

<<易学>>

图书基本信息

书名：<<易学>>

13位ISBN编号：9787115195524

10位ISBN编号：7115195528

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：郭志学

页数：396

字数：655000

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>

前言

不会设计模式就不算真正的编程高手！

尽管精通设计模式很难，但对于本书中的小巩来说却是必须要学习的。

关于本书小巩大学刚毕业，就进入了某软件公司当程序员。

小巩以前已经学习了大半年的Java编程，进入公司后又经过了3个月的、Java培训，感觉基础知识掌握得差不多了。

但公司的资深人员说不会设计模式就不算真正的编程高手。

年轻好胜的他心里就有点纳闷，“不就是设计模式嘛，有那么难？

”，于是他就暗下决心，一定要学会设计模式。

刚开始学习设计模式时，小巩阅读了市面上很多讲解设计模式的书籍，但发现这些书要么只讲原理，要么列举的示例不切合实际，让人理解起来很费劲。

后来小巩在潜心研究别人著作的同时，也慢慢总结自己的学习心得。

如今，设计模式对小巩来说已经是拿出来炫耀的资本了。

本书便是小巩学习设计模式的经验和心得体会，书中记录了一个菜鸟成长为技术大牛的历程。

扔掉乏味的讲解模式·通过对话展开讲解：本书通过小巩和公司的技术架构师大拿的对话来开展讲解

·一一解决小巩在实际开发中遇到的种种问题：通过对这些问题的分析以及大拿对这些问题的解决方案，展示设计模式的好处和学习方法。

独特的内容安排本书记录了小巩对设计模式的理解过程。

书中首先对GOF总结出来的23种设计模式进行整体介绍，让读者大体了解设计模式的分类。

在对具体的设计模式进行讲解前，先介绍了UML语言和一些建模工具，使读者先了解工具的使用，以便在后面的讲解中对一些图形的表示达成共识。

接着按照创建型模式、结构型模式和行为型模式的分类，对具体的设计模式进行讲解。

内容概要

本书是作者在多年项目开发过程中的经验总结，通过丰富的实例由浅入深、循序渐进地介绍了设计模式的基本原理、核心思想和使用时机，从而帮助软件设计人员快速掌握设计模式的使用方法。

全书共分27章。

第1章简要介绍了设计模式的历史、分类，以及如何学习设计模式和本书学习设计模式的路线图。

第2章对UML语言和UML工具进行了简要介绍，使读者能够在后面的章节中建立一个交流的平台。

第3章～第8章对创建型设计模式进行了讲解。

第9章～第15章对结构型设计模式进行了讲解。

第16章～第26章对行为型设计模式进行了讲解。

第27章着重讲解了面向对象的设计原则、Java中接口和抽象类的区别，并对设计模式进行了综合的对比，以使读者能够更全面地了解设计模式。

本书既有理论又有实践，而且在实践中既有对设计人员在日常企业应用开发中遇到的实际问题的讲解，又有对一些公认设计比较好的开源软件的研究，比如对JUnit、Log4j、Spring、Hibernate等源码进行分析，目的只有一个，就是让读者通过对本书的学习，最终能够熟练地将设计模式应用到设计中，从而帮助设计人员更好地进行设计。

本书适用于软件设计人员阅读，尤其适合想学习设计模式而又不得其法的开发人员阅读，同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的教材。

作者简介

郭志学：系统分析师，从事了6年的企业级ERP应用开发和ERP基础架构设计与研发工作，目前任东冉科技首席架构师，一直致力于J2EE的推广和普及，在企业中还承担着新进员工的技术培训工作。

书籍目录

第1篇 设计模式基础 第1章 欲速则不达：了解设计模式 第2章 磨刀不误砍柴工：UML语言概述
第2篇 创建型模式详解 第3章 术业有专攻：简单工厂模式 (Simple Factory) 第4章 精益求精：
工厂方法模式 (Factory Method) 第5章 再接再厉：抽象工厂模式 (Abstract Factory) 第6章 孜孜不倦：创建者模式 (Builder) 第7章 照猫画虎：原型模式 (Prototype) 第8章 独一无二：单
例模式 (Singleton) 第3篇 结构型模式详解 第9章 一目了然：外观模式 (Facade) 第10章 改
头换面：适配器模式 (Adapter) 第11章 越俎代庖：代理模式 (Proxy) 第12章 真人不露相：
装饰模式 (Decorator) 第13章 游刃有余：桥模式 (Bridge) 第14章 如法炮制：组合模式
(Composite) 第15章 源源不断：享元模式 (Flyweight) 第4篇 行为型模式详解 第16章 按部就
班：模板方法模式 (Template Method) 第17章 风吹草动：观察者模式 (Observer) 第18章 变化
多端：状态模式 (State) 第19章 明修栈道，暗度陈仓：策略模式 (Strategy) 第20章 循序渐
进：职责链模式 (Chain of Responsibility) 第21章 独具匠心：命令模式 (Command) 第22章 步
调一致：访问者模式 (Visitor) 第23章 左右逢源：调停者模式 (Mediator) 第24章 白纸黑字：
备忘录模式 (Memento) 第25章 周而复始：迭代器模式 (Iterator) 第26章 望文生义：解释器
模式 (Interpreter) 第5篇 设计模式的综合应用 第27章 无招胜有招：如何在设计中应用设计模式

章节摘录

插图：为了交流，人类发明了语言，这样当指着一条狗的时候，没有人会把它叫做猫。试想一下，如果有人把白粉笔定义为白色，有人把白粉笔定义为黑色，双方还怎么交流啊？

LIML就是这样一种语言，为软件开发人员之间的交流提供了一种高效的工具。

在对设计模式有了初步的了解之后，小巩看到很多书籍都使用LIML语言来描述设计模式的相关问题，而小巩对于LIML还不太熟悉，心里想：“看来还得再学学UML，当然也要从UML历史开始，然后再了解一下UML的分类和工具的使用。

”当人类发明了抽象的编程语言后，随着软件开发规模的不断扩大，有一个问题一直困扰着软件开发人员，那就是如何在开发人员之间进行交流，因为编程语言比较抽象，所以交流也就成为了一个难题。

为了解决这个难题，从20世纪70年代开始，就不断地有面向对象的建模语言面世，但新的问题也随之而来了，正如前面讲的，有人把白粉笔定义为白色，有人把白粉笔定义为黑色，双方定义的语义基础不同，不同的建模语言交流起来就很困难。

编辑推荐

《易学设计模式》通过丰富的实例由浅入深、循序渐进地介绍了设计模式的基本原理、核心思想和使用时机，从而帮助软件设计人员快速掌握设计模式的使用方法。

不会模式就不算真正的编程高手；23种设计模式，23个成长的故事；对话中轻松掌握设计模式的真谛

。

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>