Atitit 架构的原则attilax总结

[1.1. Rule of three称为"三次原则"，指的是当某个功能第三次出现时，才进行"抽象化"。是DRY原则和YAGNI原则的折中 1](#_Toc26650)

[1.2. 面向人类编程（可读性优先），优先于面向机器（性能） 1](#_Toc27432)

[1.3. 归一化原则，一切都是文件，一切都是sprite 1](#_Toc16478)

[1.4. 高层抽象原则，优先于具体实现，框架 类库优先于自己实现 1](#_Toc6927)

[1.5. 移动小屏幕优先原则 2](#_Toc23471)

[1.6. 点击触摸 优先于键盘 遥控操作 2](#_Toc18597)

[1.7. 适当超前设计，超前抽象一层即可 2](#_Toc21106)

[1.8. 超前架构设计，一定要满足未来十年的规划为好 2](#_Toc27502)

[2. 更抽象的原则，通用语软硬件，与宇宙 2](#_Toc17411)

[2.1. 事不过三原则：： 2](#_Toc15254)

[3. 参考资料 2](#_Toc19736)

[4. Atitit.软件开发的几大规则，法则，与原则Principle v3 2](#_Toc31565)

## [Rule of three](http://en.wikipedia.org/wiki/Rule_of_three_(computer_programming))称为"三次原则"，指的是当某个功能第三次出现时，才进行"抽象化"。[是DRY原则和YAGNI原则的折](http://www.cnblogs.com/attilax/p/6159970.html)中

## 面向人类编程（可读性优先），优先于面向机器（性能）

## 归一化原则，一切都是文件，一切都是sprite

## 高层抽象原则，优先于具体实现，框架 类库优先于自己实现

能用类库解决就类库解决，这些原理知道即可。。类库优先于自己实现原则。。就好像我们现在再也不用机器语言编程了

## 移动小屏幕优先原则

因为适合小屏幕的，必然适合打屏幕可以显示，反之则不。。

## 点击触摸 优先于键盘 遥控操作

## 适当超前设计，超前抽象一层即可

## 超前架构设计，一定要满足未来十年的规划为好

## 最小化耦合原则与最大内聚5

# 更抽象的原则，通用语软硬件，与宇宙

## 事不过三原则：：

## 分而治之

# 参考资料

# [Atitit.软件开发的几大规则，法则，与原则Principle v3](http://www.cnblogs.com/attilax/p/6192524.html)

Atitit 深入理解软件的本质 attilax总结 软件三原则\_三次原则\_是DRY原则和YAGNI原则的折 - attilaxAti - 博客园.html

作者:: 绰号:老哇的爪子claw of Eagle 偶像破坏者Iconoclast image-smasher

捕鸟王"Bird Catcher 王中之王King of Kings 虔诚者Pious 宗教信仰捍卫者 Defender Of the Faith. 卡拉卡拉红斗篷 Caracalla red cloak

简称：： Emir Attilax Akbar 埃米尔 阿提拉克斯 阿克巴

全名：：Emir Attilax Akbar bin Mahmud bin attila bin Solomon bin adam Al Rapanui 埃米尔 阿提拉克斯 阿克巴 本 马哈茂德 本 阿提拉 本 所罗门 本亚当 阿尔 拉帕努伊

常用名：艾提拉（艾龙）， EMAIL:1466519819@qq.com

头衔：uke总部o2o负责人，全球网格化项目创始人，

uke宗教与文化融合事务部部长， uke宗教改革委员会副主席

，Uke部落首席大酋长，

uke制度与重大会议委员会委员长，uke保安部首席大队长,uke制度检查委员会副会长，

奶牛科技cto ，uke 首席cto 技术总监 研发总监 研发主管 部门总监

uke波利尼西亚区大区连锁负责人 汤加王国区域负责人。

uke克尔格伦群岛区连锁负责人，莱恩群岛区连锁负责人，

uke布维岛和南乔治亚和南桑威奇群岛大区连锁负责人

Uke软件标准化协会理事长理事长 uke终身教育学校副校长

Uke 数据库与存储标准化协会副会长 uke出版社编辑总编

Uke医院 与医学院方面的创始人

转载请注明来源：attilax的专栏 ?http://blog.csdn.net/attilax

--Atiend