Object Oriented Analysis & Design 面向对象分析与设计

Lecture 11 成为好的架构师

主讲: 姜宁康 博士

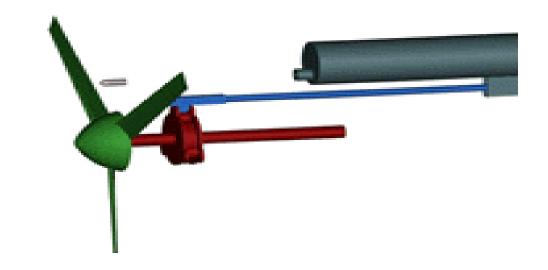
■ 4、课程总回顾...

- 【面对对象分析与设计】课程是
 - 一门关于思维的课程
 - 一门关于软件设计的课程
 - 一门帮助同学们成长为软件架构师的课程

软件开发:满足"人的需要"

- 课程在软件开发中的地位
 - 软件是由多人合作完成的,不同人员的工作相互有依赖关系
 - 例如,一个人写的模块被其他人写的模块调用
 - 软件的很多错误都来源于设计师/程序员对模块功能的误解、疏忽或不满足用户需求变化
 - 课程内容有助于 明确定义模块功能,单个模块内部的改变不会影响其他模块,保证软件的质量,适应需求变化





4.1 面向对象概述

- 关于思维
- 面向对象思想的起源
- 类class / 对象 Object
- 类与对象的构成
- 面向对象思考方式
- 面向对象基本特征
 - 封装
 - 多态
 - 继承
 - 聚合/组合
 - 接口/实现
 - 抽象

|4.2 建模工具

- ■建模、模型
 - 建模的四点原则
- UML, Unified Modeling Language, 统一建模语言
 - "事实上的工业标准"
 - 三大要素: 事物、关系、图
 - 各建模元素的图符
 - 用例模型、活动图 → 系统需求、业务过程
 - 类图、顺序图、状态图 → 设计模型
 - 领域模型
- 但最重要的不是工具,而是设计思想! 面向对象设计思想!

4.3 面向对象分析

- 领域模型、领域概念
 - 1) Conceptual model (Larman) 概念模型,又称"名词法"
 - Produce a "light" class diagram
 - 2) Analysis model with stereotypes (Jacobson) 分析模型
 - Boundaries, entities, control
 - 3) CRC cards (Beck, Cunningham) CRC法,类/职责/协作
 - Index cards and role playing
- 系统顺序图
- 定义、标识职责 responsibility

4.4 从分析到设计

- 用例描述 ---领域概念 --- 领域模型 + 职责 --→设计模型
- 软件开发生命周期 SDLC
 - Software development Life cycle
- 契约设计 Design By Contract
- 操作契约
- 逻辑架构
- 分层架构
- 面向对象设计关注的层次
 - 业务逻辑
 - 不关心 界面、数据层
- 职责驱动的设计

4.5 GRASP设计原则

■ GRASP 原则共9条

- Creator 创建者
- Information Expert 信息专家
- Low Coupling 低耦合
- Controller 控制器 (外观控制器、会话控制器)
- High Cohesion 高内聚
- Polymorphism 多态
- Indirection 间接
- Pure Fabrication 纯虚构
- Protected Variations 隔离变化

4.6 面向对象设计原则

- **OCP**,开-闭原则
- 依赖倒置原则
- 能用组合的地方,不要用继承
- 面向接口设计/编程,而不要面向实现设计/编程
- 把变化的部分, 封装起来 (隔离变化)

4.7 设计模式

- GOF设计模式
 - 模式: 模式名称、解决的问题、解决的方案、后果
 - 4位作者 总结出软件设计可反复重用的解决方案,写了第一本书(23个模式)
- · 课程介绍了6个GOF设计模式
 - 单实例
 - 适配器
 - 外观
 - 观察者
 - 策略
 - 工厂
- 其余模式, 自学。业界有大量的模式(500~1000以上种)

4.8 共勉:台湾国学大师曾仕强的观点

- 中国人获得成功的10个要素
 - 一表人材
 - "要使自己从内心来改变外貌"
 - 二套西装(在什么场合穿什么衣服)
 - 三杯酒量(互动的原则)
 - 四圈麻将(现代社交活动)
 - 五方交游: 五方(东南西北中)
 - 六出祈山(运作的技巧)
 - 七术打马(诚心的赞美别人)
 - 八口吹牛:
 - 适当的出风头,多为自己营造一些表现自我的机会
 - 九分忍耐(做事的态度、持续忍耐方可成功)
 - 十分努力(做事的态度)
 - 做人是做给别人看,做事是做给自己看



证践们—超努力!

实现 每个同学、

每个同子、 每个家庭、 每个大学的梦想!

课程结束、谢谢大家!



本讲结束