在设计模式之后的想法则很简单：写下一些通用的对象间的交互方式并分类收编：编程者经常会发现，这些对象的交互方式都是很实用的。

## <<C#设计模式>>

### 编辑推荐

《C#设计模式》针对日常的软件开发问题，设计模式提供了一种优雅的、通用的可重用解决方案。程序员可以通过设计模式组织程序中的对象，使其更易于编写和修改。

《C#设计模式》正是一本设计模式的实用指南，帮助你采用最常见的模式来编写C#程序。

《C#设计模式》由James W. Cooper编著，首先简明扼要地介绍了C#、面向对象编程、继承和UML图，然后分章描述了23种设计模式及各自的使用场合，并阐明了模式在大型设计中的作用。每种模式的用法都配有相应的示例程序演示，这些程序收录在随书配套光盘中，可以直接运行、测试、编辑和使用。

设计模式不难学!资深开发工程师20年经验心得，为你呈现.....经过如下实践，设计模式将对你的工作产生深远影响。

设计模式不仅可以提高工作效率，而且会成为C#程序设计中不可或缺的组成部分。

将设计模式有效地应用于日常编程工作中，使用模式创建复杂、健壮C#程序，采用UML图展示类之间的交互，使用设计模式提高编程技巧。

## <<C#设计模式>>

### 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>