Atitit 软件开发基本法

目录

[1. 第一章　总纲（包含各大原则 定律 法则） 1](#_Toc13107)

[2. 爱提拉的原则 3](#_Toc20708)

[2.1. 简单原则 KISS 3](#_Toc27059)

[2.2. 提升可读性 面向人类编程 而不是面向机器 3](#_Toc147)

[2.3. 面向人类编程，优先于面向机器，可读性优先于性能原则 3](#_Toc13115)

[3. 第二章　成员的基本权利和义务 3](#_Toc9176)

[4. 第三章 组织机构 3](#_Toc11507)

[4.1. 1.1. 按照人数划分 最古老的部门划分方法,曾经是组织种族、部落和军队的重要方法 . 1 4](#_Toc25282)

[4.2. 1.4. 按照工艺流程 1 4](#_Toc26659)

[4.3. 职能划分 开发部 测试 产品 运维部门 4](#_Toc21766)

[4.4. 按照语言划分的组织 4](#_Toc759)

[4.5. 按照业务 事业部划分 4](#_Toc6212)

[5. 第四章 会旗、会歌、会徽 4](#_Toc17453)

[6. Ref 4](#_Toc24951)

[6.1. Atitit 组织机构划分法 4](#_Toc14649)

# 第一章　总纲（包含各大原则 定律 法则）

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

4. 参考 5

————————————————

# 爱提拉的原则

## 简单原则 KISS

## 提升可读性 面向人类编程 而不是面向机器

## 面向人类编程，优先于面向机器，可读性优先于性能原则

# 第二章　成员的基本权利和义务

Cto 架构师 前后端 美工

# 第三章 组织机构

|  |  |
| --- | --- |
| 最高行政机关 | 事务院及计划委员会 |
|  |  |

## 1.1. 按照人数划分 最古老的部门划分方法,曾经是组织种族、部落和军队的重要方法 . 1

## 1.4. 按照工艺流程 1

## 职能划分 开发部 测试 产品 运维部门

## 按照语言划分的组织

## 按照业务 事业部划分

# 第四章 会旗、会歌、会徽

# Ref

## Atitit 组织机构划分法

目录

1.1. 按照人数划分 最古老的部门划分方法,曾经是组织种族、部落和军队的重要方法 . 1

1.2. 按照业务产品 1

1.3. 按地区 1

1.4. 按照工艺流程 1

1.5. 按照服务对象 1

1.6. 按照时间 小学 中学 大学等 1

2. 常见组织架构划分 2

2.1. 纵向高中低三层层次 2

2.2. 横行部门制度 2

2.3. 组织体制 2

3. 组织结构形式 2