

<<

面向对象 (OOD&&OOD)

- 1, 历史背景
- 2, 面向对象设计
  - 对象+消息
- 3, 面向对象编程
  - Erlang, Scala
  - java/C++
- 4, 案例
- 5, 实践
- 6, 发展
  - 1, 继承
  - 2, 多态&副作用
  - 3, 封装
  - 4, data class
  - 5, valueobject
  - 6, 副作用
    - 异常处理机制
    - 事件总线处理机制

## 1, 历史背景

思想产生于60, 70年代左右。

发展于80年代后。

80年代, 苹果机、兼容机大发展。信息行业从政府、军队像过去一样, 要求电脑的操纵着都经受专业的技能培训。软件应用也从过去的严肃的专业领域, 转向游戏、文字处理里敲入cp这个单词。然后观察预期的结果是否一致。如果能, 让他选用。——这两种实现的工作量、技术难度在这种市场条件下, 传统的结构化编程语言无法满足时解决方案。

- 1, 胜任复杂软件的开发
- 2, 高度生产力
- 3, 高度确定性

## 2, 面向对象设计

### 对象+消息

<https://www.zhihu.com/question/305042684/answer/1111111111>

典型特征

- a. 不变性
- b. 易变性

特点

- i. 容易构建复杂的软件
- ii. 可靠性高
- iii. 团队协作容易

a

## 3, 面向对象编程

### Erlang, Scala

### java/C++

封装、继承、多态