

《重构手册》

图书基本信息

书名：《重构手册》

13位ISBN编号：9787508322087

10位ISBN编号：7508322088

出版时间：2004-5

出版社：中国电力出版社

作者：韦克

页数：235

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

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，你必须具备的一个基本功就是能够找出并改善有问题的代码，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，使纷杂凌乱归于平稳有序，并能最大限度地抑制异常的出现！重构可能很难掌握，但是在专业顾问William C.Wake所撰写的这本书中，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。

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。

本书提供了以下优秀特性，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

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——改善既有代码的设计》（中文版和影印版均已由中国电力出版社出版）一书的姐妹篇，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

Willian C.Wake是一位独立软件顾问、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

Preface1 ROADMAP Overview Section 1: Smells within Classes Section 2: Smells between Classes Section 3: Programs to Refactor A Word on the ChallengesSECTION 1 SMELLS WITHIN CLASSES 2 THE REFACTORING CYCLE What Is Refactoring? Smells Are Problems The Refactoring Cycle When Are We Done? Inside a Refactoring Challenges Conclusion 3 MEASURED SMELLS Smells Covered Comments Long Method Large Class Long Parameter List More Challenges Conclusion INTERLUDE 1 SMELLS AND REFACTORINGS 4 NAME Smells Covered Type Embedded in Name (Including Hungarian) Uncommunicative Name Inconsistent Names 5 UNNECESSARY COMPLEXITY Smells Covered Dead Code Speculative Generality INTERLUDE 2 INVERSES 6 DUPLICATION Smells Covered Magic Number Duplicated Code Alternative Classes with Different Interfaces Challenges 7 CONDITIONAL LOGIC Smells Covered Null Check Complicated Boolean Expression Special Case Simulated Inheritance (Switch Statement) INTERLUDE 3 DESIGN PATTERNSSECTION 2 SMELLS BETWEEN CLASSES 8 DATA Smells Covered Primitive Obsession Data Class Data Clump Temporary Field 9 INHERITANCE 10 RESPONSIBILITY 11 ACCOMMODATING CHANGE 12 LIBRARY CLASSES 13 A DATABASE EXAMPLE 14 A SIMPLE GAME 15 CATALOG 16 PLANNING GAME SIMULATOR 17 WHERE TO GO FROM HERESECTION 4 APPENDICESBIBLIOGRAPHYINDEX

精彩短评

- 1、不多说了,经典~~~~~
- 2、重构指导

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:www.tushu000.com