Atitit. the tao of uke soft rd attilax软件研发之道　　Index--目录

[1. Preface前言 4](#_Toc641)

[2. Capt history 4](#_Toc16478)

[2.1. Genesis 创世记 4](#_Toc30943)

[2.2. Babel 巴别塔 4](#_Toc22790)

[2.3.  Deuteronomy申命记（前景，困难，提示） 4](#_Toc15297)

[2.4. Judges 士师记（如何反模式，如何拯救） 4](#_Toc26990)

[2.5. Chronicles历代志 4](#_Toc129)

[2.6. devs软件发展史 4](#_Toc13801)

[3. Capt ｖａｌ 5](#_Toc21754)

[3.1. Psalms 诗篇 5](#_Toc27737)

[3.2. Proverbs箴言(原则等) 5](#_Toc28982)

[3.3. Ecclesiastes传道书（万物皆空） 5](#_Toc18341)

[3.4. Song of Attilax雅歌 5](#_Toc887)

[3.5. Attilax与北冥之鱼 5](#_Toc2067)

[3.6. Acts 使徒行传  5](#_Toc12723)

[3.7. attilax书  5](#_Toc12137)

[3.8. Revelation 启示录 6](#_Toc9141)

[4. Capt spec 规范,最佳实践 6](#_Toc9971)

[4.1. cs导论 6](#_Toc17283)

[4.2. compatible兼容性 6](#_Toc26342)

[4.3. Tao软件之道 7](#_Toc3514)

[4.4. Prj mng项目管理 7](#_Toc12728)

[4.5. team团队建设与人力资源管理 7](#_Toc23036)

[4.6. engine软件工程 7](#_Toc19304)

[4.7. prgrm编程语言原理 8](#_Toc936)

[4.8. ide技术 8](#_Toc5066)

[5. Capt implement实现 8](#_Toc23922)

[5.1. ds数据结构 8](#_Toc25670)

[5.2. GRAPH image process图形图像处理 8](#_Toc28306)

[5.3. db数据库系统 9](#_Toc21698)

[5.4. concurrent并行计算 9](#_Toc11946)

[5.5.](#_Toc26749) [NLP自然语言处理 9](#_Toc26749)

[5.6. mis管理信息系统 9](#_Toc23950)

[5.7. net 网络体系结构 9](#_Toc27435)

[5.8.  secury数据安全 密码学(签名,rsa,加密) 9](#_Toc16017)

[5.9. reflect重构 9](#_Toc18328)

**[5.10. algo算法导论](#_Toc31500)** [10](#_Toc31500)

[5.11. embed嵌入式系统 10](#_Toc11402)

[5.12. info信息论与编码（第2版） 10](#_Toc20014)

[5.13. 最优化理论与方法 10](#_Toc14803)

[5.14. 系统工程导论  10](#_Toc27750)

[5.15. 系统工程方法论 10](#_Toc32413)

[6. -------Other big part 10](#_Toc27350)

[6.1. 软件设计 10](#_Toc7039)

[6.2. 数字电路 10](#_Toc20408)

[6.3. 通用管理学 10](#_Toc11745)

[6.4. 编程语言原理---面向对象导论 11](#_Toc31391)

[6.5.  面向对象技术与应用 11](#_Toc6056)

[6.6. Dsl解析 与 编译原理 11](#_Toc19441)

[6.7. Atitit html5原理与概论 11](#_Toc3414)

[7.](#_Toc27927) **[操作系统原理](#_Toc27927)**[(cpu,process,mem,file,device mana) 11](#_Toc27927)

[7.1. 信息融合 11](#_Toc26102)

[7.2. 多媒体计算机技术(audio,video) 11](#_Toc26410)

[7.3. 数字通信 12](#_Toc17286)

[7.4. 计算机控制系统 12](#_Toc25653)

[7.5. 《现代控制理论（第3版） 12](#_Toc8145)

[7.6. 线性控制系统理论与方法 12](#_Toc5943)

[7.7. 信息检索 12](#_Toc26820)

[7.8.  数据结构（Data Structures） 12](#_Toc27023)

[7.9. 架构设计 12](#_Toc28872)

[7.10. 设计模式 12](#_Toc16508)

[7.11. 信息存储技术原理 12](#_Toc23218)

[7.12. 软件测试理论与技术 12](#_Toc974)

[7.13. 分布式系统与中间件 网格计算 13](#_Toc9780)

[7.14. 中间件技术原理与应用 13](#_Toc5890)

[7.15. 信息犯罪与计算机取证 13](#_Toc26886)

[8. -----------------Other litt part 13](#_Toc16479)

[8.1. 微型计算机系统接口技术(usb,agp,pci,div,hdmi) 13](#_Toc25112)

[8.2. 微机原理与结构 13](#_Toc5579)

[8.3. 为什么主引导记录的内存地址是0x7C00？ 14](#_Toc16269)

[8.4. 自动化gui 与 发帖机 技术 14](#_Toc1388)

[8.5. 调试方法 14](#_Toc30028)

[8.6. 计算可视化 14](#_Toc98)

[8.7. 报表 14](#_Toc12656)

[8.8. 数据可视化技术 14](#_Toc16395)

[8.9. 搜索引擎 14](#_Toc9435)

[8.10. 搜索引擎历史 14](#_Toc8885)

[8.11. 离线app 14](#_Toc18870)

[8.12. 地理位置 15](#_Toc17077)

[8.13. 垃圾收集 15](#_Toc24233)

[8.14. 初始化与清理 15](#_Toc17191)

[9. 流程控制 15](#_Toc17674)

[9.1. 三大结构语句控制 15](#_Toc26617)

[9.2. 表控制 15](#_Toc8537)

[9.3. 决策树 15](#_Toc31458)

[9.4. 工作流 15](#_Toc22718)

[9.5. 浏览器tech 15](#_Toc19825)

**[9.6.](#_Toc7021)** [软件本地化的起源 15](#_Toc7021)

[10. Other 16](#_Toc26730)

[10.1. 字符编码笔记：ASCII，](#_Toc27409)[Unicode和UTF-8 16](#_Toc27409)

[10.2. 错误处理技术 16](#_Toc15094)

[10.3. 用户体验 16](#_Toc17839)

[10.4. 性能 16](#_Toc28792)

[10.5. I18n 16](#_Toc8365)

[11. 参考资料 16](#_Toc2576)

# Preface前言

thanks鸣谢

如何区分体系子模块与 具体技术，看有没有相关的书籍，如有，开打模块，比如db。。。如没有，比如字符编码。。就小功能。。

版本记录

V6 增加capt 分段

# Capt history

## Genesis 创世记

主要讲述真实世界的创始，参考圣经

## Babel 巴别塔

## Deuteronomy申命记（前景，困难，提示）

## Judges 士师记（如何反模式，如何拯救）

## Chronicles历代志

《历代志上》是《圣经》旧约的一卷书，本卷书共29章。记载了对历史的回顾、特写信仰方面的事，激励归回者重建圣殿的热心，并为他们重建家园立下稳固的属灵根基

## devs软件发展史

# Capt ｖａｌ

## Psalms 诗篇

《诗篇》是《圣经》旧约的一卷书。本卷书共150篇，是耶和华真正敬拜者大卫所记录的一辑受感示的诗歌集，包括150首可用音乐伴唱的神圣诗歌，是整本圣经中第19本书

## Proverbs箴言(原则等)

技术标准的7条原则

## Ecclesiastes传道书（万物皆空）

## Song of Attilax雅歌

雅歌的希伯来原名是 Sir has-sirim（即最美之歌），因此英文称为「歌中之歌」（The Song of Songs），正如同「圣中之圣」（Holy of Holies），「[万王之王](http://baike.baidu.com/view/16569.htm" \t "http://baike.baidu.com/_blank)」（The King of Kings），「万主之主」（The Lord of Lords），具有至高（Most High），无比（Uniqueness）的意思。

## Attilax与北冥之鱼

Like jonh and whale

## Acts 使徒行传

## attilax书

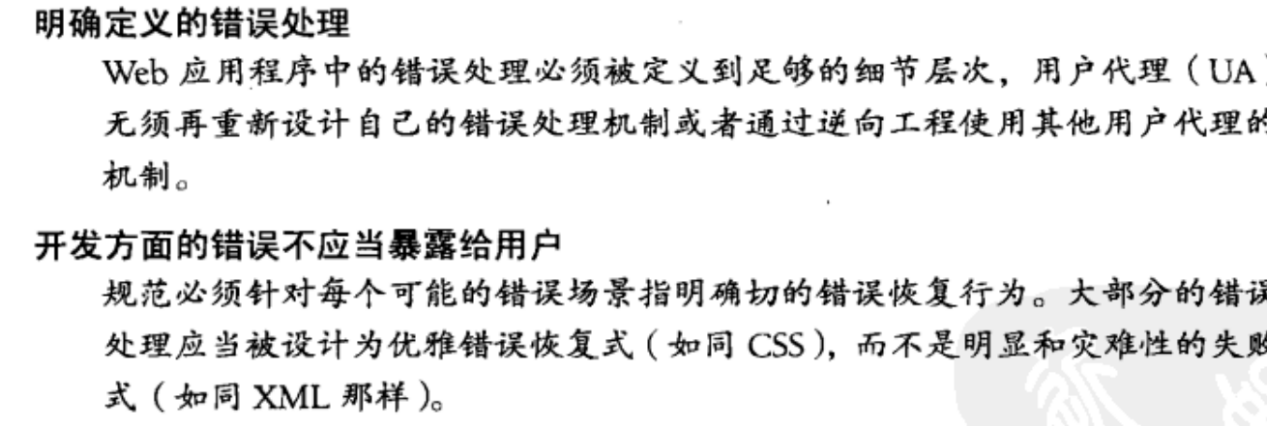
## Revelation 启示录

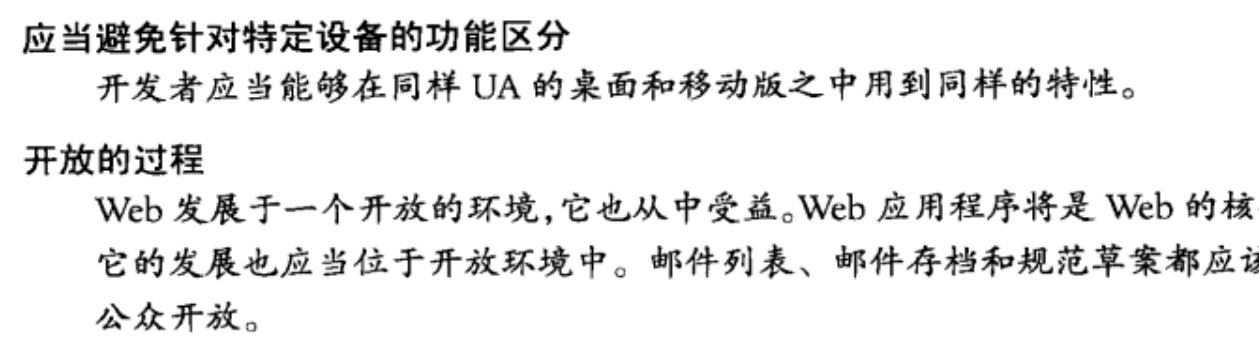
**《浪潮之巅》，介绍IT领域多家大公司的兴衰史，从技术和公司战略角度以及科技的大趋势分析，有点《资治通鉴》的味道，但写法比较灵活**

# Capt spec 规范,最佳实践

## cs导论

## compatible兼容性





作者:: 绰号:老哇的爪子 （ 全名：：Attilax Akbar Al Rapanui 阿提拉克斯 阿克巴 阿尔 拉帕努伊 ）

汉字名：艾提拉（艾龙），   EMAIL:1466519819@qq.com

转载请注明来源： http://blog.csdn.net/attilax

## Tao软件之道

## Prj mng项目管理

## team团队建设与人力资源管理

## engine软件工程

软件编写

软件构件化理论与技术

软件与编程理论

理论原则

Classic book

《自动机理论、语言和计算导论》

代码大全

软件随想录》（Joel on Software）

《程序员修炼之道—从小工到专家》

《编程珠玑（英文版）》，Bently的超经典之作，本质上讲是一本介绍算法的书籍，神奇之处在于把枯燥的算法描述得很生动

“计算机程序设计艺术”(The Art of Computer Programming)

函数式编程初探 - 阮一峰的网络日志.html

代码的抽象三原则 - 阮一峰的网络日志.html

计算理论基础\_百度百科.html

计算理论导引

## prgrm编程语言原理

操作符

表达式

控制执行流程

泛型

注解

第11章 序列化

## ide技术

类型推导(type inference)：

编译器根据上下文提供的参数类型来自动推导变量类型

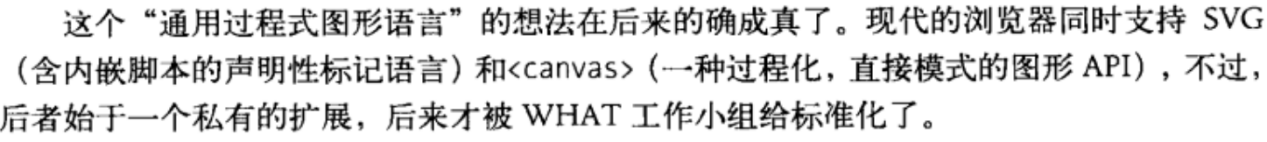
Atitit.ide技术原理与实践attilax总结

# Capt implement实现

## ds数据结构

## GRAPH image process图形图像处理

Svg vs canvas



图像处理的色彩基础知识

实用数字图象处理与分析

## db数据库系统

## concurrent并行计算

## NLP自然语言处理

## mis管理信息系统

## net 网络体系结构

参考Atitit 计算机网络体系结构原理与实践attilax总结

## secury数据安全 密码学(签名,rsa,加密)

## reflect重构

**《重构—改善代码既有代码的设计》，针对的是Java语言来描述**

## **algo算法导论**

## embed嵌入式系统

## info信息论与编码（第2版）

## 最优化理论与方法

## 系统工程导论

## 系统工程方法论

# -------Other big part

## 软件设计

Uml

“UML面向对象设计基础”（Fundamentals of Object-Oriented Design in UML）

“软件设计的艺术”(Bringing Design to Software)

“编程珠矶”（Programming Pearls Second Edition ）

## 数字电路

## 通用管理学

## 编程语言原理---面向对象导论

## 面向对象技术与应用

solid

用构造器确保初始化

第1条：考虑用静态工厂方法代替构造器

参见

1. ：考虑用静态工厂方法代替构造器 - u014723123的专栏 - 博客频道 - CSDN.NET.html

## Dsl解析 与 编译原理

## Atitit html5原理与概论

# **操作系统原理**(cpu,process,mem,file,device mana)

## 信息融合

## 多媒体计算机技术(audio,video)

## 数字通信

通信系统原理（第2版）

数字信号处理（第3版）

数据与计算机通信

## 计算机控制系统

## 《现代控制理论（第3版）

## 线性控制系统理论与方法

## 信息检索

## 数据结构（Data Structures）

## 架构设计

很奇怪，还没人推荐 Martin Fowler 的《企业应用架构模式》- levi rosol

## 设计模式

**设计模式—可复用面向对象软件的基础》**

## 信息存储技术原理

## 软件测试理论与技术

## 分布式系统与中间件 网格计算

<<网格计算技术>>book

Atitit 分布式 与 网格计算

分布式系统原理与范型

[三种分布式对象主流技术——COM、Java和COBRA](http://www.baidu.com/link?url=ymwTQiYzdKIABIhw2nX9DZHdsRCkipTZwjMDMhdega92qMQxhwbisBeRDBFRwxBRFJRsoQBgGk7PZU3fCkaK7BPZ2qFCLXhb0PBYHjpTVTu" \t "https://www.baidu.com/_blank)

分布式对象技术及其应用

## 中间件技术原理与应用

## 信息犯罪与计算机取证

# -----------------Other litt part

## 微型计算机系统接口技术(usb,agp,pci,div,hdmi)

## 微机原理与结构

## 为什么主引导记录的内存地址是0x7C00？

计算机是如何启动的？ - 阮一峰的网络日志.html

## 自动化gui 与 发帖机 技术

## 调试方法

-------------------------具体技术-----------------

## 计算可视化

## 报表

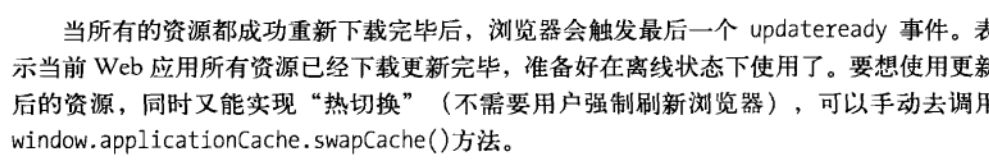
## 数据可视化技术

[书籍]《可视化数据》中文版，原名（Visualizing Data） - 量化投资 - 经管之家(原人大经济论坛).html

## 搜索引擎

## 搜索引擎历史

## 离线app



## 地理位置

H5 geo api

geo.js

## 垃圾收集

## 初始化与清理

# 流程控制

## 三大结构语句控制

## 表控制

## 决策树

## 工作流

## [浏览器t](http://link.zhihu.com/?target=http://litten.github.io/2014/09/26/history-of-browser-useragent/" \t "http://www.zhihu.com/question/_blank)ech

## 软件本地化的起源

# Other

## 字符编码笔记：ASCII，Unicode和UTF-8

字符串匹配的KMP算法 - 阮一峰的网络日志.html

为什么寄存器比内存快？ - 阮一峰的网络日志.html

Stack的三种含义 - 阮一峰的网络日志.html

## 错误处理技术

## 用户体验

## 性能

## I18n

# 参考资料

软件发展史 - 青羽 - 博客园.html

从人类的发展史看软件及软件工程的未来 - 中国IT精华录 - 博客频道 - CSDN.NET.html

IT项目管理最佳实践 - 中国IT精华录 - 博客频道 - CSDN.NET.html

Java编程思想\_百度百科.html

计算机专业中经典书籍（程序猿和大学生必读） - wyzlwyzl的专栏 - 博客频道 - CSDN.NET.html

Effective Java 中文版\_百度百科.html

atiend