

<<设计模式其实很简单>>

图书基本信息

书名：<<设计模式其实很简单>>

13位ISBN编号：9787302318118

10位ISBN编号：7302318115

出版时间：2013-7

出版时间：清华大学出版社

作者：刘径舟,张玉华

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>

<<设计模式其实很简单>>

内容概要

《设计模式其实很简单》以提高开发者代码设计能力为指导思想，以Java代码整合常见的设计模式为主线，通过讲解面向对象程序开发中最常见的23个设计模式典型模块和众多代码案例，详细介绍了面向对象中设计模式思想和运用。

《设计模式其实很简单》共25章，分为5篇。

内容涵盖了模式设计的六大法则：单一职责原则、里氏代换原则、开放封闭原则、依赖倒转原则、合成/聚合复用原则、迪米特法则，同时又介绍了23种模式：工厂方法模式、抽象工厂模式、单例模式、建造者模式、原型模式、结构型模式、桥接模式、适配器模式、装饰模式、组合模式、享元模式、外观模式、代理模式、行为模式、模板方法模式、策略模式、状态模式、观察者模式、备忘录模式、中介者模式、命令模式、访问者模式、职责链模式、迭代器模式、解释器模式等。

《设计模式其实很简单》语言幽默，内容丰富，实例典型，实用性强，适合已经有了开发基础、想要进一步深入学习设计模式的人员阅读，尤其适合有进一步提高代码设计能力需要的开发者阅读。

<<设计模式其实很简单>>

作者简介

刘径舟，毕业于北京邮电大学。

现就职于某海外IT上市公司。

一直从事行业软件的设计和团队管理，有着丰富的IT架构设计和行业咨询经验。

参与过多个大型项目的开发和实施。

张玉华，毕业于北京科技大学。

现就职于国内某顶尖的IT行业网站。

一直从事软件架构设计，有着丰富的开发和设计经验。

<<设计模式其实很简单>>

书籍目录

第1篇 六大设计原则第1章 设计模式的定义及设计原则 1.1 初谈设计模式 1.2 单一职责原则 1.2.1 “超人”也是人 1.2.2 简单也很难做到 1.2.3 帮“超人”减负 1.2.4 单一职责原则能否扩展 1.2.5 小结与思考 1.3 里氏代换原则 1.3.1 鲨鱼到底是不是鱼 1.3.2 子类与父类 1.3.3 里氏代换原则的定义 1.3.4 里氏代换原则的精髓 1.3.5 小结与思考 1.4 开放-封闭原则 1.4.1 添加而不是修改 1.4.2 应用广泛的开放-封闭原则 1.4.3 开放-封闭原则的意义所在 1.4.4 小结与思考 1.5 依赖倒转原则 1.5.1 再谈面向对象 1.5.2 依赖倒转原则的定义 1.5.3 依赖倒转原则的重要意义 1.5.4 小结与思考 1.6 合成/聚合复用原则 1.6.1 合成/聚合复用原则的定义 1.6.2 何时使用合成/聚合复用原则 1.6.3 合成/聚合复用原则的优缺点 1.6.4 小结与思考 1.7 迪米特法则 1.7.1 不要和陌生人说话 1.7.2 迪米特法则的定义 1.7.3 耦合性问题的讨论 1.7.4 小结与思考 第2篇 创建型模式第2章 工厂方法模式——面向对象的工业时代 2.1 代码工业时代初期 2.2 如何烤出各种各样的面包 2.3 代码工业时代的二次革命 2.4 小结与思考第3章 抽象工厂模式——如果想开分厂 3.1 产品单一打不开市场 3.2 面包与披萨可以兼得 3.3 投资需谨慎 3.4 建厂方案大评比 3.5 小结与思考第4章 单例模式——非你莫属 4.1 婚姻法出台 4.2 老婆只能娶一个 4.3 娶老婆的代码实现 4.4 婚礼现场直播怎么办 4.5 小结与思考第5章 建造者模式——丰富的生产线 5.1 化学老师的作业 5.2 神奇的化学实验 5.3 老师来指挥 5.4 做实验不是烤面包 5.5 小结与思考第6章 原型模式——打印报名信息 6.1 考证达人 6.2 考试太多报名信息别打错 6.3 线程也要安全生产 6.4 别被Java欺骗——深复制与浅复制 6.5 小结与思考 第3篇 结构型模式第7章 桥接模式——课程太多别看花眼 7.1 新学期选课 7.2 为什么不能选其他专业的课程 7.3 数学课还不一样？ 7.4 最佳选课方式 7.5 小结与思考第8章 适配器模式——走到哪里都不怕 8.1 出国前的准备 8.2 笔记本到哪里都能充电 8.3 对象的“电源适配器” 8.4 充电不是代替工作 8.5 小结与思考第9章 装饰模式——七十二变 9.1 超级化妆师 9.2 古装现代都能演 9.3 还需要招新演员？ 9.4 穿越也不怕 9.5 小结与思考第10章 组合模式——好大一棵树 10.1 复习数据结构 10.2 大学是一棵树 10.3 帮校长管理学校 10.4 任务顺利完成 10.5 小结与思考第11章 享元模式——分享是一种美德 11.1 “对象”也有胖瘦 11.2 开发连连看游戏 11.3 游戏占内存太大怎么办 11.4 有付出就有回报 11.5 小结与思考第12章 外观模式——机构融合的艰辛 12.1 收购加工厂 12.2 管理新厂的麻烦 12.3 设置“办事处” 12.4 好方法能推广到别处吗 12.5 小结与思考第13章 代理模式——类也需要红娘 13.1 “翻墙”时代 13.2 找个代理来上网 13.3 并非所有网站都要“翻墙” 13.4 J2SE中动态代理简介 13.5 小结与思考 第4篇 行为模式第14章 模板方法模式——有模板，能量产 14.1 做最好的手机 14.2 限量版是个好卖点 14.3 给手机装上不同的操作系统 14.4 小结与思考第15章 策略模式——自有妙计 15.1 变幻莫测的市场 15.2 蛋糕生产策略的制定 15.3 策略模式的可扩展性 15.4 小结与思考第16章 状态模式——火车跑得快，全凭车头带 16.1 时快时慢的火车 16.2 提速与让车 16.3 高铁时代 16.4 小结与思考第17章 观察者模式——你做坏事我知道 17.1 知己知彼，百战不殆 17.2 又见007 17.3 一举一动都知道 17.4 间谍也不是万能的 17.5 小结与思考第18章 备忘录模式——数据也穿越 18.1 突如其来的停电 18.2 游戏进度不会丢 18.3 为了进度升级计算机 18.4 停电不是每天都有 18.5 小结与思考第19章 中介者模式——“万能”的客服MM 19.1 一次网购体验 19.2 客服MM“无所不能” 19.3 网站扩大忙坏了客服MM 19.4 合理对待投诉 19.5 小结与思考第20章 命令模式——军令如山倒 20.1 赤壁之战 20.2 曹军的传令官 20.3 如果没有铁索连舟 20.4 “后悔药”的代码实现 20.5 小结与思考第21章 访问者模式——检查报表更方便 21.1 领导来检查 21.2 乱七八糟的报表 21.3 访问者模式的尴尬境地 21.4 何时使用访问者模式 21.5 小结与思考第22章 职责链模式——切莫先斩后奏 22.1 钦差大人查访 22.2 先斩后奏惹麻烦 22.3 事情还是让皇上裁断吧 22.4 灵活使用职责链 22.5 小结与思考第23章 迭代器模式——重复也不会乏味 23.1 招聘会的收获 23.2 快速筛选简历 23.3 简历筛选迭代器 23.4 小结与思考第24章 解释器模式——出国需要翻译 24.1 短信“轰炸” 24.2 骚扰短信挑选机 24.3 骗子远离我 24.4 小结与思考 第5篇 模式总结第25章 模式总结——最后大阅兵 25.1 各种模式之间的关系详解 25.2 灵活运用各种模式 25.3 设计模式思考图 25.4 关于架构师 25.5 小结与思考附录A UML基础 A.1 UML的组成 A.2 UML的类图 A.3 类之间的关系 A.4 小结附录B 面向对象基础 B.1 面向对象开发方法的优点 B.2 什么是面向对象程序设计 B.3 面向对象的重要概念 B.4 类与实例的关系 B.5 面向对象程序设计的软件生命

<<设计模式其实很简单>>

周期

<<设计模式其实很简单>>

编辑推荐

刘径舟、张玉华等编著的《设计模式其实很简单》是一本很有趣的书，适合菜鸟学习设计模式时阅读。

书中设置了丰富的生活场景和示例，以帮助读者理解设计模式的原理和思想。

本书中的场景有面包房、一夫一妻、化学实验、考证达人、新学期选课、电源适配器、超级化妆师、学校、连连看、收购、限量版手机、火车提速、007、数据断电保存、客服MM、赤壁之战、报表检查、钦差大人、简历筛选和骚扰短信等，读来令人兴趣盎然。

<<设计模式其实很简单>>

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>