

<<重构手册>>

图书基本信息

书名：<<重构手册>>

13位ISBN编号：9787508322780

10位ISBN编号：7508322789

出版时间：2004-1

出版时间：中国电力出版社

作者：韦克

页数：240

字数：235000

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>

<<重构手册>>

内容概要

利用这本通过示例“说话”的实例手册，可以充分发挥重构的强大功能，改善现有的软件。

身为程序员，必须具备的一个基本功就是能够找出闭幕式改善有问题的代码，使程序能够在软件的整个生命周期中正常运转。

重构可谓是安全地改善既有代码设计的一门艺术，由此可以提供高效而可靠的系统，使纷杂凌乱归于平衡有序，并能最大限度地抑制异常的出现！

重构可能很难掌握，但在本书作者所撰写的本书中，经由作者娓娓道来，有关内容得以通过一种易于学习的方式展现出来，不仅使学习之旅颇具实效，而且充满乐趣。

本书提供了一下优秀特性，可令读者轻松上手：

- * 方便的“坏味道”速查手册（嗅探工具）

- * 描述“坏味道”的标准格式
- * 介绍关键重构技术的附录
- * 支持重构的Java工具列表

对于许多人来说，学习重构的最大障碍是如何找出代码的“坏味道（smell）”，即可能存在问题之处。本书并非让你流水帐式地通读这些坏味道，而是确保你对这些坏味道有切实的理解。

在此奉上了一系列精心组织的问题，通过这些问题的解决，你将会茅塞顿开，不仅会在更深层次上了解重构，而且还将获得你自己的一些心得体会。

Wake采用了实例手册的方式来组织全书，以帮助你了解最为重要的重构技术并将其应用于代码之中。这是一种强调学习的方法，要求你必须充分应用本书所提供的诸多技术。

除此之外，这种方法还有一个附带的好处，即尽管当前你所作的工作也许并非重构，利用本书也将有助于你更多地考虑如何创建优质的代码。

本书面向有Java经验的程序员，不过C#或C++程序员若对Java有基本的了解，也能顺利地阅读本书并学习书中的示例。

本书可以作为Martin Fowler所著《重构——改善有代码的设计》一书的姊妹篇，该书对多种重构技术提供了循序渐进的介绍。

<<重构手册>>

作者简介

William C.Wake是以为独立软件顾问、教员和培训师。他致力于程序设计已逾20年，曾任职于Capital One Financial、MCI/WorldCom和VTLS等世界知名大公司。他还是《Extreme Programming Explored》一书的作者。

<<重构手册>>

书籍目录

前言第1章 路线图 1.1 概述 1.2 第1部分：类之中的坏味道 1.3 第2部分：类之间的坏味道 1.4
 第3部分：待重构的程序 1.5 关于练习 第1部分 类之中的坏味道 第2章 重构周期 2.1 什么是重
 构？
 2.2 坏味道即为问题 2.3 重构周期 2.4 什么时候才算结束？
 2.5 在重构之中 2.6 实战练习 2.7 小结 第3章 可度量的坏味道 3.1 所涉及的坏味道
 3.2 注释 3.3 过长的方法 3.4 过大的类 3.5 过长的参数表 3.6 更多实战练习 3.7 小
 结 中场休息1 坏味道和重构 第4章 命名 4.1 所涉及的坏味道 4.2 名字（包括匈牙利记
 法）中嵌有类型 4.3 表达能力差的名字 4.4 不一致的名字 第5章 不必要的复杂性 5.1 所
 涉及的坏味道 5.2 死代码 5.3 过分一般性 中场休息2 逆处理 第6章 重复 6.1 所涉
 及的坏味道 6.2 魔法数 6.3 重复性代码 6.4 接口不同的相似类 6.5 实战练习 第7章 条件
 逻辑 7.1 所涉及的坏味道 7.2 Null检查 7.3 复杂的布尔表达式 7.4 特殊用例 7.5 模
 拟继承（Switch语句） 中场休息3 设计模式 第2部分 类之间的坏味道 第8章 数据 8.1 所涉
 及的坏味道 8.2 基本类型困扰 8.3 数据类 8.4 数据泥团 8.5 临时字段 第9章 继承 第10
 章 职责 第11章 相关改变 第12章 库类 第三部分 待重构的程度 第13章 一个数据库例子 第14章 一个简单的
 游戏 第15章 编目 第16章 计划游戏模拟器 第17章 下一步何去何从 第四部分 附录参考文献索引

<<重构手册>>

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>