

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 workflow：

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

适配器

桥接器

组合

装饰

外观

代理

行为型：描述算法以及对象之间的任务分配及它们之间的通讯模式

模板过程

责任链

命令

迭代器

中介者

观察者

策略

设计原则：

OCP 开-闭原则

LSP 李氏代换原则

DIP 依赖倒转原则

CARP 合成/聚合复用原则

LoD 迪米特法则

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