

Spis treści

	O autorze	9
	Wprowadzenie	11
Część I	Wprowadzenie	13
Rozdział 1	Zasady projektowania SOLID	15
	Zasada pojedynczej odpowiedzialności	15
	Zasada otwarty-zamknięty	17
	Zasada podstawiania Liskov	22
	Zasada segregacji interfejsów	23
	Zasada odwracania zależności	26
Rozdział 2	Perspektywa funkcyjna	29
	Podstawy funkcji	29
	Literały funkcyjne w języku C#	30
	Funkcje przechowywania w C#	31
	Literały funkcyjne w języku F#	33
	Kompozycja	34
	Cechy języka związane z paradygmatem funkcyjnym	35
Część II	Wzorce kreacyjne	37
Rozdział 3	Budowniczy	39
	Scenariusz	39
	Prosty budowniczy	40
	Płynny budowniczy	41
	Komunikowanie zamiaru	42
	Złożony budowniczy	43
	Parametry budowniczego	46
	Dziedziczenie płynnego interfejsu	47
	Konstrukcja DSL w F#	50
	Podsumowanie	51

Rozdział 4	Fabryki	53
	Scenariusz	53
	Metoda fabrykująca	54
	Fabryka	55
	Fabryka wewnętrzna	56
	Separacja logiczna	56
	Fabryka abstrakcyjna	57
	Fabryka funkcyjna	58
	Podsumowanie	59
Rozdział 5	Prototyp	61
	Kopiowanie głębokie i płytkie	61
	ICloneable to zły pomysł	62
	Głębokie kopiowanie z wykorzystaniem specjalnego interfejsu	63
	Głębokie kopiowanie obiektów	63
	Duplikacja za pomocą konstruktora kopiującego	64
	Serializacja	65
	Fabryka prototypów	66
	Podsumowanie	67
Rozdział 6	Singleton	69
	Singleton według konwencji	69
	Klasyczna implementacja	70
	Leniwe ładowanie	71
	Kłopoty z singletonami	71
	Singletony a IoC	74
	Monostat	75
	Podsumowanie	76
Część III	Wzorce strukturalne	77
Rozdział 7	Adapter	79
	Scenariusz	79
	Adapter	80
	Tymczasowe stany adaptera	81
	Problem z generowaniem skrótów	83
	Adapter właściwości (surogat)	85
	Adaptery w .NET Framework	86
	Podsumowanie	87
Rozdział 8	Most	89
	Konwencjonalny most	89
	Most do dynamicznego prototypowania	92
	Podsumowanie	93

Rozdział 9	Kompozyt	95
	Grupowanie obiektów graficznych	95
	Sieci neuronowe	97
	Opakowanie kompozytu	99
	Podsumowanie	100
Rozdział 10	Dekorator	101
	Niestandardowy StringBuilder	101
	Adapter-dekorator	103
	Wielokrotne dziedziczenie	103
	Dynamiczna kompozycja dekoratora	106
	Dekorator statyczny	108
	Dekorator funkcyjny	109
	Podsumowanie	110
Rozdział 11	Fasada	111
	Budowa terminalu handlowego	112
	Zaawansowany terminal	113
	Gdzie jest fasada?	114
	Podsumowanie	116
Rozdział 12	Pytek	117
	Nazwy użytkowników	117
	Formatowanie tekstu	119
	Podsumowanie	121
Rozdział 13	Pełnomocnik	123
	Pełnomocnik zabezpieczający	123
	Pełnomocnik właściwości	125
	Pełnomocnik wirtualny	126
	Pełnomocnik komunikacji	128
	Podsumowanie	130
Część IV	Wzorce zachowań	131
Rozdział 14	Łańcuch odpowiedzialności	133
	Scenariusz	133
	Łańcuch metod	134
	Łańcuch brokerów	136
	Podsumowanie	139
Rozdział 15	Polecenie	141
	Scenariusz	141
	Implementacja wzorca Polecenie	142
	Operacje cofania	143

Polecenia złożone	145
Polecenie funkcyjne	147
Zapytania i rozdzielanie zapytań od poleceń	149
Podsumowanie	149
Rozdział 16 Interpreter	151
Ewaluator wyrażeń numerycznych	152
Leksykalizacja	152
Parsowanie	154
Wykorzystanie leksera i parsera	156
Interpreter w paradygmacie funkcyjnym	156
Podsumowanie	159
Rozdział 17 Iterator	161
Właściwości wspierane przez tablice	162
Stwórzmy iterator	163
Ulepszony iterator	166
Podsumowanie	167
Rozdział 18 Mediator	169
Chat room	169
Mediator ze zdarzeniami	172
Podsumowanie	174
Rozdział 19 Memento	175
Rachunek bankowy	175
Cofnij i ponów	176
Podsumowanie	178
Rozdział 20 Pusty obiekt	181
Scenariusz	181
Podejście natrętne	182
Pusty obiekt	182
Ulepszenia projektu	183
Wirtualny pośrednik pustego obiektu	183
Dynamiczny pusty obiekt	184
Podsumowanie	185
Rozdział 21 Obserwator	187
Słabe zdarzenie	188
Obserwatory właściwości	190
Problemy z zależnościami	191
Strumienie zdarzeń	194
Kolekcje obserwowalne	197
Subskrypcje deklaratywne	197
Podsumowanie	199

Rozdział 22 Stan	201
Przejścia między stanami zależne od stanu	202
Maszyna stanów — „samoróbka”	204
Maszyny stanów z wykorzystaniem biblioteki Stateless	206
Typy, akcje i ignorowanie przejść	206
Ponowne wejście w ten sam stan	207
Stany hierarchiczne	208
Dodatkowe własności	208
Podsumowanie	209
Rozdział 23 Strategia	211
Strategia dynamiczna	211
Strategia statyczna	214
Strategia funkcyjna	214
Podsumowanie	215
Rozdział 24 Metoda szablonowa	217
Symulacja gry	217
Funkcyjna odmiana Metody szablonowej	219
Podsumowanie	220
Rozdział 25 Wizytator	221
Nachalny wizytator	222
Wyświetlacz refleksywny	223
Funkcyjny wizytator refleksywny	224
Usprawnienia	224
Co to jest dysponowanie?	225
Wizytator dynamiczny	227
Klasyczny wizytator	228
Implementacja dodatkowego wizytatora	229
Wizytator acykliczny	230
Wizytator funkcyjny	232