

图书基本信息

书名：<<面向模式的软件体系结构(卷1) (平装)>>

13位ISBN编号：9787111111825

10位ISBN编号：7111111826

出版时间：2003-1

出版时间：机械工业出版社

作者：Frank Buschmann,Regine meunier,Hans Rohnert,Peter Sommerlad,Michael Stal

页数：281

译者：贲可荣,郭福亮

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>

内容概要

本书系统地介绍了模式的概念并讨论了模式描述的原则；给出了来自不同应用领域的8个软件体系结构模式；还给出了8个设计模式，这些模式分别针对在定义了软件系统的整体结构之后遇到的典型问题；对惯用法模式进行了阐述；论述了将模式组织成模式系统的重要性；讨论了模式如何嵌入到软件体系结构中，特别是对软件体系结构及其基本原则的理解。

此外，本书还介绍了模式历史、相关工作和整个模式团体，并对模式的未来发展作了展望。

本书力图做到既是教材又是参考指南，帮助软件开发人员以一种新的方式考虑软件体系结构，并提供了一些技术来解决特定的再现设计问题，对软件开发的初学者和专家都有帮助。

把本书用作软件工程课程的指南，可以给学生提供大型软件设计的完整的新观点。

把本书用作参考手册，可以提供全面的技术并随查随用。

本书包含了涉及模式实际应用的许多指导原则和约束限制。

本书可作为计算机专业高年级本科生、研究生的软件工程教材或参考书。

亦可作为软件开发人员的参考手册。

作者简介

贲可荣，男，1963年8月生，江苏省海安县人。

现任海军工程大学教授。

1983年在苏州大学数学系获理学学士学位，1986年在南京大学数学系获理学硕士学位。

1986年8月至1990年3月在海军工程大学计算机系任教。

1994年6月在国防科技大学获工学博士学位。

博士期间，由国防科技大

书籍目录

译者序译者介绍前言读者指南第1章 模式1 1.1 什么是模式 1 1.2 模式是如何构成的 5 1.3 模式类别 7 1.3.1 体系结构模式 7 1.3.2 设计模式 7 1.3.3 惯用法 8 1.3.4 与软件开发结合 9 1.4 模式间关系 9 1.5 模式描述 11 1.6 模式和软件体系结构 13 1.6.1 模式作为智力构造块 13 1.6.2 构造异构体系结构 13 1.6.3 模式和方法 14 1.6.4 实现模式 14 1.7 总结 14 第2章 体系结构模式 16 2.1 引言 16 2.2 从混沌到结构 17 2.2.1 层 18 2.2.2 管道和过滤器 30 2.2.3 黑板 41 2.3 分布式系统 55 2.3.1 代理者 56 2.4 交互式系统 70 2.4.1 模型-视图-控制器 70 2.4.2 表示-抽象-控制 83 2.5 适应性系统 97 2.5.1 微核 98 2.5.2 映像 110 第3章 设计模式 128 3.1 引言 128 3.2 结构化分解 129 3.2.1 整体-部分 129 3.3 工作的组织 141 3.3.1 主控-从属 142 3.4 访问控制 151 3.4.1 代理 152 3.5 管理 160 3.5.1 命令处理器 160 3.5.2 视图处理程序 169 3.6 通信 178 3.6.1 转发器-接收器 179 3.6.2 客户机-分配器-服务器 189 3.6.3 出版者-订阅者 197 第4章 惯用法 201 4.1 引言 201 4.2 惯用法能够提供什么 201 4.3 惯用法与风格 202 4.4 在哪里可以发现惯用法 204 4.4.1 计数指针 205 第5章 模式系统 210 5.1 什么是模式系统 210 5.2 模式分类 211 5.2.1 模式类别 212 5.2.2 问题类别 212 5.2.3 分类图式 213 5.2.4 比较 214 5.3 模式选择 214 5.4 作为实现指南的模式系统 216 5.5 模式系统的演化 218 5.5.1 模式描述的演化 218 5.5.2 作者研讨会 218 5.5.3 模式采掘 219 5.5.4 新模式集成 219 5.5.5 删除过时模式 220 5.5.6 扩展组织图式 220 5.6 总结 222 第6章 模式和软件体系结构 223 6.1 引言 223 6.1.1 软件体系结构 223 6.1.2 组件 224 6.1.3 关系 225 6.1.4 视图 225 6.1.5 功能属性和非功能属性 226 6.1.6 软件设计 227 6.1.7 小结 227 6.2 软件体系结构中的模式 227 6.2.1 方法学 228 6.2.2 软件过程 228 6.2.3 体系结构风格 229 6.2.4 框架 230 6.3 软件体系结构启用技术 231 6.3.1 抽象 231 6.3.2 封装 231 6.3.3 信息隐藏 232 6.3.4 模块化 232 6.3.5 事务分离 232 6.3.6 耦合和内聚 232 6.3.7 充分性、完整性和原始性 233 6.3.8 策略和实现的分离 233 6.3.9 接口和实现的分离 233 6.3.10 单一引用点 234 6.3.11 分而治之 234 6.3.12 小结 234 6.4 软件体系结构的非功能属性 234 6.4.1 易修改性 235 6.4.2 互操作性 236 6.4.3 效率 236 6.4.4 可靠性 236 6.4.5 可测试性 237 6.4.6 可重用性 237 6.5 总结 238 第7章 模式团体 239 7.1 起源 239 7.2 领军人物和他们的著作 240 7.3 团体 240 第8章 模式将走向何方 243 8.1 模式采掘 243 8.1.1 软件体系结构的模式 243 8.1.2 组织模式 244 8.1.3 特定领域模式 244 8.1.4 模式语言 244 8.2 模式组织与索引 244 8.3 方法与工具 245 8.4 算法、数据结构和模式 246 8.5 形式化模式 247 8.6 最后评述 247 符号 248 词汇表 252 参考文献 258 模式索引 270 索引 273

编辑推荐

软件体系结构的模式描述了在特定设计语境中出现的设计问题的特殊重现，并为这种方案提供了一个被证明良好的一般计划。

方案计划通过描述它的关键组件、它们的责任和相互关系以及它们结合的方式来指定。

模式有助于利用资源软件工程师的经验来构建软件。

模式总结在软件开发中现存的、被证明良好的经验，再用来促进好的设计实践。

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>