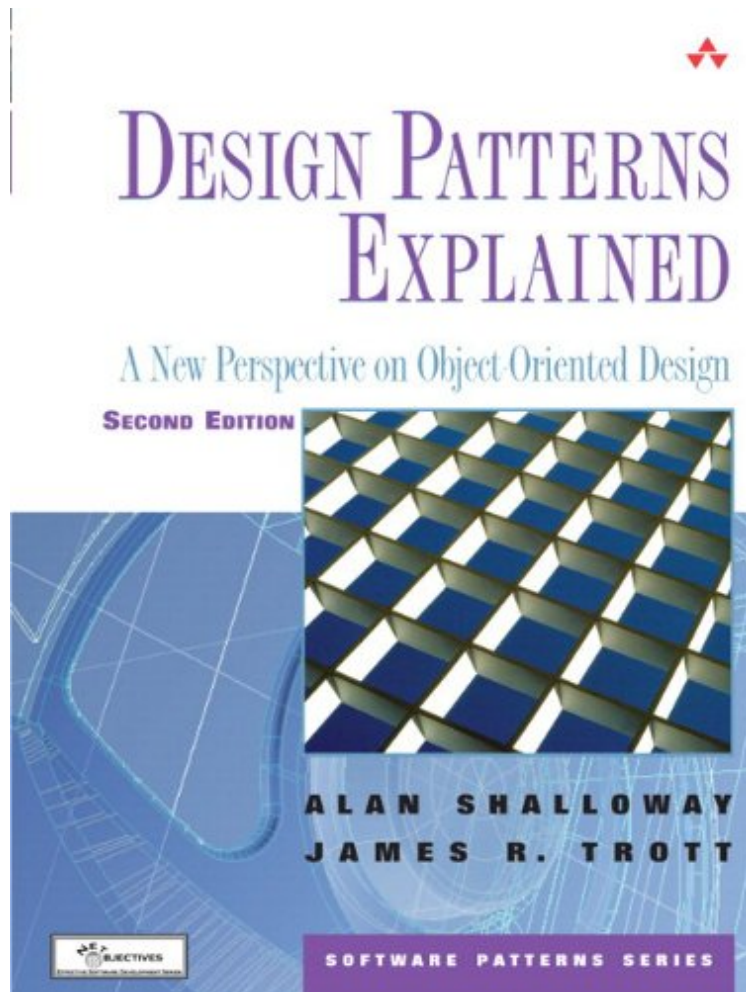


[Mobile pdf] Design Patterns Explained: A New Perspective on Object-Oriented Design (Software Patterns Series)

Design Patterns Explained: A New Perspective on Object-Oriented Design (Software Patterns Series)

Von Alan Shalloway, James R. Trott
ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #456377 in eBooksVerffentlicht am: 2004-10-12Erscheinungsdatum: 2004-10-12File Name: B001U5VJW2 | File size: 46.Mb

Von Alan Shalloway, James R. Trott : Design Patterns Explained: A New Perspective on Object-Oriented Design (Software Patterns Series) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Design Patterns Explained: A New Perspective on Object-Oriented Design (Software Patterns Series):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen4 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Erklrt warum Patterns sind wie sie sind und nicht 100 PatternsVon T. HueslerDieses Buch erlutert sehr ausfhrlich was mit den grundlegenden Begriffen der Pattern Welt gemeint ist. Ein wissen was selten erlutert ist und wohl vielen auch erfahrenen OO Engineers / Architekten nicht bekannt sein drfte.Es wird ausfhrlich auf die Denkhaltung und den Prozess zur Anwendung von Patterns in der Praxis eingegangen. Weiter wird ausfhrlichst beschrieben was den an der

Anwendung eines Patterns besser ist und warum. Welche Unterschiede ergeben sich im Code / Design und wie wirken sich die aus auf die Wart- und Erweiterbarkeit aus. Es wird weiter ausführlich auf die den Patterns zu Grunde liegenden Design Ansätze eingegangen und zu was die führen. Eine intensive Auseinandersetzung mit dem Inhalt befähigt einen nicht nur zum anwenden von Patterns sondern auch zum Designen von Software mit den Prinzipien die Patterns eben zu dem machen was sie sind: Gut erprobte Lösungen. Das Buch ist für Leute die sich mehr mit den Design Gedanken / Ansätzen hinter Design Patterns auseinandersetzen und dadurch ein Wissen über wie man sein eigenes Design stark Verbessern kann erlangen wollen, als für Leute die 100 Patterns beschrieben haben wollen. Falls man viele Patterns will ist dieses Buch definitiv das falsche Buch. Ausserdem: Viele gute Rezensionen finden sich bei .com. Würde empfehlen diese auch zu lesen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Mit Entwurfsmustern zum besseren objektorientierten Entwurf Von Oliver Schoenwald Ein gutes Buch, das ich aufgrund seiner verständlichen und anhand der Beispiele sachlich nachvollziehbaren auch für die Einweisung von angehenden Entwicklern in das Thema objektorientierter Entwurf empfehle. Der Schwerpunkt liegt nicht, wie man durch den Titel meinen mag, auf den Entwurfsmustern. Wie meine Mit-Rezensenten bereits schrieben, werden nur einige davon genauer vorgestellt. Nein, der Schwerpunkt liegt darin, dem Leser eine bessere Herangehensweise an den objektorientierten Entwurf vorzustellen, basierend auf den Entwurfsmustern und mehreren sehr wichtigen Aspekten, die Software-Ingenieuren helfen können, bessere Ergebnisse bei ihren Entwürfen zu erzielen. 18 von 24 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Leider unvollständig und schwach dokumentiert Von Ein Kunde Ein spezielles Buch über Design-Patterns möchte man meinen, liest man den Titel des Buches. Im Software-Engineering gelten 23 Patterns als die Grundlagen schlechthin. Leider jedoch schafft es der Autor nicht, diese vollständig darzustellen. Wichtige Patterns, wie z.B. das "Builder-Pattern" fehlen und damit ist der Hauptzweck des Buches klar verfehlt. Wenn dies nur der einzige Kritikpunkt wäre, dann hätte das Buch noch eine Chance verdient, jedoch sind die Ausführungen zu den behandelten Patterns sehr dürftig. Der Eindruck wird dadurch noch verstärkt, dass teilweise nur ein aussagekräftiger Satz auf einer einzelnen Buchseite zu finden ist, der zwar mit der Kapitelüberschrift versehen ist und auch noch ein wenig hübsch umrahmt dargestellt wird, aber inhaltlich nur mangelhaft ist. Positiv ist der Versuch des Autors die Patterns in Verbindung mit der UML-Notation in Verbindung zu bringen. Auch hier wird allerdings auch nicht das geboten, was andere Autoren bereits veröffentlicht haben. Fazit: Für Einsteiger zu dürftig dokumentiert und für Profis zu unvollständig. Ich hatte mir von dem Buch weitaus mehr versprochen, habe aber jetzt ein wunderbaren Ersatz gefunden: The Design-Patterns (Java Companion), Autor: James W. Cooper aus dem Addison und Wesley Verlag.

Kurzbeschreibung "One of the great things about the book is the way the authors explain concepts very simply using analogies rather than programming examples this has been very inspiring for a product I'm working on: an audio-only introduction to OOP and software development." Bruce Eckel "...I would expect that readers with a basic understanding of object-oriented programming and design would find this book useful, before approaching design patterns completely. Design Patterns Explained complements the existing design patterns texts and may perform a very useful role, fitting between introductory texts such as UML Distilled and the more advanced patterns books." James Noble Leverage the quality and productivity benefits of patterns without the complexity! Design Patterns Explained, Second Edition is the field's simplest, clearest, most practical introduction to patterns. Using dozens of updated Java examples, it shows programmers and architects exactly how to use patterns to design, develop, and deliver software far more effectively. You'll start with a complete overview of the fundamental principles of patterns, and the role of object-oriented analysis and design in contemporary software development. Then, using easy-to-understand sample code, Alan Shalloway and James Trott illuminate dozens of today's most useful patterns: their underlying concepts, advantages, tradeoffs, implementation techniques, and pitfalls to avoid. Many patterns are accompanied by UML diagrams. Building on their best-selling First Edition, Shalloway and Trott have thoroughly updated this book to reflect new software design trends, patterns, and implementation techniques. Reflecting extensive reader feedback, they have deepened and clarified coverage throughout, and reorganized content for even greater ease of understanding. New and revamped coverage in this edition includes Better ways to start "thinking in patterns" How design patterns can facilitate agile development using eXtreme Programming and other methods How to use commonality and variability analysis to design application architectures The key role of testing into a patterns-driven development process How to use factories to instantiate and manage objects more effectively The Object-Pool Pattern a new pattern not identified by the "Gang of Four" New study/practice questions at the end of every chapter Gentle yet thorough, this book assumes no patterns experience whatsoever. It's the ideal "first book" on patterns, and a perfect complement to Gamma's classic Design Patterns. If you're a programmer or architect who wants the clearest possible understanding of design patterns or if you've struggled to make them work for you read this book. Kurzbeschreibung "One of the great things about the book is the way the authors explain concepts very simply using analogies rather than programming examples this has been very inspiring for a product I'm working on: an audio-only introduction to OOP and software development." Bruce Eckel "...I would expect that readers with a basic

understanding of object-oriented programming and design would find this book useful, before approaching design patterns completely. Design Patterns Explained complements the existing design patterns texts and may perform a very useful role, fitting between introductory texts such as UML Distilled and the more advanced patterns books." James Noble Leverage the quality and productivity benefits of patterns without the complexity! Design Patterns Explained, Second Edition is the field's simplest, clearest, most practical introduction to patterns. Using dozens of updated Java examples, it shows programmers and architects exactly how to use patterns to design, develop, and deliver software far more effectively. You'll start with a complete overview of the fundamental principles of patterns, and the role of object-oriented analysis and design in contemporary software development. Then, using easy-to-understand sample code, Alan Shalloway and James Trott illuminate dozens of today's most useful patterns: their underlying concepts, advantages, tradeoffs, implementation techniques, and pitfalls to avoid. Many patterns are accompanied by UML diagrams. Building on their best-selling First Edition, Shalloway and Trott have thoroughly updated this book to reflect new software design trends, patterns, and implementation techniques. Reflecting extensive reader feedback, they have deepened and clarified coverage throughout, and reorganized content for even greater ease of understanding. New and revamped coverage in this edition includes Better ways to start "thinking in patterns" How design patterns can facilitate agile development using eXtreme Programming and other methods How to use commonality and variability analysis to design application architectures The key role of testing into a patterns-driven development process How to use factories to instantiate and manage objects more effectively The Object-Pool Pattern a new pattern not identified by the "Gang of Four" New study/practice questions at the end of every chapter Gentle yet thorough, this book assumes no patterns experience whatsoever. It's the ideal "first book" on patterns, and a perfect complement to Gamma's classic Design Patterns. If you're a programmer or architect who wants the clearest possible understanding of design patterns or if you've struggled to make them work for you read this book. Synopsis In the approximately ten years since the publication of the seminal work in the field of design patterns (Gamma et al's Design Patterns), this practice has moved from being an esoteric part of computer science research to the mainstream of software engineering. Yet despite their widespread acceptance, design patterns are frequently misunderstood. These authors learned patterns the hard way, and their original aim in writing this book (providing the reader with a gentle yet thorough introduction to design patterns) continues in this second edition. This book is the perfect book to read before the reader tries to tackle Gamma's famous work, and has been updated to reflect recent trends and developments in software design.