

编写高质量代码

面向对象

- 封装、抽象、继承、多态
- 面向对象编程 VS 面向过程编程
- 面向对象分析、设计、编程
- 接口 VS 抽象类
- 基于接口而非实现编程
- 多用组合少用继承
- 贫血模型和充血模型

设计原则

- SOLID原则-SRP单一职责原则
- SOLID原则-OCP开闭原则
- SOLID原则-LSP里式替换原则
- SOLID原则-ISP接口隔离原则
- SOLID原则-DIP依赖倒置原则
- DRY原则、KISS原则、YAGNI原则、LOD法则

编程规范

- 20 条最快速改善代码质量的编程规范

代码重构

- 目的、对象、时机、方法
- 单元测试和代码的可测试性
- 大重构（大规模高层次）
- 小重构（小规模低层次）

设计模式

创建型

常用：

- 单例模式
- 工厂模式（工厂方法和抽象工厂）
- 建造者模式

不常用：

- 原型模式

结构型

常用：

- 代理模式
- 桥接模式
- 装饰者模式
- 适配器模式

不常用：

- 门面模式
- 组合模式
- 享元模式

行为型

常用：

- 观察者模式
- 模板模式
- 策略模式
- 职责链模式
- 迭代器模式
- 状态模式

不常用：

- 访问者模式
- 备忘录模式
- 命令模式
- 解释器模式
- 中介模式