

<<面向对象的思考过程>>

图书基本信息

书名：<<面向对象的思考过程>>

13位ISBN编号：9787508422916

10位ISBN编号：7508422910

出版时间：2004-8

出版时间：中国水利水电出版社

作者：韦森菲尔德

页数：196

译者：尹清辽,杨会珍

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>

<<面向对象的思考过程>>

内容概要

面向对象的程序设计（OOP）是现代程序设计语言的基本概念，《面向对象的思考过程》深入探讨了如何以面向对象的方式来进行思考。

全书共分为15章，内容包括：面向对象的基本概念，如何以对象的方式进行思考，高级的面向对象概念，类的剖析，类设计，继承和组合，框架和重用，创建对象，使用UML创建对象模型，持久对象，可移植的数据，分布式对象和企业，设计模式等。

《面向对象的思考过程》是当代程序员的基础理论读物，适合于大学本科计算机专业的学生以及想要学习面向对象技术的程序员。

<<面向对象的思考过程>>

作者简介

作者：(美国)韦森菲尔德(Matt Weisfeld) 译者：杨会珍 尹清辽 Matt Weisfeld是俄亥俄州Cleveland市Cuyahoga Community College(Tri - C)的助理教授。

Matt是信息技术系的教员，讲授C++、Java和C#.NET之类的程序设计语言。

在Tri - C任职之前，Matt在信息技术行业工作了20年，获得了软件开发、项目管理、业务拓展、公司培训以及兼职教学方面的经验。

Matt获得了计算机科学的硕士学位以及项目管理的MBA。

除了《面向对象的思考过程》第一版，Matt还出版了其他两本计算机图书，并且在Dr.Dobb's Journal、The C/C++ Users Journal、Software Development Magazine、Java Report之类的杂志和期刊以及国际期刊Project Management上发表过许多文章。

Matt曾出席美国和加拿大的各种会议。

<<面向对象的思考过程>>

书籍目录

译者序 前言 致谢 第1章 面向对象的概念简介 1.1 面向过程程序设计和OO程序设计 1.2 从面向过程开发转向面向对象开发 1.2.1 面向过程的程序设计 1.2.2 OO程序设计 1.3 对象的确切定义 1.3.1 对象数据 1.3.2 对象行为 1.4 类的确切定义 1.4.1 类是对象模板 1.4.2 属性 1.4.3 方法 1.4.4 消息 1.5 使用UML构建类图 1.6 封装 1.6.1 接口 1.6.2 实现 1.6.3 接口/实现范例的现实例子 1.6.4 接口/实现范例的Java例子 1.7 继承 1.7.1 超类和子类 1.7.2 抽象 1.7.3 Is-a关系 1.8 多态 1.9 组合 1.10 小结 第2章 如何以对象的方式进行思考 2.1 了解接口和实现的区别 2.1.1 接口 2.1.2 实现 2.1.3 接口/实现的例子 2.2 在设计接口时使用抽象的思想 2.3 尽可能向用户提供最少的接口 2.3.1 确定用户 2.3.2 对象行为 2.3.3 环境限制 2.3.4 确定公共接口 2.3.5 确定实现 2.4 小结 2.5 参考文献 第3章 高级的面向对象概念 3.1 构造函数 3.1.1 何时调用构造函数 3.1.2 构造函数的内部机理 3.1.3 默认构造函数 3.1.4 使用多个构造函数 3.1.5 设计构造函数 3.2 错误处理 3.2.1 忽略问题 3.2.2 检测问题并异常终止应用程序 3.2.3 检测问题并且尝试解决问题 3.2.4 抛出异常 3.3 作用域的概念 3.3.1 局部属性 3.3.2 对象属性 3.3.3 类的属性 3.4 运算符重载 3.5 多重继承 3.6 对象操作 3.7 小结 3.8 参考文献 第4章 类的剖析 4.1 类的名称 4.2 注释 4.3 属性 4.4 构造函数 4.5 访问函数 4.6 公共接口方法 4.7 私有实现方法 4.8 小结 4.9 参考文献 第5章 类设计指导 5.1 标识公共接口 5.2 设计健壮的构造函数（或析构函数） 5.3 在类中设计错误处理 5.3.1 用文档说明类以及使用注释 5.3.2 带着协作的意向创建对象 5.4 在设计时考虑到重用 5.5 设计时考虑扩展 5.5.1 使名称形象化 5.5.2 提取不能移植的代码 5.5.3 提供复制和比较对象的方法 5.5.4 尽可能使作用域最小 5.5.5 类应该对自己负责 5.6 在设计时考虑可维护性 5.6.1 使用迭代 5.6.2 测试接口 5.7 使用对象持久性 5.8 小结 5.9 参考文献 第6章 使用对象进行设计 6.1 设计指导 6.1.1 进行正确的分析 6.1.2 制作工作陈述 6.1.3 收集需求 6.1.4 开发用户接口原型 6.1.5 确定类 6.1.6 确定每一个类的职责 6.1.7 确定类和类之间如何相互作用 6.1.8 创建类模型来描述系统 6.2 案例分析：Blackjack（扑克牌中的二十一点）例子 6.2.1 使用CRC卡片 6.2.2 确定Blackjack的类 6.2.3 确定类的职责 6.2.4 UML用例：确定协作 6.2.5 制作CRC卡片的第一步 6.2.6 UML类图：对象模型 6.2.7 为用户接口设计原型 6.3 小结 6.4 参考文献 第7章 掌握继承和组合 7.1 继承 7.1.1 泛化和特化 7.1.2 设计决策 7.2 组合 7.3 为什么封装对OO很重要 7.3.1 继承是如何削弱封装的 7.3.2 一个详细的多态例子 7.3.3 对象的职责 7.4 小结 7.5 参考文献 第8章 框架的重用：利用接口和抽象类进行设计 8.1 代码的重用 8.2 什么是框架 8.3 什么是契约 8.3.1 抽象类 8.3.2 接口 8.3.3 尝试一起使用它们 8.3.4 编译器证据 8.3.5 制定契约 8.3.6 系统插入点 8.4 一个电子商务的例子 8.4.1 电子商务的问题 8.4.2 非重用方法 8.4.3 电子商务解决方案 8.4.4 UML对象模型 8.5 小结 8.6 参考文献 第9章 创建对象 9.1 组合关系 9.2 协调地创建 9.3 组合的类型 9.3.1 聚合 9.3.2 关联 9.3.3 同时使用聚合和关联 9.4 避免依赖性 9.5 基数（Cardinality） 9.5.1 多个对象的关联 9.5.2 可选的关联 9.6 同时使用这些关系：一个例子 9.7 小结 9.8 参考文献 第10章 使用UML创建对象模型 10.1 什么是UML 10.2 类图的结构 10.3 属性和方法 10.3.1 属性 10.3.2 方法 10.4 访问标号 10.5 继承 10.6 接口 10.7 组合 10.7.1 聚合 10.7.2 关联 10.8 基数 10.9 小结 10.10 参考文献 第11章 持久对象：串行化和关系数据库 11.1 持久对象的基础 11.2 把对象保存到“扁平”文件中 11.2.1 串行化某个文件 11.2.2 回顾实现和接口 11.3 写入关系数据库中 11.4 加载驱动程序 11.4.1 建立连接 11.4.2 SQL语句 11.5 小结 11.6 参考文献 第12章 对象和XML：可移植的数据 12.1 可移植代码 12.2 可扩展标记语言（XML） 12.3 XML与HTML 12.4 XML和面向对象语言 12.5 在两个公司之间共享数据 12.6 用文档类型定义检验文档 12.7 用DTD集成到XML文档中 12.8 使用层叠式样式表 12.9 小结 12.10 参考文献 第13章 对象和Internet 13.1 基于对象的脚本编写语言 13.2 一个JavaScript验证的例子 13.3 Java Applets是对象 13.4 JavaBeans是对象 13.5 小结 13.6 参考文献 第14章 公布式对象和企业 14.1 公共对象请求代理体系结构（CORBA） 14.2 Java的远程方法调用（RMI） 14.3 Java的Enterprise JavaBeans 14.4 企业JavaBeans的类型 14.4.1 会话beans 14.4.2 实体beans 14.5 小结 14.6 参考文献 第15章 设计模式 15.1 为什么需要设计模式 15.2 Smalltalk的模型/视图/控制器 15.3 设计模式的类型 15.3.1 创建模式 15.3.2 结构模式 15.3.3 行为模式 15.4 反模式 15.5 小结 15.6 参考文献

<<面向对象的思考过程>>

媒体关注与评论

本书为那些希望掌握现代应用程序开发工具（包括Java和 .NET）的程序员提供了面向对象概念的全面介绍。

面向对象的程序设计是现代程序设计语言（包括C++、Java、c#和Visual Basic.NET）的基本概念，通过将代码指令看做对象而不是命令，OOP允许各个代码对象从其他对象继承属性。

OOP提倡代码可移植性和重用，但是需要完全理解思考方式的转变。

在跨入面向对象的程序设计语言领域之前，必须首先掌握面向对象的思考过程。

本书针对的是想要学习面向对象技术的程序员，或者是只想了解他们所处理的是哪种问题的管理人员。

本书为面向对象程序设计提供了一种面向解决方案的方法，介绍了面向对象的设计以及对象的继承或者组合、对象聚合和关联、接口和实现之间的区别。

这个修改之后的版本包括更多的例子以及一些新的章节，这些章节解释了对象如何与 .NET、XML、Java、数据库和Web服务相关联。

“对于任何想要创建高质量软件的程序员来说（所有程序员都应当如此），不管他们已熟悉还是不太熟悉所谓的对象和类。

他们都必须了解其各式各样的微妙之处。

而要想这么做，就必须详细研究诸如Matt Weisfeld所著的“面向对象的思考过程”之类的图书。

”——Bm McCalrtv，《Java Distributed Objects》和《Object-Oriented Design in Java》的作者。

“本书以浅显易懂的方式介绍与Object Technology有关的功能强大的概念。

它是参与软件工程的人员所必备的图书。

”——Wolfgang Haerle，博士，总裁，MaJul Enterprises，Inc .

<<面向对象的思考过程>>

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>