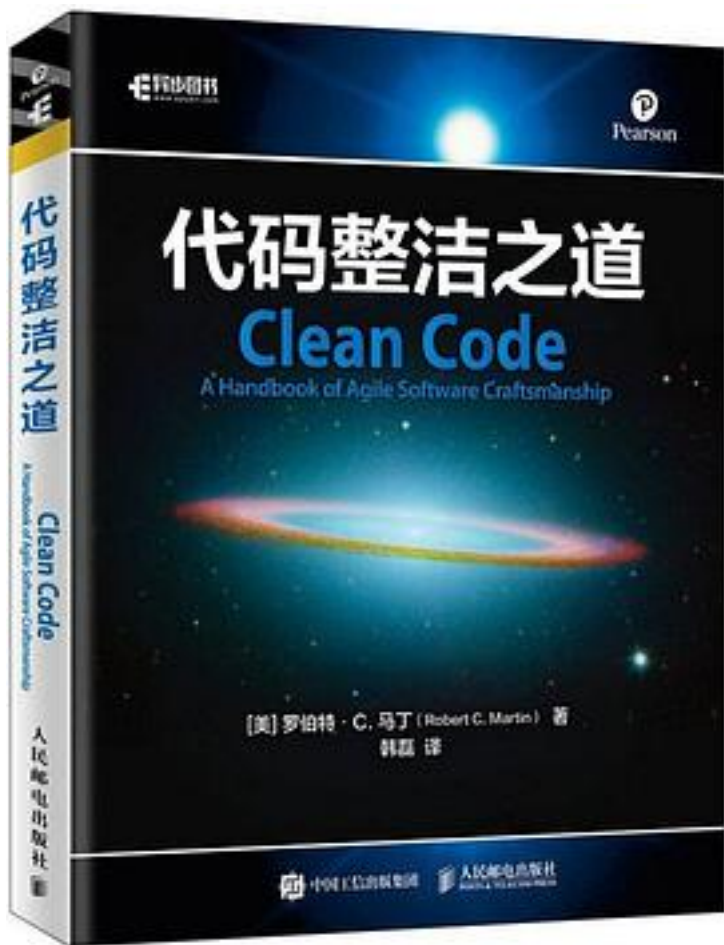


# 代码整洁之道



[代码整洁之道\\_下载链接1](#)

著者:[美] Robert C · Martin

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2020-2

装帧:平装

isbn:9787115524133

作者介绍:

Robert C. Martin, Object Mentor公司总裁。面向对象设计、模式、UML、敏捷方法学和极限编程领域的资深顾问。他是Designing Object-Oriented C++ Applications Using the Booch Method以及Jolt获奖图书Agile Software Development, Principles, Patterns, and Practices(中译版《敏捷软件开发：原则、模式与实践》)等畅销书作者。

## 目录: 第1章 整洁代码 1

- 1. 1 要有代码 2
- 1. 2 糟糕的代码 2
- 1. 3 混乱的代价 3
  - 1. 3. 1 华丽新设计 4
  - 1. 3. 2 态度 4
  - 1. 3. 3 谜题 5
  - 1. 3. 4 整洁代码的艺术 5
  - 1. 3. 5 什么是整洁代码 6
- 1. 4 思想流派 10
- 1. 5 我们是作者 11
- 1. 6 童子军军规 12
- 1. 7 前传与原则 12
- 1. 8 小结 13
- 1. 9 文献 13

## 第2章 有意义的命名 14

- 2. 1 介绍 14
- 2. 2 名副其实 15
- 2. 3 避免误导 16
- 2. 4 做有意义的区分 17
- 2. 5 使用读得出来的名称 18
- 2. 6 使用可搜索的名称 19
- 2. 7 避免使用编码 20
  - 2. 7. 1 匈牙利语标记法 20
  - 2. 7. 2 成员前缀 21
  - 2. 7. 3 接口和实现 21
- 2. 8 避免思维映射 21
- 2. 9 类名 22
- 2. 10 方法名 22
- 2. 11 别抖机灵 22
- 2. 12 每个概念对应一个词 23
- 2. 13 别用双关语 23
- 2. 14 使用解决方案领域名称 24
- 2. 15 使用源自所涉问题领域的名称 24
- 2. 16 添加有意义的语境 24
- 2. 17 不要添加没用的语境 26
- 2. 18 最后的话 27

## 第3章 函数 28

- 3. 1 短小 31
- 3. 2 只做一件事 32
- 3. 3 每个函数一个抽象层级 33
- 3. 4 switch语句 34
- 3. 5 使用具有描述性的名称 35
- 3. 6 函数参数 36
  - 3. 6. 1 单参数函数的普遍形式 37
  - 3. 6. 2 标识参数 37
  - 3. 6. 3 双参数函数 38

- 3. 6. 4 三参数函数 38
- 3. 6. 5 参数对象 39
- 3. 6. 6 参数列表 39
- 3. 6. 7 动词与关键字 39
- 3. 7 无副作用 40
- 3. 8 分隔指令与询问 41
- 3. 9 使用异常替代返回错误码 42
  - 3. 9. 1 抽离try/catch代码块 42
  - 3. 9. 2 错误处理就是一件事 43
  - 3. 9. 3 Error. java依赖磁铁 43
- 3. 10 别重复自己 44
- 3. 11 结构化编程 44
- 3. 12 如何写出这样的函数 45
- 3. 13 小结 45
- 3. 14 SetupTeardownIncluder程序 45
- 3. 15 文献 48
- 第4章 注释 49
  - 4. 1 注释不能美化糟糕的代码 50
  - 4. 2 用代码来阐述 51
  - 4. 3 好注释 51
    - 4. 3. 1 法律信息 51
    - 4. 3. 2 提供信息的注释 51
    - 4. 3. 3 对意图的解释 52
    - 4. 3. 4 阐释 53
    - 4. 3. 5 警示 53
    - 4. 3. 6 TODO注释 54
    - 4. 3. 7 放大 55
    - 4. 3. 8 公共API中的Javadoc 55
  - 4. 4 坏注释 55
    - 4. 4. 1 喃喃自语 55
    - 4. 4. 2 多余的注释 56
    - 4. 4. 3 误导性注释 58
    - 4. 4. 4 循规式注释 59
    - 4. 4. 5 日志式注释 59
    - 4. 4. 6 废话注释 60
    - 4. 4. 7 可怕的废话 62
    - 4. 4. 8 能用函数或变量时就别用注释 62
    - 4. 4. 9 位置标记 62
    - 4. 4. 10 括号后面的注释 63
    - 4. 4. 11 归属与署名 63
    - 4. 4. 12 注释掉的代码 64
    - 4. 4. 13 HTML注释 64
    - 4. 4. 14 非本地信息 65
    - 4. 4. 15 信息过多 65
    - 4. 4. 16 不明显的联系 66
    - 4. 4. 17 函数头 66
    - 4. 4. 18 非公共代码中的Javadoc 66
    - 4. 4. 19 范例 66
  - 4. 5 文献 70
- 第5章 格式 71
  - 5. 1 格式的目的 72
  - 5. 2 垂直格式 72
    - 5. 2. 1 向报纸学习 73
    - 5. 2. 2 概念间垂直方向上的区隔 73

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 5. 2. 3 垂直方向上的靠近           | 74  |
| 5. 2. 4 垂直距离               | 75  |
| 5. 2. 5 垂直顺序               | 79  |
| 5. 3 横向格式                  | 80  |
| 5. 3. 1 水平方向上的区隔与靠近        | 81  |
| 5. 3. 2 水平对齐               | 82  |
| 5. 3. 3 缩进                 | 83  |
| 5. 3. 4 空范围                | 84  |
| 5. 4 团队规则                  | 85  |
| 5. 5 “鲍勃大叔”的格式规则           | 85  |
| 第6章 对象和数据结构                | 88  |
| 6. 1 数据抽象                  | 88  |
| 6. 2 数据、对象的反对称性            | 90  |
| 6. 3 得墨忒耳律                 | 92  |
| 6. 3. 1 火车失事               | 92  |
| 6. 3. 2 混杂                 | 93  |
| 6. 3. 3 隐藏结构               | 93  |
| 6. 4 数据传送对象                | 94  |
| 6. 5 小结                    | 95  |
| 6. 6 文献                    | 96  |
| 第7章 错误处理                   | 97  |
| 7. 1 使用异常而非返回码             | 98  |
| 7. 2 先写try-catch-finally语句 | 99  |
| 7. 3 使用未检异常                | 100 |
| 7. 4 给出异常发生的环境说明           | 101 |
| 7. 5 依调用者需要定义异常类           | 101 |
| 7. 6 定义常规流程                | 103 |
| 7. 7 别返回null值              | 104 |
| 7. 8 别传递null值              | 105 |
| 7. 9 小结                    | 106 |
| 7. 10 文献                   | 106 |
| 第8章 边界                     | 107 |
| 8. 1 使用第三方代码               | 108 |
| 8. 2 浏览和学习边界               | 109 |
| 8. 3 学习log4j               | 110 |
| 8. 4 学习性测试的好处不只是免费         | 112 |
| 8. 5 使用尚不存在的代码             | 112 |
| 8. 6 整洁的边界                 | 113 |
| 8. 7 文献                    | 114 |
| 第9章 单元测试                   | 115 |
| 9. 1 TDD三定律                | 116 |
| 9. 2 保持测试整洁                | 117 |
| 9. 3 整洁的测试                 | 118 |
| 9. 3. 1 面向特定领域的测试语言        | 120 |
| 9. 3. 2 双重标准               | 121 |
| 9. 4 每个测试一个断言              | 123 |
| 9. 5 F. I. R. S. T.        | 125 |
| 9. 6 小结                    | 125 |
| 9. 7 文献                    | 126 |
| 第10章 类                     | 127 |
| 10. 1 类的组织                 | 128 |
| 10. 2 类应该短小                | 128 |
| 10. 2. 1 单一权责原则            | 130 |
| 10. 2. 2 内聚                | 131 |

- 10. 2. 3 保持内聚性就会得到许多短小的类 132
- 10. 3 为了修改而组织 138
- 10. 4 文献 141
- 第11章 系统 142
  - 11. 1 如何建造一个城市 143
  - 11. 2 将系统的构造与使用分开 143
    - 11. 2. 1 分解main 144
    - 11. 2. 2 工厂 145
    - 11. 2. 3 依赖注入 145
  - 11. 3 扩容 146
  - 11. 4 Java代理 149
  - 11. 5 纯Java AOP框架 151
  - 11. 6 AspectJ的方面 154
  - 11. 7 测试驱动系统架构 154
  - 11. 8 优化决策 155
  - 11. 9 明智使用添加了可论证价值的标准 155
  - 11. 10 系统需要领域特定语言 156
  - 11. 11 小结 156
  - 11. 12 文献 156
- 第12章 迭进 158
  - 12. 1 通过迭进设计达到整洁目的 158
  - 12. 2 简单设计规则1: 运行所有测试 159
  - 12. 3 简单设计规则2~4: 重构 159
  - 12. 4 不可重复 160
  - 12. 5 表达力 162
  - 12. 6 尽可能少的类和方法 163
  - 12. 7 小结 163
  - 12. 8 文献 163
- 第13章 并发编程 164
  - 13. 1 为什么要并发 165
  - 13. 2 挑战 166
  - 13. 3 并发防御原则 167
    - 13. 3. 1 单一权责原则 167
    - 13. 3. 2 推论: 限制数据作用域 167
    - 13. 3. 3 推论: 使用数据副本 168
    - 13. 3. 4 推论: 线程应尽可能地独立 168
  - 13. 4 了解Java库 168
  - 13. 5 了解执行模型 169
    - 13. 5. 1 生产者-消费者模型 170
    - 13. 5. 2 读者-作者模型 170
    - 13. 5. 3 宴席哲学家 170
  - 13. 6 警惕同步方法之间的依赖 170
  - 13. 7 保持同步区域微小 171
  - 13. 8 很难编写正确的关闭代码 171
  - 13. 9 测试线程代码 172
    - 13. 9. 1 将伪失败看作可能的线程问题 172
    - 13. 9. 2 先使非线程代码可工作 172
    - 13. 9. 3 编写可插拔的线程代码 173
    - 13. 9. 4 编写可调整的线程代码 173
    - 13. 9. 5 运行多于处理器数量的线程 173
    - 13. 9. 6 在不同平台上运行 173
    - 13. 9. 7 装置试错代码 174
    - 13. 9. 8 硬编码 174
    - 13. 9. 9 自动化 175

|                                  |                        |
|----------------------------------|------------------------|
| 13. 10 小结                        | 176                    |
| 13. 11 文献                        | 176                    |
| 第14章 逐步改进                        | 177                    |
| 14. 1 Args的实现                    | 178                    |
| 14. 2 Args: 草稿                   | 185                    |
| 14. 2. 1 所以我暂停了                  | 196                    |
| 14. 2. 2 渐进                      | 197                    |
| 14. 3 字符串类型参数                    | 199                    |
| 14. 4 小结                         | 236                    |
| 第15章 JUnit内幕                     | 237                    |
| 15. 1 JUnit框架                    | 238                    |
| 15. 2 小结                         | 251                    |
| 第16章 重构SerialDate                | 252                    |
| 16. 1 首先, 让它能工作                  | 253                    |
| 16. 2 让它做对                       | 255                    |
| 16. 3 小结                         | 268                    |
| 16. 4 文献                         | 268                    |
| 第17章 味道与启发                       | 269                    |
| 17. 1 注释                         | 270                    |
| 17. 2 环境                         | 271                    |
| 17. 3 函数                         | 271                    |
| 17. 4 一般性问题                      | 272                    |
| 17. 5 Java                       | 288                    |
| 17. 6 名称                         | 291                    |
| 17. 7 测试                         | 295                    |
| 17. 8 小结                         | 296                    |
| 17. 9 文献                         | 296                    |
| 附录A 并发编程II                       | 297                    |
| 附录B org. jfree. date. SerialDate | 326                    |
| 结束语                              | 388                    |
| • • • • •                        | ( <a href="#">收起</a> ) |

[代码整洁之道\\_下载链接1](#)

## 标签

软件工程

规范

编程

重构

软件开发

职业生涯

经典

Java

评论

-----  
[代码整洁之道\\_下载链接1](#)

书评

本书中Bob大叔提倡”写代码犹如写文章“，又说道”大师级程序员把系统当故事来讲，而不是当做程序来写”，对此观点我印象深刻！在此之前我从未听说过可以把代码当成故事、文章来写，Bob大叔太有才了！  
如何才能写出整洁代码呢？总的原则无非是KISS（Keep It Simple Stupid）： ...

-----  
我一直觉得自己是没脸称自己是个程序员的，但是人渐大每当别人问起”做什么的”的时候，我只好把”写代码”这三个字抛出来，大抵能换到一点对方惊叹和虚荣心的满足，当然在真正的程序员们面前是从来没有得逞过的。  
工作两年以来我也试图努力看过《重构》，《代码大全》等书来...

-----  
《Clean Code》第一章举了一个很深刻却不断发生的例子，它展示了一个项目为混乱代码所付出的代价；然后列出了诸位大师眼中整洁代码的含义，最后给出了著名的”童子军军规”：让营地比你来时更干净。之后的二到十二章讲述了作者及其团队关于各种整洁代码的技巧和建议；十三...

-----

这是一本真正的好书，不过如果读者没有一定的经验，以及缺乏对编程境界的追求的话，可能认为这本书很一般，甚至认为只是说了一些大白话。当然，对于有心人来说，这本书里面的很多东西可能都已经习以为常了。我的排序：本书>《代码大全》>《重构》。

-----

本来想写一点心得的总结，但是已经有一篇书评总结的比较好，见[《写代码犹如写文章》]。此处，大概加上我个人觉得需要澄清和总结的地方。]

写代码犹如写文章，这种提法按照书中原意，是不严谨的，因为原书将代码比作的是新闻报道。文章体裁既多，有散文，有诗歌，有小说，有...

-----

2016年终于看完了一本纸质的技术书。

发现2014年记录的在读短评是："再继续买类似的真的可以剁手了，软件工程之类的不要再入手了..."。不过鉴于自己买书剁手全无记性，这次我要记下来提醒一下。

当然，本书内容还是值得读的。虽然大叔的文风就和选择的主要展示语言一样啰...

-----

我对技术书的要求一向很高，就像我确实很少给一本技术书五星，可是对这本书，我在读到一半的时候，就已经迫不及待把他标志成五星书籍。

在和朋友聊到这本书的时候，朋友谈到，其实书里的道理非常浅显，每个人都知道，只是我们到真的去用的时候就忘记了，或者为了省事就不去注...

-----

距离第一次看鲍勃大叔的"敏捷开发实践与模式"那本书已经有好多年了，与那本书相比，这本书相对来说更强调细节，如果前一本书强调从大的方面，比如从设计上，从方法学上如何写出好的程序，那么这一本书则是来强调从类的结构，方法的布局，变量的命名上阐述如何写出好的代码。这...

-----

说实话，我一直在琢磨这本书的目标人群到底应该是谁。对于在校学生，甚至刚刚工作了一两年的fresh coder，这本书的价值并没有想象的高。原因比较简单：clean code这本书的大部分内容是建立在作者大量编程实践之后的回溯和反思，类似于经验提炼式的总结。如果读者没...

-----

1.这本书的价值超过《代码大全》。它更抽象于一种开发哲学，所以，看不懂，说明你



还停留在必须从看得见摸得着的对象学习的程度，对，你需要sample code。  
2.只干了一两年程序，或者干了n年程序却一直停留在初级水平的开发人员意识不到这本书的价值。 3.和代码大全一样，这本...

看了前几章，大惊！

对自己这几年的积累，还是颇为自信的。想不到短短的几章书，就抵得上我几年的领悟了。早几年看到这本书，也许现在的水平能再上一个台阶！强力推荐。  
书不见了，还得再买一本了

看过他的前一本《敏捷软件开发》，当时给我的第一感觉，大概就是封面上那辉煌的新星爆发图片。于是这次在看到作者名字便毫不犹豫拿下。借无聊评审会议之暇看了半本，从第一页一直看到argsMatcher示例为止  
第一感觉是，唔，稍显浅显。当然，不能说书中介绍的东西无用，实际上书...

写代码有时候就像整理画建筑图纸，没有一个清晰得思路和架构，必然捣鼓出一个脏乱差的社区，更谈不上一栋一栋盖高楼了。  
整洁的代码这本书读罢，觉得需要好好审视自己以往的代码和思考方式。  
敲代码，说实话是个技术活也是个流水线活儿。关键在于花多大心思去整它。  
读一读，应...

Use Java as examples. After reading this book, you should able to improve your programming style.

公认的翻译比较生硬外，如此书副标题所写：a handbook of agile software craftsmanship.  
虽说定义为敏捷软件技能手册，但不失为编码从业人员最基础的职业代码要求规范。

现在看到那些不好的代码就感觉不舒服，想给改改吧，但又不知道到从和处开刀，挺纠结的，可能是现在火候还不到吧。  
现在写代码开始考虑易读性了，以前的想法就是写过的代码从来不会看第二遍，其实这也可能，但是一旦养成个了这个不好的习惯，有一天你想写好让别人能看懂的代码...

[代码整洁之道\\_下载链接1](#)