

<<设计模式之禅 (第2版)>>

图书基本信息

书名：<<设计模式之禅 (第2版)>>

13位ISBN编号：9787111437871

10位ISBN编号：711143787X

出版时间：2014-2-25

出版时间：机械工业出版社

作者：秦小波

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>

## <<设计模式之禅 (第2版)>>

### 内容概要

本书是设计模式领域公认的3本经典著作之一，“极具趣味，容易理解，但讲解又极为严谨和透彻”是本书的写作风格和方法的最大特点。

第1版2010年出版，畅销至今，广受好评，是该领域的里程碑著作。

深刻解读6大设计原则和28种设计模式的准确定义、应用方法和最佳实践，全方位比较各种同类模式之间的异同，详细讲解将不同的模式组合使用的方法。

第2版在第1版的基础上有两方面的改进，一方面结合读者的意见和建议对原有内容中的瑕疵进行了修正和完善，另一方面增加了4种新的设计模式，希望这一版能为广大程序员们奉上一场更加完美的设计模式盛宴！

全书共38章，分为五部分：第一部分（第1~6章），以一种全新的视角对面向对象程序设计的6大原则进行了深刻解读，旨在让读者能更深刻且准确地理解这些原则，为后面的学习打下基础；第二部分（第7~29章）通过大量生动的案例讲解和分析了23种最常用的设计模式，并进行了扩展讲解，通俗易懂，趣味性极强而又紧扣模式的核心；第三部分（第30~33章）对同类型和相关联的模式进行了深入分析和比较，旨在阐明各种设计模式之间的差别以及它们的理想应用场景；第四部分（第34~36章）探讨了如何在实际开发中将各种设计模式混合起来使用，以发挥设计模式的最大效用；第五部分（第37~38章）是本书的扩展篇，首先从实现的角度对MVC框架的原理进行了深入分析，然后讲解了5种新的设计模式的原理、意图和最佳实践。

本书最后附有一份精美的设计模式彩图，可以裁剪，便于参考。

## <<设计模式之禅（第2版）>>

### 作者简介

秦小波 资深软件开发工程师、系统分析师和架构师（获Sun架构师认证），从事软件开发工作10余年，实践经验极其丰富。

精通设计模式，对设计模式有深刻的认识和独到见解，而且创造性地提出了自己在大量实践中总结出来的新的设计模式。

资深Java技术专家，精通Java语言、Spring、Struts 2、Hibernate、iBatis、jBPM等Java技术，在企业级Java应用领域积累了大量工程经验，对ESB、BPEL等整合技术也有较深入的认识。

此外，他还是一位优秀的DBA，具有IBM DB2 DBA资格认证，对海量数据处理有深入的研究。

除本书外，他还著有畅销书《编写高质量代码：改善Java程序的151个建议》，同样广受读者好评！

## &lt;&lt;设计模式之禅 (第2版)&gt;&gt;

## 书籍目录

## 前言

## 第一部分 大旗不挥, 谁敢冲

## 锋—6大设计原则全新解读

## 第1章 单一职责原则 2

## 1.1 我是“牛”类, 我可以担任多职吗 2

## 1.2 绝杀技, 打破你的传统思维 3

## 1.3 我单纯, 所以我快乐 6

## 1.4 最佳实践 7

## 第2章 里氏替换原则 8

## 2.1 爱恨纠葛的父子关系 8

## 2.2 纠纷不断, 规则压制 9

## 2.3 最佳实践 18

## 第3章 依赖倒置原则 19

## 3.1 依赖倒置原则的定义 19

## 3.2 言而无信, 你太需要契约 20

## 3.3 依赖的三种写法 25

## 3.4 最佳实践 26

## 第4章 接口隔离原则 28

## 4.1 接口隔离原则的定义 28

## 4.2 美女何其多, 观点各不同 29

## 4.3 保证接口的纯洁性 33

## 4.4 最佳实践 35

## 第5章 迪米特法则 36

## 5.1 迪米特法则的定义 36

## 5.2 我的知识你知道得越少越好 36

## 5.3 最佳实践 43

## 第6章 开闭原则 44

## 6.1 开闭原则的定义 44

## 6.2 开闭原则的庐山真面目 44

## 6.3 为什么要采用开闭原则 49

## 6.4 如何使用开闭原则 51

## 6.5 最佳实践 55

## 第二部分 真刀实枪—23种设计模式完美演绎

## 第7章 单例模式 58

## 7.1 我是皇帝我独苗 58

## 7.2 单例模式的定义 59

## 7.3 单例模式的应用 60

## 7.3.1 单例模式的优点 60

## 7.3.2 单例模式的缺点 60

## 7.3.3 单例模式的使用场景 61

## 7.3.4 单例模式的注意事项 61

## 7.4 单例模式的扩展 62

## 7.5 最佳实践 64

## 第8章 工厂方法模式 65

## 8.1 女娲造人的故事 65

## &lt;&lt;设计模式之禅 (第2版)&gt;&gt;

8.2 工厂方法模式的定义	69
8.3 工厂方法模式的应用	70
8.3.1 工厂方法模式的优点	70
8.3.2 工厂方法模式的使用场景	71
8.4 工厂方法模式的扩展	71
8.5 最佳实践	77
第9章 抽象工厂模式	78
9.1 女娲的失误	78
9.2 抽象工厂模式的定义	83
9.3 抽象工厂模式的应用	86
9.3.1 抽象工厂模式的优点	86
9.3.2 抽象工厂模式的缺点	86
9.3.3 抽象工厂模式的使用场景	86
9.3.4 抽象工厂模式的注意事项	86
9.4 最佳实践	87
第10章 模板方法模式	88
10.1 辉煌工程—制造悍马	88
10.2 模板方法模式的定义	93
10.3 模板方法模式的应用	94
10.3.1 模板方法模式的优点	94
10.3.2 模板方法模式的缺点	95
10.3.3 模板方法模式的使用场景	95
10.4 模板方法模式的扩展	95
10.5 最佳实践	99
第11章 建造者模式	100
11.1 变化是永恒的	100
11.2 建造者模式的定义	109
11.3 建造者模式的应用	111
11.3.1 建造者模式的优点	111
11.3.2 建造者模式的使用场景	111
11.3.3 建造者模式的注意事项	111
11.4 建造者模式的扩展	111
11.5 最佳实践	112
第12章 代理模式	113
12.1 我是游戏至尊	113
12.2 代理模式的定义	116
12.3 代理模式的应用	118
12.3.1 代理模式的优点	118
12.3.2 代理模式的使用场景	119
12.4 代理模式的扩展	119
12.4.1 普通代理	119
12.4.2 强制代理	121
12.4.3 代理是有个性的	126
12.4.4 动态代理	128
12.5 最佳实践	134
第13章 原型模式	135
13.1 个性化电子账单	135

## &lt;&lt;设计模式之禅 (第2版)&gt;&gt;

- 13.2 原型模式的定义 141
- 13.3 原型模式的应用 142
  - 13.3.1 原型模式的优点 142
  - 13.3.2 原型模式的使用场景 142
- 13.4 原型模式的注意事项 143
  - 13.4.1 构造函数不会被执行 143
  - 13.4.2 浅拷贝和深拷贝 144
  - 13.4.3 clone与final两个冤家 146
- 13.5 最佳实践 146
- 第14章 中介者模式 147
  - 14.1 进销存管理是这个样子的吗 147
  - 14.2 中介者模式的定义 156
  - 14.3 中介者模式的应用 159
    - 14.3.1 中介者模式的优点 159
    - 14.3.2 中介者模式的缺点 159
    - 14.3.3 中介者模式的使用场景 159
  - 14.4 中介者模式的实际应用 160
  - 14.5 最佳实践 161
- 第15章 命令模式 162
  - 15.1 项目经理也难当 162
  - 15.2 命令模式的定义 170
  - 15.3 命令模式的应用 173
    - 15.3.1 命令模式的优点 173
    - 15.3.2 命令模式的缺点 173
    - 15.3.3 命令模式的使用场景 173
  - 15.4 命令模式的扩展 173
    - 15.4.1 未讲完的故事 173
    - 15.4.2 反悔问题 174
  - 15.5 最佳实践 175
- 第16章 责任链模式 178
  - 16.1 古代妇女的枷锁——“三从四德” 178
  - 16.2 责任链模式的定义 186
  - 16.3 责任链模式的应用 189
    - 16.3.1 责任链模式的优点 189
    - 16.3.2 责任链模式的缺点 190
    - 16.3.3 责任链模式的注意事项 190
  - 16.4 最佳实践 190
- 第17章 装饰模式 192
  - 17.1 罪恶的成绩单 192
  - 17.2 装饰模式的定义 198
  - 17.3 装饰模式应用 201
    - 17.3.1 装饰模式的优点 201
    - 17.3.2 装饰模式的缺点 201
    - 17.3.3 装饰模式的使用场景 201
  - 17.4 最佳实践 201
- 第18章 策略模式 203
  - 18.1 刘备江东娶妻，赵云他容易吗 203

## &lt;&lt;设计模式之禅 (第2版)&gt;&gt;

- 18.2 策略模式的定义 206
- 18.3 策略模式的应用 208
  - 18.3.1 策略模式的优点 208
  - 18.3.2 策略模式的缺点 208
  - 18.3.3 策略模式的使用场景 209
  - 18.3.4 策略模式的注意事项 209
- 18.4 策略模式的扩展 209
- 18.5 最佳实践 214
- 第19章 适配器模式 215
  - 19.1 业务发展—上帝才能控制 215
  - 19.2 适配器模式的定义 221
  - 19.3 适配器模式的应用 223
    - 19.3.1 适配器模式的优点 223
    - 19.3.2 适配器模式的使用场景 224
    - 19.3.3 适配器模式的注意事项 224
  - 19.4 适配器模式的扩展 224
  - 19.5 最佳实践 229
- 第20章 迭代器模式 230
  - 20.1 整理项目信息—苦差事 230
  - 20.2 迭代器模式的定义 236
  - 20.3 迭代器模式的应用 239
  - 20.4 最佳实践 239
- 第21章 组合模式 240
  - 21.1 公司的人事架构是这样的吗 240
  - 21.2 组合模式的定义 253
  - 21.3 组合模式的应用 255
    - 21.3.1 组合模式的优点 255
    - 21.3.2 组合模式的缺点 256
    - 21.3.3 组合模式的使用场景 256
    - 21.3.4 组合模式的注意事项 256
  - 21.4 组合模式的扩展 256
    - 21.4.1 真实的组合模式 256
    - 21.4.2 透明的组合模式 257
    - 21.4.3 组合模式的遍历 259
  - 21.5 最佳实践 260
- 第22章 观察者模式 262
  - 22.1 韩非子身边的卧底是谁派来的 262
  - 22.2 观察者模式的定义 271
  - 22.3 观察者模式的应用 273
    - 22.3.1 观察者模式的优点 273
    - 22.3.2 观察者模式的缺点 274
    - 22.3.3 观察者模式的使用场景 274
    - 22.3.4 观察者模式的注意事项 274
  - 22.4 观察者模式的扩展 275
    - 22.4.1 Java世界中的观察者模式 275
    - 22.4.2 项目中真实的观察者模式 276
    - 22.4.3 订阅发布模型 277

## &lt;&lt;设计模式之禅 (第2版)&gt;&gt;

- 22.5 最佳实践 277
- 第23章 门面模式 278
  - 23.1 我要投递信件 278
  - 23.2 门面模式的定义 283
  - 23.3 门面模式的应用 284
    - 23.3.1 门面模式的优点 284
    - 23.3.2 门面模式的缺点 285
    - 23.3.3 门面模式的使用场景 285
  - 23.4 门面模式的注意事项 285
    - 23.4.1 一个子系统可以有多个门面 285
    - 23.4.2 门面不参与子系统内的业务逻辑 286
  - 23.5 最佳实践 288
- 第24章 备忘录模式 289
  - 24.1 如此追女孩子,你还不乐 289
  - 24.2 备忘录模式的定义 294
  - 24.3 备忘录模式的应用 297
    - 24.3.1 备忘录模式的使用场景 297
    - 24.3.2 备忘录模式的注意事项 297
  - 24.4 备忘录模式的扩展 297
    - 24.4.1 clone方式的备忘录 297
    - 24.4.2 多状态的备忘录模式 300
    - 24.4.3 多备份的备忘录 304
    - 24.4.4 封装得更好一点 305
  - 24.5 最佳实践 307
- 第25章 访问者模式 308
  - 25.1 员工的隐私何在 308
  - 25.2 访问者模式的定义 316
  - 25.3 访问者模式的应用 320
    - 25.3.1 访问者模式的优点 320
    - 25.3.2 访问者模式的缺点 320
    - 25.3.3 访问者模式的使用场景 320
  - 25.4 访问者模式的扩展 321
    - 25.4.1 统计功能 321
    - 25.4.2 多个访问者 323
    - 25.4.3 双分派 326
  - 25.5 最佳实践 328
- 第26章 状态模式 329
  - 26.1 城市的纵向发展功臣—电梯 329
  - 26.2 状态模式的定义 341
  - 26.3 状态模式的应用 343
    - 26.3.1 状态模式的优点 343
    - 26.3.2 状态模式的缺点 344
    - 26.3.3 状态模式的使用场景 344
    - 26.3.4 状态模式的注意事项 344
  - 26.4 最佳实践 344
- 第27章 解释器模式 346
  - 27.1 四则运算你会吗 346



## &lt;&lt;设计模式之禅 (第2版)&gt;&gt;

- 27.2 解释器模式的定义 352
- 27.3 解释器模式的应用 354
  - 27.3.1 解释器模式的优点 354
  - 27.3.2 解释器模式的缺点 354
  - 27.3.3 解释器模式使用的场景 355
  - 27.3.4 解释器模式的注意事项 355
- 27.4 最佳实践 355
- 第28章 享元模式 356
  - 28.1 内存溢出, 司空见惯 356
  - 28.2 享元模式的定义 361
  - 28.3 享元模式的应用 364
    - 28.3.1 享元模式的优点和缺点 364
    - 28.3.2 享元模式的使用场景 364
  - 28.4 享元模式的扩展 365
    - 28.4.1 线程安全的问题 365
    - 28.4.2 性能平衡 366
  - 28.5 最佳实践 369
- 第29章 桥梁模式 371
  - 29.1 我有一个梦想 371
  - 29.2 桥梁模式的定义 379
  - 29.3 桥梁模式的应用 381
    - 29.3.1 桥梁模式的优点 381
    - 29.3.2 桥梁模式的使用场景 382
    - 29.3.3 桥梁模式的注意事项 382
  - 29.4 最佳实践 382
- 第三部分 谁的地盘谁做主—设计模式PK
- 第30章 创建类模式大PK 384
  - 30.1 工厂方法模式VS建造者模式 384
    - 30.1.1 按工厂方法建造超人 384
    - 30.1.2 按建造者模式建造超人 386
    - 30.1.3 最佳实践 389
  - 30.2 抽象工厂模式VS建造者模式 390
    - 30.2.1 按抽象工厂模式生产车辆 390
    - 30.2.2 按建造者模式生产车辆 394
    - 30.2.3 最佳实践 399
- 第31章 结构类模式大PK 400
  - 31.1 代理模式VS装饰模式 400
    - 31.1.1 代理模式 400
    - 31.1.2 装饰模式 402
    - 31.1.3 最佳实践 403
  - 31.2 装饰模式VS适配器模式 404
    - 31.2.1 用装饰模式描述丑小鸭 404
    - 31.2.2 用适配器模式实现丑小鸭 407
    - 31.2.3 最佳实践 410
- 第32章 行为类模式大PK 411
  - 32.1 命令模式VS策略模式 411
    - 32.1.1 策略模式实现压缩算法 411

## &lt;&lt;设计模式之禅 (第2版)&gt;&gt;

- 32.1.2 命令模式实现压缩算法 414
- 32.1.3 小结 419
- 32.2 策略模式VS状态模式 420
  - 32.2.1 策略模式实现人生 420
  - 32.2.2 状态模式实现人生 423
  - 32.2.3 小结 425
- 32.3 观察者模式VS责任链模式 426
  - 32.3.1 责任链模式实现DNS解析过程 427
  - 32.3.2 触发链模式实现DNS解析过程 432
  - 32.3.3 小结 437
- 第33章 跨战区PK 438
  - 33.1 策略模式VS桥梁模式 438
    - 33.1.1 策略模式实现邮件发送 439
    - 33.1.2 桥梁模式实现邮件发送 442
    - 33.1.3 最佳实践 445
  - 33.2 门面模式VS中介者模式 446
    - 33.2.1 中介者模式实现工资计算 446
    - 33.2.2 门面模式实现工资计算 451
    - 33.2.3 最佳实践 454
  - 33.3 包装模式群PK 455
    - 33.3.1 代理模式 455
    - 33.3.2 装饰模式 457
    - 33.3.3 适配器模式 459
    - 33.3.4 桥梁模式 461
    - 33.3.5 最佳实践 464
- 第四部分 完美世界—设计模式混编
- 第34章 命令模式+责任链模式 466
  - 34.1 搬移UNIX的命令 466
  - 34.2 混编小结 481
- 第35章 工厂方法模式+策略模式 483
  - 35.1 迷你版的交易系统 483
  - 35.2 混编小结 493
- 第36章 观察者模式+中介者模式 495
  - 36.1 事件触发器的开发 495
  - 36.2 混编小结 508
- 第五部分 扩展篇
- 第37章 MVC框架 510
  - 37.1 MVC框架的实现 510
    - 37.1.1 MVC的系统架构 512
    - 37.1.2 模型管理器 518
    - 37.1.3 值栈 522
    - 37.1.4 视图管理器 522
    - 37.1.5 工具类 526
  - 37.2 最佳实践 528
- 第38章 新模式 530

<<设计模式之禅 (第2版)>>

38.1 规格模式	530
38.1.1 规格模式的实现	530
38.1.2 最佳实践	543
38.2 对象池模式	546
38.2.1 正确的池化	546
38.2.2 对象池模式的意图	547
38.2.3 最佳实践	549
38.3 雇工模式	549
38.3.1 雇工合作	549
38.3.2 雇工模式的意图	551
38.3.3 最佳实践	552
38.4 黑板模式	552
38.4.1 黑板模式的意图	552
38.4.2 黑板模式的实现方法	553
38.5 空对象模式	554
38.5.1 空对象模式的例子	554
38.5.2 最佳实践	555
附录	23种设计模式彩图

<<设计模式之禅 (第2版)>>

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>