## Об авторе

Сергей Тепляков занимается разработкой программного обеспечения более десяти лет. За это время он прошел путь от младшего разработчика встроенных систем до архитектора одной из ведущих аутсорсинговых компаний Европы, а потом перебрался в подразделение разработки (DevDiv) компании Майкрософт.

Сергей - автор достаточно популярного в рунете блога, посвященного программированию - Programming Stuff (\*), в котором опубликовано несколько сотен статей самой разной тематики. С 2011 года Сергей был обладателем титула Microsoft C# MVP, которого он лишился при переходе в Майкрософт в конце 2014 года.

Основной интерес автора лежит в области проектирования систем, прагматичного использования принципов и паттернов проектирования, а также совмещения объектно-ориентированного и функционального программирования.

Связаться с Сергеем можно по почте Sergey.Teplyakov@gmail.com

(\*) Сноска: SergeyTeplyakov.blogspot.ru

## Кому адресована эта книга

Книга предназначена профессиональным разработчикам, которым интересны вопросы проектирования. Наибольшую пользу книга принесет программистам, у которых есть за плечами несколько лет опыта работы с языком C#, базовые знания объектно-ориентированного программирования и паттернов проектирования.

Менее опытным разработчикам я бы посоветовал прочитать эту книгу дважды: сейчас и через несколько лет, когда взгляд на разработку будет меняться под давлением нового опыта. Процесс познания в целом и процесс изучения вопросов проектирования является итеративным. Практический опыт и "набитые шишки" позволяют смотреть на "теоретические" и, казалось бы, малоинтересные вопросы, как паттерны, с совершенно другой точки зрения.

Опытным разработчикам книга будет полезна с точки зрения обобщения знаний. Классические паттерны рассматриваются со всех возможных точек зрения, так что, вполне возможно, автору удалось показать их с тех сторон, о которых вы не задумывались.

В качестве целевой платформы используется .NET Framework и язык C#. Часть материалов довольно сильно завязана на особенности платформы и языка программирования. Если вашем основным языком программирования является C++ или Java, то книга все равно будет полезна, поскольку существенная ее часть посвящена вопросам проектирования, слабо зависящим от языка программирования.

## Как читать эту книгу

Данная книга не является учебником, который предполагает четкую последовательность чтения. Все главы по паттернам проектирования являются автономными и могут читаться независимо. Последняя часть книги посвящена принципам проектирования и в малой степени пересекается с другими ее частями.

Книга может быть использована в качестве справочника для углубления знаний определенного принципа или паттерна по мере необходимости. Я бы, все же, советовал вначале прочитать книгу от начала до конца, чтобы сформировать общее представление или освежить знания в области проектирования. Это позволит возвращаться к каждой конкретной главе позже, когда станет очевидным необходимость углубленных знаний по конкретному паттерну для более успешного его применения на практике.

## Ваши отзывы

Ни одна книга не является идеальной, и эта, по всей видимости, не станет исключением. В книге могут быть неточности, которые пропустил я и команда редакторов. А может быть, чтение определенной главы вызовет у вас определенные мысли, которыми вы захотите поделиться с автором этой книги.

Другими словами, если вам что-то понравилось, не понравилось или вас просто заинтересовал определенный аспект проектирования, пишите об этом на электронный адрес SergeyTeplyakov@gmail.com.

## Благодарности

Написание книги - это достаточно сложный и трудоемкий процесс, который отнял у меня, а значит и у моей семьи, большое количество времени и сил. Я не знаю, чтобы я делал без своих любимых девочек, супруги Юли и дочки Анжелики. Без вас, у меня просто не было бы желания становиться лучше и заниматься подобными вещами. Хочется сказать спасибо моим родителям и брату, которые всегда в меня верили и поддерживали.

У меня никогда не было живого ментора, но были люди, которые оказали влияние на формирование моих взглядов в области проектирования. Они не знают о моем существовании, но без них я бы стал совсем другим специалистом. Это, Гради Буч и Бертран Мейер, Кент Бек и Мартин Фаулер, Крэг Ларман и Эрик Эванс, ну и, конечно же, "банда четырех" - Эрих Гамма, Ричард Хелм, Ральф Джонсон и Джон Влиссидес.

За пять лет в киевском офисе компании Люксофт я познакомился с огромным количеством интереснейших специалистов. Мы обсуждали вопросы проектирования, спорили об особенностях объектно-ориентированного и функционального программирования, доказывали превосходство одного языка по сравнению с другим, а иногда обсуждали научные подходы к наиболее эффективному остужанию манной каши. Тут не будет имен, вы уж извините. Просто знайте, что я пока что не встречал более сильного и интересного коллектива!

Отдельную благодарность хочется выразить команде рецензентов, чья конструктивная критика помогла сделать книгу лучше. Это Сергей Усок, Лёша Давидич, Вячеслав Иванов, Саша Шер, Женя Чепурных, Саша Березовский и Саша Гриценко. Ребята, спасибо огромное.