

## <<对象设计>>

### 图书基本信息

书名：<<对象设计>>

13位ISBN编号：9787115146656

10位ISBN编号：7115146659

出版时间：2006-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）布罗克 Brock,R.W.

页数：313

字数：442000

译者：倪硕,陈师

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>

## <<对象设计>>

### 内容概要

本书通过大量例子，描述了一幅对象驱动的和谐设计场景。

在这个设计场景中，对象是基本设计元素，而定义角色、设计责任和协调合作就构成了设计中的基本活动。

角色描述了对应的功能，责任定义了对对象必须完成的工作，协作则代表了对对象之间的一种契约和互动方式。

同时，书中也充满了各种关于设计的真知灼见，针对接口编程及封装变化等设计要旨无一不被细致入微到许多小例子中。

严格地说，本书的主要读者是职业软件设计与开发人员，但只要您乐于学习且爱好编程，那么从本书中都能够得到帮助。

就犹如本书前言所说，软件设计可以被看成是艺术与数学、天赋与训练的结合。

如果您对自己的天赋充满自信，那么请拿起这本书，跟随作者来一次高强度的对象设计训练。

## &lt;&lt;对象设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 设计概念 1.1 对象机器 1.2 角色 1.3 对象角色构造型(role stereotypes) 1.4 角色、责任和协作 1.5 对象契约 1.6 领域对象 1.7 与应用相关的特定对象 1.8 接口 1.9 类 1.10 复合 1.11 继承 1.12 对象的组织 1.13 组件 1.14 模式 1.14.1 将Double Dispatch模式应用于特定问题 1.14.2 运用模式的现实利益 1.15 应用框架 1.16 体系结构 1.17 体系结构的风格 1.17.1 集中式控制 1.17.2 分散式控制：没有控制中心 1.17.3 委托式控制 1.17.4 测试互动：一个层次体系的例子 1.17.5 定位层次中的对象 1.18 设计描述 1.19 小结 1.20 进一步阅读 第2章 责任驱动设计 2.1 观察、描述和设计的过程 2.1.1 启动生产过程：项目的定义和计划 2.1.2 搭建舞台：初期的描述 2.1.3 实施开发：设计 2.1.4 从多视角“观察” 2.2 撰写草稿：分析描述 2.2.1 用法描述 2.2.2 其他规范 2.2.3 术语表 2.2.4 概念上的对象 2.3 铸造特性：挖掘设计 2.3.1 CRC卡 2.3.2 创造：运用模式 2.3.3 寻求解决方案 2.3.4 在思想与细节之间跳跃 2.4 调整产品：精练设计 2.4.1 弹性和可扩展性设计 2.4.2 可靠性设计 2.4.3 使设计具有可预见性、一致性，并易于理解 2.5 小结 2.6 进一步阅读 第3章 发现对象 3.1 发现策略 3.2 找寻对象、角色和类 3.3 为什么需要一个设计提纲 3.4 寻找的策略 3.5 名字到底有何内涵 3.6 描述候选对象 3.7 特征化候选对象 3.8 连接候选对象 3.9 寻找共同背景 3.10 审核已有对象，寻找其他的对象 3.11 小结 3.12 进一步阅读 第4章 责任 第5章 协作 第6章 控制风格 第7章 描述协作 第8章 可靠的协作 第9章 弹性 第10章 关于设计

<<对象设计>>

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>