

# 《面向模式的软件架构 卷5》

## 图书基本信息

书名：《面向模式的软件架构 卷5》

13位ISBN编号：9787115261731

10位ISBN编号：7115261733

出版时间：2011-9

出版社：人民邮电出版社

作者：Frank Buschmann, Kevlin Henney, Douglas C. Schmidt

页数：262

译者：肖鹏

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](http://www.tushu000.com)

# 《面向模式的软件架构 卷5》

## 内容概要

《面向模式的软件架构 卷5：模式与模式语言》共分3部分，首先介绍了单个模式，详细阐述了过去累积的关于如何描述和应用模式的诸多见解，接着探究了模式之间的关系，从组织的角度说明了各个模式的领域，最后介绍了如何将模式和模式语言相结合。

《面向模式的软件架构 卷5：模式与模式语言》适合软件架构师和开发人员阅读。

点击链接进入英文版：

[Pattern Oriented Software Architecture: On Patterns and Pattern Languages, Volume 5](#)

## 作者简介

Frank Buschmann德国慕尼黑西门子技术公司资深技术专家及负责人，Wiley软件设计模式系列图书主编。他的研究领域包括对象技术、软件架构、产品线、模型驱动软件开发和模式。曾是ANSI C++标准化委员会X3J16的成员，于1996年发起了首届EuroPLoP会议。

Kevlin Henney 在编程语言和技术、软件架构、模式和敏捷开发等领域从事辅导和实践工作。他是很多软件会议固定邀请的演讲人，同时也参与了多个会议的组织工作，包括EuroPLoP。他经常发表会议论文，主持各种出版物上定期和不定期的专栏。

Douglas C. Schmidt国际公认的软件开发专家，尤其在模式、面向对象框架、实时中间件、建模工具和开源软件开发等方面享有盛誉，美国范德比尔特大学（Vanderbilt University）计算机科学教授。他的研究领域包括模式和模式语言，优化原理，对于支持服务质量的组件中间件相关技术的实证分析，以及支持分布式实时嵌入式系统的模型驱动的工程工具。

## 书籍目录

第0章 尘埃落定	1
0.1 渊源	1
0.2 成功与失败	2
0.2.1 观察	2
0.2.2 状态	3
0.2.3 处方	4
0.3 模式定义及解释	5
0.4 深入理解模式	11
第一部分 模式剖析	
第1章 问题之解决方案及其他	15
1.1 问题之解决方案	15
1.1.1 一个例子(1)	15
1.1.2 重现与良好	16
1.2 流程和物件	16
1.3 “好”的解决方案	17
1.4 驱动力：模式之心脏	19
1.4.1 一个例子(4)	19
1.4.2 dysfunctional、bad 还是anti	21
1.5 上下文	22
1.5.1 一个例子(5)	23
1.5.2 上下文的一般性	23
1.5.3 独立上下文	24
1.5.4 一个例子(6)	25
1.6 一般性	25
1.7 一图胜(逊)千言	27
1.8 模式命名	29
1.8.1 模式命名的语法分类	30
1.8.2 字面命名还是隐喻	30
1.9 模式是循序渐进的	31
1.10 模式既是讲故事，又能发起对话	33
1.11 模式不能代替思考	33
1.12 从“问题—解决方案”到模式	34
第2章 多种多样的模式实现	35
2.1 是否存在一个通用的模型呢	35
2.1.1 Observer 模式：快速回顾	36
2.1.2 结构的变化与角色	36
2.1.3 行为的变化	37
2.1.4 内部差异	38
2.1.5 语言及平台的差别	39
2.1.6 领域、环境相关的变化	40
2.1.7 再论假设	41
2.2 模式与框架	42
2.2.1 工具和上下文环境	44
2.2.2 两个框架的故事	44
2.3 模式与形式主义	47
2.4 通用性与特殊性	48
第3章 模式格式	50

3.1 风格与实质	50
3.2 格式的功能	52
3.3 格式的元素	53
3.4 细节	55
3.4.1 案例	56
3.4.2 图示	57
3.4.3 <code>&lt;code&gt;...&lt;/code&gt;</code>	57
3.5 鸟瞰图	58
3.5.1 从金字塔到托盘	58
3.5.2 模式骨架	58
3.5.3 总结意图	60
3.5.4 模式抽象	60
3.6 不同的格式	60
3.6.1 演变	61
3.6.2 选择	62
3.7 风格与实质 ( Redux )	63
第二部分 模式之间的关系	
第4章 模式孤岛 67	
4.1 模式的联系	67
4.2 设计实验：将模式作为孤岛	68
4.3 第二个设计实验：交织在一起的模式	72
4.4 模式密度	73
第5章 模式的互补性 75	
5.1 一个问题，多种解决方案	75
5.2 互相竞争的模式	76
5.2.1 以状态为例	76
5.2.2 模式族	79
5.2.3 迭代开发	80
5.2.4 适配开发	83
5.2.5 遵从康威定律	84
5.2.6 与风格的设计对话	86
5.3 互相合作的模式	87
5.3.1 一个关于值的例子	88
5.3.2 设计上的完善	88
5.4 模式结合	89
5.4.1 再论迭代	89
5.4.2 再论适配编程	91
5.5 互补性：竞争、完善、结合	92
第6章 模式复合 93	
6.1 常见模式排列	93
6.2 从元素到复合	93
6.2.1 Pluggable Factory	94
6.2.2 Composite Command 的两种视角	95
6.2.3 模式复合的格式	96
6.3 从补充到复合	97
6.3.1 重申	97
6.3.2 适配	99
6.4 是元素还是组合	100
6.4.1 组合的含义	100

6.4.2 深入MVC	101
6.5 复合分析与综合	102
6.5.1 非设计模式的复合	102
6.5.2 设计模式复合	103
第7章 模式序列	104
7.1 模式讲述软件工程成功的故事	104
7.2 模式故事	105
7.2.1 一个小故事	105
7.2.2 已经发表的故事	107
7.3 从故事到序列	108
7.4 模式的序列	109
7.4.1 一个早期的例子	110
7.4.2 模式序列既是流程也是物件	110
7.4.3 再次回到以前提到的小故事	111
7.5 回顾模式复合和模式互补	112
7.5.1 重组	112
7.5.2 再论Batch Iterator	113
7.5.3 再论Interpreter	114
7.5.4 再论Align Architecture and Organization	115
7.6 回到上下文的问题	116
7.6.1 定义上下文	116
7.6.2 专用化与差异化	118
7.7 模式间的联系	118
第8章 模式集合	120
8.1 模式手册	120
8.2 组织模式集合	121
8.3 即时组织	121
8.4 根据层次组织	122
8.4.1 设计和架构	122
8.4.2 惯用法	123
8.4.3 混合层次	124
8.4.4 层次	124
8.5 根据领域组织	125
8.6 根据分区组织	125
8.6.1 阶层架构	126
8.6.2 分区	126
8.7 根据意图组织	126
8.7.1 根据意图划分POSA的模式	127
8.7.2 根据意图划分GoF的模式	128
8.7.3 根据意图划分DDD模式	128
8.7.4 反思模式意图	128
8.8 组织模式集合(重奏)	128
8.9 问题框架	129
8.9.1 问题框架	130
8.9.2 问题框架和模式的对比	131
8.9.3 问题框架与模式的组合	132
8.10 模式符号学	132
8.11 模式集合与风格	134
8.11.1 Unix接口设计模式	135

8.11.2 Web 2.0 设计模式	136
8.11.3 风格与概念一致性	137
8.12 走向模式语言	138
第三部分 模式语言	
第9章 语言的元素	141
9.1 使用模式进行设计	141
9.2 从模式故事和模式序列到模式语言	142
9.2.1 一个未完成的故事	143
9.2.2 序列的组合	145
第10章 模式网络及其他	147
10.1 模式网络	147
10.2 流程与物件	147
10.2.1 流程的迭代本质	148
10.2.2 具体的面向领域的引导	152
10.3 单项最佳	153
10.4 驱动力：模式语言之心脏	155
10.5 模式上下文定义拓扑结构与架构风格	158
10.6 模式构成词汇，序列展示语法	159
10.7 通用性	162
10.7.1 不同的模式序列	162
10.7.2 模式的组合	163
10.8 完整的语言胜过千幅图	163
10.9 面向领域的命名帮助忆起模式语言	164
10.10 模式语言展开对话并讲述很多故事	165
10.11 路还很长	165
10.12 模式语言对创造性智慧的回报	167
10.13 从模式网络到模式语言	168
第11章 亿万种不同的实现	169
11.1 众口难调	169
11.2 渐进式成长	169
11.2.1 面向系统的、进化的设计方法	170
11.2.2 渐进式成长和敏捷开发	171
11.3 并没有排斥重构	172
11.4 一次一个模式	174
11.4.1 明白手头上的问题的关键	174
11.4.2 优先级驱动的设计决策	175
11.4.3 模式集成先于模式实现	175
11.5 基于角色的模式集成	176
11.5.1 选择1：识别并且保持已经实现的角色	176
11.5.2 选择2：识别并分离已经实现的角色	177
11.5.3 选择3：将缺失角色分配给既有设计元素	178
11.5.4 选择4：将缺失角色作为新设计元素来实现	179
11.5.5 基于角色的模式集成和渐进式成长过程	180
11.6 模式语言和参考架构	180
11.7 模式语言与产品线架构	181
11.8 从十亿个到一个……再到一些	184
第12章 模式语言的格式	185
12.1 风格与本质	185
12.2 格式的作用	185

12.3 格式的元素	186
12.3.1 展示全貌	187
12.3.2 简洁与细节	187
12.3.3 模式连接	189
12.3.4 再说元素	189
12.4 细节，细节，细节	190
12.4.1 模式语言的格式	190
12.4.2 鸟瞰图	190
12.4.3 展示顺序	194
12.4.4 示例	194
12.4.5 细节程度	195
12.5 再论风格与本质	197
第13章 模式与模式语言	198
13.1 模式和模式语言：共性	198
13.1.1 共同的核心属性	198
13.1.2 共同的根源	199
13.1.3 一个模式的模式语言	199
13.2 模式与模式语言：区别	200
13.2.1 模式和细节	200
13.2.2 模式语言和交互	200
13.2.3 两个独立的世界	201
13.3 模式“对”模式语言	201
第14章 从模式到人	202
14.1 模式以人为本	202
14.1.1 模式价值体系	203
14.1.2 人类读者	204
14.2 对软件开发者的支持	204
14.3 对软件使用者的支持	206
14.3.1 用户界面	206
14.3.2 用户需求	206
14.3.3 交到用户手中	207
14.4 对模式作者的支持	207
14.4.1 协同写作	207
14.4.2 作者研讨会	208
14.4.3 牧放	208
14.5 技术为人	209
第15章 模式的过去、现在和未来	210
15.1 过去的3年	210
15.1.1 模式与模式语言	210
15.1.2 理论和概念	212
15.1.3 重构与集成	212
15.1.4 GoF	213
15.2 模式的现状	213
15.3 模式的明天在哪里	214
15.3.1 模式与模式语言	214
15.3.2 理论和概念	216
15.3.3 重构与集成	216
15.3.4 支持其他的软件开发方法	216
15.3.5 对其他学科的影响	217

15.3.6 其他学科对我们的影响	217
15.4 简述模式的未来	218
第16章 万事如意	219
模式概念总结	221
参考模式	225
参考文献	238

### 精彩短评

- 1、没有看，这种书要慢慢来品
- 2、嗯嗯嗯，不错的书，等了好久了
- 3、面向模式的软件架构
- 4、软件架构师丛书
- 5、太罗嗦，一张图几行代码能讲清的事非要用一大段文字来描述，末了还要引用其他书的例子来证明。  
上辈子混起点的作者伤不起啊。。。
- 6、这卷毕业那个夏天才在图书馆发现，没来得及仔细看。(注：或许还是因为我向图书馆申请过购买，此外英文版先在信科分馆出现了)
- 7、POSA 后面几卷都有炒现饭的感觉.....可能是我还不够懂吧。。。
- 8、一上升到这种高度就理解不了了。
- 9、留着作备用书

## 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](http://www.tushu000.com)