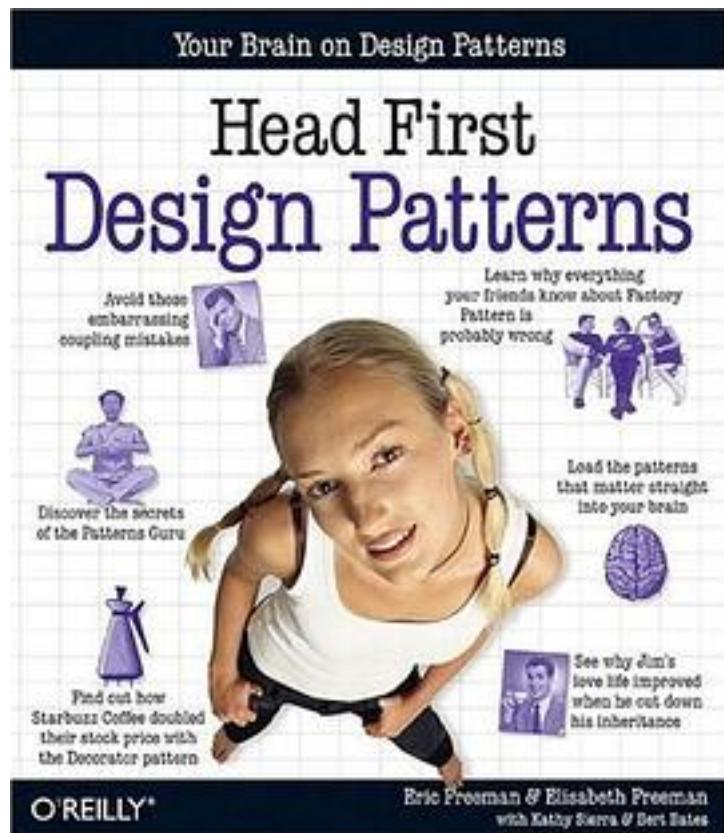


Head First Design Patterns



[Head First Design Patterns 下载链接1](#)

著者:Eric Freeman

出版者:O'Reilly Media

出版时间:2004-10-01

装帧:Paperback

isbn:9781600330544

作者介绍:

目录:

[Head First Design Patterns 下载链接1](#)

标签

设计模式

HeadFirst

程序设计

Programing

评论

设计模式

作为对设计模式的初学者，以及有一定的了解，但还不够深入的人都是一本不错的好书

不懂设计模式不要说自己会编程，你只是个野路子。

[Head First Design Patterns 下载链接1](#)

书评

本影印版刚拿到手,感觉沉甸甸的,第一印象就不错, 网上评价也很好。恰巧快到春节,于是在书架一大堆的书籍中, 我只选择这本比较厚重的, 塞到我的行李包中。翻开一看,真如Erich Gamma所说,简直欲罢不能.本书是Oreilly的Head

First系列中的一本，本系列书籍的特点是采用大量的插...

写得很有趣，图文并茂，比起四人帮的那本，好懂了不知道多少倍。
计算机世界的head first系列让我想起了阿呆系列，话说新的一集the big bang theory里面lennerd学习橄榄球的时候也有一本阿呆啊，哈哈，跑题了
不过只看书学明白设计模式是不可能的，这些只是前人的总结，我们...

读这本书不仅仅是学习知识，而是在学习一种思考的方法，学习一种认知的技巧，学习一种成长的阶梯。

总之，用你闲暇的时间来读这本书，并不亚于你专注的工作或学习。

这本书没有辜负这个名字。作者说他们把原本属于设计模式的来源还给设计模式的学习和应用过程。他们确实这样做到了。让读者能够从生活中的例子随着论述的展开，逐步深入设计模式的核心，这个确实在目前的设计模式教程里面比较少见的，这个也是这本书能够不负其初衷的重要原因。

1.策略模式(Strategy)

定义算法，将他们分别封装起来，让他们可以相互替换，让算法变化对客户端透明。

2.观察者模式(Observer)

解耦一系列对象的通知状态。定义对象之间的一对多依赖，当一端对象发生变换，通知多端。 3.装饰模式(Decorator) 动态将责任附加到对...

这可以说是我看完的唯一一本英文电子书（那个时候还没有东南的影印版），当然看完的一部分是因为这本书是教材。书里以很浅显的语言以及生动的例子讲授了部分的设计模式，而一些配图也十分的有趣。与之相比，GoF的书晦涩难懂，虽然内容为经典中的经典，但对一些经验较浅的人...

这是一本很轻松的书籍，不属于难啃的学院派风格。

但我还是断断续续看了接近一个月才看完，工作实在太忙了，

每天只有在地铁上抽出一点时间来阅读。这期间我总是看着看着就乐了，

就这样开心了一个月，对设计模式也摸到了门道。书中介绍的都是一些基本的设计模式，以附录的形式给...

Head First Design Pattern

能够把枯燥的设计概念讲解的生动有趣，入门书最重要的就是不吓跑读者、让读者快速掌握概念、培养兴趣。这本书作为一本设计模式的入门学习书籍，绝对没错~这本看完再看四人帮的书，绝对没错。而且，我觉得对任何技术的学习，都可以从Head First系...

看书之前本来仰慕已久，不过看完了稍显失望。

怎么说呢，这种非常轻松的东西倒是很好，就是有点过于分散了点。另外有的模式对我来说简直是惊世骇俗，但是有的实在是非常符合一般规律，能够直接根据OO的原则想出来的。还有一点不太满意就是习题有的有点弱智，有的又跑得太远……

第一次看到这样得技术书，以图为主，还有很多得手写体文字，看着很舒服，讲得也好，浅显易懂！这才应该是技术书要走得路线～让每个读者都能看懂！

这本书写得挺好的，通俗易懂。以前买了那本GoF的书，试图看了几遍也没看完几个模式。每页的信息量不大，书特别厚，所以看完以后会有一种错觉：看完了好厚一本书！这本书把设计模式讲清楚的同时把一些OO思想也解释得很清楚，至少在合上书的时候“多用组合，少用继承”这个原则...

第一次接触Head First系列的时候是，head first

web，刚开始并不是很感冒，那本书是中文版。这次偶然地从图书馆借了本 Head First Design Patterns

（英文版），一下子被里面的英语表达方式吸引住了。对，我是从喜欢读书中的英文句子转而喜欢上该系列的书的。而且，在阅读的过...

这是我看过最幽默最搞笑最亲切同时又让我收获巨大的技术书籍！

森森的膜拜Freeman(s)！Amen！深入浅出，娓娓道来，有的地方能笑死你！

不知是翻译还是原著的问题，有几个小地方有点小错误，个人观点，值得商榷。但是瑕不掩瑜啦！其实我最先买的那本是四人帮写的，四人帮...

最近看完了《HeadFirst设计模式》，GOF的《设计模式——可复用面向对象软件的基础》的创建型模式也读完了，经历了从一无所知到茅塞顿开再到充满迷惑的过程。

不得不说《HeadFirst设计模式》是一本非常好的入门书，每一章都是先提出问题，然后讨论、分析，引导出相应的设计...

大概上一次我学习设计模式的时候，是大三的时候了吧，当时我就感觉得到这门课程不一样的重要性，以前的软件工程只是说明解耦的必要性，我在大二的时候编写过8000行的C语言的程序，我清楚模块化，把握好代码粒度给程序整体复用率带来非常好效果，软件工程这门课程中总结出来的...

2010年开始接触设计模式，当时看的是《大话设计模式》，翻完，没啥实质领悟。也许是当年修行不够悟道不深。之后几年里设计模式对于我还是一个自认为不能理解好的领域，买了四人帮的书也丢在一边。因为工作中主要用C，而模式多用面向对象语言描述。我一直在思考如何在C中采用面...

【strategy】 defines a family of algorithms, encapsulate each one and make them interchangable. strategy lets the algorithm vary independently from clients that use it.

【observer】 defines a one-to-many dependency between objects so that when one object c...

老话了，没有人能写出没有BUG的的程序。这本经典好书也不例外，书中的例子用到很多设计模式，源码更是精彩，但相对的对于没一定基础的程序员来说比较难理解的，如果用到书中的例子时碰到BUG了就不好解决了。附上《HandFirst Desgin Pattern》Class Coverage 参考：<http://...>

特地給這本書留了“讀過的第一百本書”的特殊位置，就是為了突出這本書對我的價值。

設計模式從他誕生之後，就迅速上昇為軟件開發世界的顯學，一時間軟件開發必談模式，各種書籍也是汗牛充棟，以致後來翻譯書籍名字裏都喜歡帶“模式”一詞以提高銷量就可見一斑。但是設...

Head

First系列让技术书读起来轻松有趣，让晦涩难懂的计算机知识理解起来形象生动。700页的技术书，一两口气就搞定了，而且理解得还很深刻，好书啊！唯一担心的是，这系列的书普遍太厚，有点儿费纸张，所以建议互相借阅。

[Head First Design Patterns 下载链接1](#)