Atitit 软件开发体系法规大全v2.docx

Atitit 软件开发体系大全

目录

[1. 基本法（类似宪法） 1](#_Toc21783)

[2. 行政法 1](#_Toc7933)

[3. 流程法民商法 2](#_Toc7002)

[3.1. Ui提升法 2](#_Toc29192)

[3.2. 功能开发法 2](#_Toc15579)

[3.3. 可读性提升法 2](#_Toc6462)

[3.4. 性能提升法 2](#_Toc4397)

[3.5. 对外接口提供法 2](#_Toc30470)

[3.6. 可用性提升法操作性 2](#_Toc15800)

[3.7. 可扩展性 维护性提升法 2](#_Toc7517)

[3.8. 调试法 2](#_Toc19949)

[3.9. 重构法 2](#_Toc19887)

[4. 刑法（安全法） 2](#_Toc23108)

[5. Ref 2](#_Toc4203)

# 基本法（类似宪法）

Atitit.软件开发的几大规则，法则，与原则。。。

1. 设计模式六大原则 2

1.1. 设计模式六大原则（1）：单一职责原则 2

1.2. 设计模式六大原则（2）：里氏替换原则 2

1.3. 设计模式六大原则（3）：依赖倒置原则 2

1.4. 设计模式六大原则（4）：接口隔离原则 2

1.5. 设计模式六大原则（5）：迪米特法则 2

1.6. 设计模式六大原则（6）：开闭原则 2

2. 面向对象的S.O.L.I.D原则 2

2.1. Single Responsibility Principle (SRP)–职责单一原则 3

2.2. Open/Closed Principle (OCP)–开闭原则 3

2.3. Liskov substitution principle (LSP)–里氏代换原则 3

2.4. Interface Segregation Principle (ISP)–接口隔离原则 3

2.5. Dependency Inversion Principle(DIP)–依赖倒置原则 3

3. Other原则 3

3.1. Don’t Repeat Yourself(DRY) 4

3.2. Keep It Simple, Stupid (KISS) 4

3.3. Program to an interface, not an implementation 4

3.4. Command-Query Separation (CQS)–命令-查询分离原则 4

3.5. You Ain’t Gonna Need It(YAGNI) 4

3.6. Common Closure Principle（CCP）–共同封闭原则 4

3.7. Common Reuse Principle (CRP)–共同重用原则 4

3.8. Hollywood Principle–好莱坞原则 4

3.9. High Cohesion & Low/Loose coupling & –高内聚，低耦合 5

3.10. Convention over Configuration（CoC）–惯例优于配置原则 5

3.11. Separation of Concerns (SoC)–关注点分离 5

3.12. Design by Contract (DbC)–契约式设计 5

3.13. Acyclic Dependencies Principle (ADP)–无环依赖原则 5

# 行政法

# 流程法民商法

## Ui提升法

## 功能开发法

## 可读性提升法

## 性能提升法

## 对外接口提供法

## 可用性提升法操作性

## 可扩展性 维护性提升法

## 调试法

## 重构法

# Sin法（安全法）

Ui安全法

Atitit 事务使用法

Sql安全法

Atitit 数据安全法

# Ref

Atitit 软件开发基本法

非功能性需求\_百度百科.html