**引言**

规则不会百分之百地使用于任何时刻和场合，但是，它们确实体现了绝大多数情况下的最佳程序设计实践。你不应该盲目地遵从这些规则，但是，你应该只在偶尔的情况下，有充分的理由之后才去打破这些规则。同大多数学科一样，编程首先要学会基本规则，然后才能知道什么时候可以打破这些规则。

本书大部分内容不是讨论性能的，而是关心如何编写出清晰，正确，可用，健壮，灵活和可维护的程序，如果能做到这一点的话，性能往往会比较容易获取。（注：因为只有做到清晰正确可用可维护，才可能调优，反过来，一般做到这几点的，性能也不会差到哪儿去）

**创建和销毁对象**

1. 考虑用静态工厂方法替代构造器