

大家好, 我会来啦!

好了, 现谈这正事, 我们这次要阅读《HEAD FIRST 设计模式》, 又称《面向对象程序设计套路入门》

[对, 套路, 深深的套路]

不过这些套路一向很有用呢.

好了, 这不是篇 0 吗, 我们就别写引言了, 我们来写点其他的事

这里的文章都发表在 GITHUB, 目录结构如下有 4 个文件夹

| 主目录

|——-effect

|| 一些用 TEX 写的效果, 增加滑稽与可读性

|| 空的, 别想啦

|

|——-document

|| 直接用 TEX 写的原文件, 可供阅读

|| 0.tex 本文件

|| X.tex 第 X 章原文件

|

|——-code

|| 用 C++ 编写的代码, 把中文换掉就可编译

||——-X

|| | 第 X 章的代码

|| | basic 第一版代码

|| | Change_*** 用 *** 方式修改后

|| | Pattern_Used 使用了设计模式后

|| | Pattern_Change_*** 使用了 *** 与设计模式修改后 (有时不存在)

|| | Pattern_Result 结果方案

|

|——-pdf

|| 从 document 用 xelatex 程序编译的结果

| X.pdf X.tex 的结果

什么, 无法预览 DVI? 我不想提供 PDF(懒), 直接看 X.tex 也没什么问题.

(其实 C++OOP 坑人之处很多, 例如构造函数不能调用抽象函数, 不会自动继承构造函数.....)

好了, 大家可以去看第一章了, See You.