Atitit attilax编程艺术 艾龙著

# 1.6 Unix哲学基础

1.6.1 模块原则：使用简洁的接口拼合简单的部件

1.6.2 清晰原则：清晰胜于机巧

1.6.3 组合原则：设计时考虑拼接组合

1.6.4 分离原则：策略同机制分离，接口同引擎分离

1.6.5 简洁原则：设计要简洁，复杂度能低则低

1.6.6 吝啬原则：除非确无它法，不要编写庞大的程序

1.6.7 透明性原则：设计要可见，以便审查和调试

1.6.8 健壮原则：健壮源于透明与简洁

1.6.9 表示原则：把知识叠入数据以求逻辑质朴而健壮

1.6.10 通俗原则：接口设计避免标新立异

1.6.11 缄默原则：如果一个程序没什么好说的，就保持沉默

1.6.12 补救原则：出现异常时，马上退出并给出足量错误信息

1.6.13 经济原则：宁花机器一分，不花程序员一秒

1.6.14 生成原则：避免手工hack，尽量编写程序去生成程序

1.6.15 优化原则：雕琢前先得有原型，跑之前先学会走

1.6.16 多样原则：决不相信所谓“不二法门”的断言

1.6.17 扩展原则：设计着眼未来，未来总比预想快

1.7 Unix哲学之一言以蔽之

# 第4章 模块性：保持清晰，保持简洁

4.1 封装和最佳模块大小

4.2 紧凑性和正交性

4.2.1 紧凑性

4.2.2 正交性

4.2.3 SPOT原则

4.2.4 紧凑性和强单一中心

4.2.5 分离的价值

4.3 软件是多层的

4.3.1 自顶向下和自底向上

4.3.2 胶合层

4.3.3 实例分析：被视为薄胶合层的C语言

4.4 程序库

4.4.1 实例分析：GIMP插件

4.5 Unix和面向对象语言

4.6 模块式编码

# 第5章 文本化：好协议产生好实践

5.1 文本化的重要性

# Dsl微语言 正则表达式 js

# 数据驱动编程 9.2 专用代码的生成

# 第10章 配置：迈出正确的第一步

## 10.1 什么应是可配置的

## 10.2 配置在哪里

## 10.3 运行控制文件

10.3.1 实例分析：.netrc文件

10.3.2 到其它操作系统的可移植性

## 10.4 环境变量

10.4.1 系统环境变量

10.4.2 用户环境变量

10.4.3 何时使用环境变量

10.4.4 到其它操作系统的可移植性

## 10.5 命令行选项

10.5.1 从-a到-z的命令行选项

# 第16章 重用：论不要重新发明轮子

# 第17章 可移植性：软件可移植性与遵循标准

# 第18章 文档：向网络世界阐释代码

# 第19章 开放源码：在Unix新社区中编程

《UNIX编程艺术》([美] Eric S.Raymond 著 姜宏)【简介\_书评\_在线阅读】 - 当当图书.mhtml