

0 bug



[0 bug_下载链接1](#)

著者:肖舸

出版者:

出版时间:2010-1

装帧:

isbn:9787121098482

《0 bug:C/C++商用工程之道》共分12个章节，主要针对C/C++语言在商用工程开发中的程序实战进行论述，从商用解决方案的角度来理解C和C++语言的程序设计技巧。具体内容包
括商用工程开发思路、C/C++无错化程序设计、设计自己的工程库、Log日志管理

系统等。该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。《0

bug:C/C++商用工程之道》主要针对C/C++语言在商用工程开发中的程序实战进行论述，从需求出发，从商用解决方案的角度来理解C和C++语言的程序设计技巧。商用程序员在实际工作中最为关注的无错化、并行、时间片、内存池、线程池、任务池、工程库和跨平台等相关问题，在《0

bug:C/C++商用工程之道》中都有宝贵的经验总结和理念梳理。《0

bug:C/C++商用工程之道》不是教科书，更多的是在开发技巧、测试调试、工程代码库等方面给出实例与总结。《0

bug:C/C++商用工程之道》也可以说是教科书，作者试图通过实战技巧的训练，帮助读者升华出一种全新的程序设计理念。《0

bug:C/C++商用工程之道》可以帮助你摆脱“Training”式编程开发思维与方法，培养“商用”和“产品”标准的工程开发技能。

《0

bug:C/C++商用工程之道》适合作为C和C++的程序员进行“商用化开发”和“工程化开发”的参考。

作者介绍:

肖舸，MCSE，商用程序员，CSDN博客专家，CSDN学生大本营知名老师，现任普罗通信（西安）有限公司研发主任。

拥有多年的软件研发和研发管理经验。精通C/C++，TCP/IP，擅长分布式数据库、服务器集群以及并行计算领域的研发。

曾担任西南交大客座讲师，讲授《C/C++语言无错化程序设计》课程。

曾在多家企业担任项目经理和架构师，负责过的项目有《http

tunnel防火墙隧道穿越系统》、《freep V1.5

服务器集群》、《电子白板子系统》、《水泥生产窑红外线监控系统》、游戏《隋唐演义》、《营区网络化视频监控》、《局域网IM即文档共享平台》、《核爆测试频谱分析系统》、《多媒体网络教室》等。

目录:

[0 bug_下载链接1](#)

标签

C/C++

C++

编程

商用工程

计算机

软件开发

软件

调试

评论

好吧，我其实没看过这本书！ <http://book.douban.com/subject/discussion/22102844/>

只有这样才能收藏，我是来围观作者嘴脸的。

不冲别的，就冲作者NB冲天的态度

建议去书店凑合着看看吧,花钱买回家就不必了.

人家也就是提个意见来讨论，至于那样么？

写的烂不是问题（国内烂书已经够多的了），还这么嚣张就是肖大侠的不对了

这本书绝对可以和于天恩写的《Lucene搜索引擎开发权威经典》竞争最烂技术书了

想不多搜一个作者搜到这儿来了，当年和朋友在交大二楼读了该书，甚是惊讶，程序也能零bug，想不到豆瓣书评这儿发生了这么多事情。

留下一个一分,我轻轻的离开.

后面几章不如不看。

我擦..够垃圾的..买了就后悔

还是值得一看的

0 Bug? The author is insane!

实用

什么叫做业界垃圾，什么叫做毫无价值，这本书和这本书的作者很好的诠释了这个问题。。

作者理论方面知识明显有偏差

作者水平极其有限，视野也较为狭窄

1,动脑子，思考问题的解决方法； 2，借鉴

言过其实，不太值得读的书

哎，不说也罢，不是风头火不会注意到它

[0 bug_ 下载链接1](#)

书评

之前只看了3章便寫書評，對這書有點不公平。所以最後決心完成此書，並寫一份比較詳盡(或過於詳盡)的書評。我會先寫4-12章的，有時間再補充1-3章，最後再作總結。有別於之前只寫一些「懷疑錯誤」，我會分享一些「見仁見智」的意見，給大家交流討論，希望對其他讀者也有幫助。 ...

因為本評論的一些回覆沒有了，可能會做成一些誤會，原文請參考
<http://www.douban.com/review/2963028/>)
看到这本书的题目，既猜疑又好奇，作者有什么好方法去写无错误的软件呢？
可是收到本书后，越看越觉得不对劲。本人才疏学浅，评论不对的地方希望作者不要介意。我第...

== 第7章: 內存與資源管理 == 前3章主要是一些
wrapper，這章開始要分析並選擇一些數據結構和演算法問題，去配合某些需求，例如
著重避免memory fragmentation。
之後所說的，功能其實是除錯的部份，例如偵測及查找內存泄漏和Socket泄漏。
文中可以理解那些範例的開發過程，當...

大致读了一遍，说几点体会。
这本书前半部分主要讲编程风格，后半部分介绍了作者自己多年积累的一些程序库。

编程风格见仁见智，我喜欢作者只用 for (int i = 0; i < n; ++i) 循环（《程序设计实践》也是这么提倡的），但不喜欢像他那样使用 goto 和宏。在 C++ 里，goto 不只...

如果不知道在下这超長書評的始末，建議先看
<http://www.douban.com/review/2963028/> 第4-6章書評
<http://www.douban.com/review/2971127/> 第7-8章書評
<http://www.douban.com/review/2973532/> 第9-12章書評
<http://www.douban.com/review/2975703/> 雖然這本書使我有點失望...

本不想再参合0bug失望门事件，但是看到肖老师的blog：“关于《0 bug-C/C++商用工程之道》一书出版前后的故事”地址：
<http://student.csdn.net/space.php?uid=39028&do=blog&id=23214>
我觉得还是有必要将这个文章 <http://www.douban.com/review/2949973/> 的原始记录给更多人...

== 第9章: 時間片管理 ==
整本書到這裡，終於開始說有關接近應用層的事情。但書中竟然用任天堂遊戲機 (Nintendo Entertainment System, NES, 俗稱紅白機) 去說明「多任務」的編程方式。本章中加入一個「綫程池」，目的是避免連續太快啟動綫程(書中說兩個綫程啟動間隔需為 250m...

试问:软件做到至今,哪款软件会有0 bug.看到这个书名..愤愤的上来发泄一下..一看书名,就归属到烂书系列.完全没有看的价值...

看到篇文章把我引到了豆瓣上，发现有本叫《o bug》的书。根据后来发生的情况，我个人认为不应该是数字0开头的“0 bug”或许应该是字母O开头的“o!bug?”更准确，以下此书的作者以下简称O老师（O！老师？）。毕竟，如果我告诉您“其实我本人就是上帝，唯一的原因就是我给祂老人...
...

当东楼撞上西门1 “野路子”程序员写的山寨C++的书1 2 值得翻阅的地方和不足1 3 0bug的卖弄2 4 书中的瑕疵和bug2 5 别把自己太当回事5
本人声明，那本文的目的就是帮肖先生炒作，以及骗取点击数量，旗帜鲜明参与骂战。但参加一次足够了，没兴趣对战，当然我也给肖先生机...

嘿嘿！哎，怎么说呢，人分四类： 1.一笑了之的 2.生气但不骂的 3.当面不骂背后骂的 4.当面骂

本来我也进了学生大本营还认了肖老师做老师的，但是看完这场唇枪舌战后，我也有些心寒了，这不是一个人的问题，看看豆瓣吧！这本书打最低分的占74.5%，书写差了没人怪你！毕竟你也才...

我没看过这本书,也不打算看这本书.这件事从头到尾都在关注,我立场坚定地站在milo这边.打3分是觉得肖大神毕十几年功力于一书,总能有欣赏的地方.扣2分是大神在这件事上表现得太不谦虚了,错了就错了么,非得讲人家是托,八毛党之类的.退一万步讲,有个八毛党告诉你书中有...

暂且慈悲一点，只言片语的误导算是无视好了。反正光是文风大概也比B.Stroustrup跟H.Sutter的差的远，不值得我评论，就挽救青少年也远不如婊谭×实在。
http://www.cnblogs.com/miloyip/archive/2011/06/14/alice_madness_returns_hair.html#!comments 一楼的翔粘连了一整页，嘴...

书还没看，但看那个负面的评论真的不像是枪手，就算是也是个理性的，评论中提出的问题都是纯技术性的，而且非常的具体，甚至是非此即彼的问题，不知道面对这样的对错分明的技术性问题，作者为什么就不能理智的回应啊，搞的那么激愤，书怎么样确实不知道，但人品……

对于在多核环境下的并行编程，“多线程+命令式语言(Imperative Language)+OO思想”的开发方式在当前还是比较流行的一种模式。但是说句实话，这种方法有其固有的局限性，因为命令式语言有“状态”，在多线程环境下要使用“锁”。如何能充分发挥多核处理器的能力，实现高并发...

我觉得这本书适合本科刚学完C/C++，想要初步了解具体编程领域的学生。

当初看到目录觉得很强大，非常激动地在网上订了这本书，迫不及待地想要得到多线程方面的编程经验。结果书到了后，读了几章，发觉得内容太浅，很多东西都浮于表面。一些经验性的知识，仅仅是“顺便”提了一...

我工作十年了。我想说的是这本书是我看过的最实在，对我帮助最大的书，如果国内的高手们能够多写这样的书，.....。 诚挚感谢肖舸的无私。

[0 bug_ 下载链接1](#)