复习:

概念填空

设计原则、模式

应用设计

简答

用例图

UML

UML 6 个核心工作流:

商业、需求、分析和设计、实现、测试、部署

4个阶段:初始、细化、构造、移交

具有迭代增量开发、使用实力驱动、以软件体系结构为中心

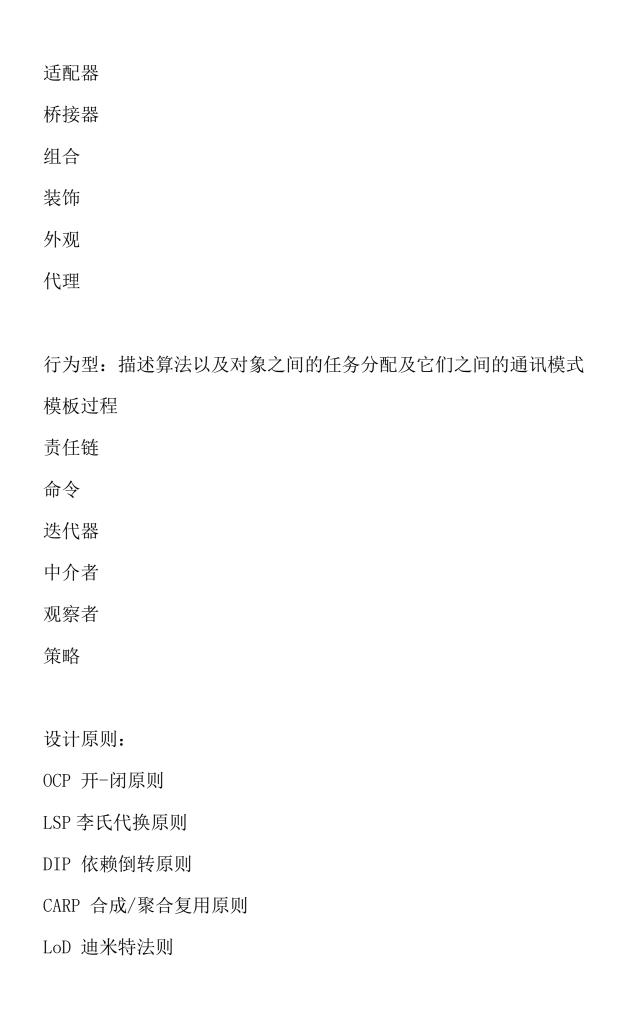
创建型:对象的创建和使用的责任进行分离

简单工厂

工厂方法

单例模式

结构型:类的继承机制及对象组装方式组织形成新的结构以实现新的功能



SRP 单一职责原则

设计模式的使用策略

- 1. 理解所选择的模式,注意使用效果,确定该模式是否适合所要解决的实际问题
- 2. 研究模式的结构、组成以及它们之间如何协作、相互的关联关系。
- 3. 选择模式参与者的名字, 使这些名字在具体应用中有意义。
- 4. 定义类及接口,建立它们的继承关系,定义代表数据和对象引用的实例变量。
- 5. 定义模式中专用于具体应用的操作名称。
- 6. 实现执行模式中责任和协作的操作。

中间件

屏蔽网络底层细节

管理计算资源和网络通信

分类:

数据访问

远程过程调用

消息

对象

交易管理

应用服务

工作流

安全

云计算

发展趋势:业务化、服务化、虚拟化

优越性:应用开发、系统运行、开发周期、减少项目开发风险、

合理运用资金、应用集合、系统维护、质量、技术革新、增加产品吸

引力

应用服务器的功能:

提供构件运行环境、互操作机制、公共服务