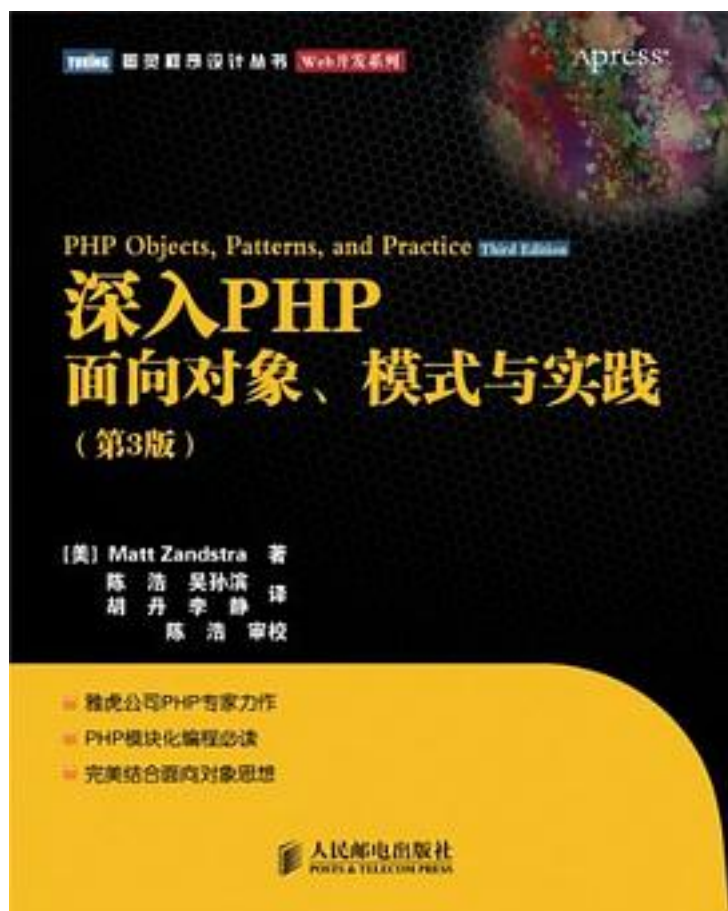


# 深入PHP：面向对象、模式与实践（第3版）



[深入PHP：面向对象、模式与实践（第3版）\\_下载链接1](#)

著者:[美] Matt Zandstra

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2011-7

装帧:平装

isbn:9787115256249

本书是PHP专家经典力作的最新版本。书中主要介绍了如何使用面向对象技术和设计模式编写稳定的、可维护的代码，如何使用Subversion管理多个开发人员，如何使用Phing和PEAR进行构建和安装，以及将构建和测试过程自动化的策略，包括持续集成。

本书适合中高级PHP 程序员阅读。

作者介绍:

Matt Zandstra

从事互联网应用开发十余年，目前是雅虎公司工程师，从事核心模板管理系统的开发。他是一位多产的技术作家，除本书外另著有Sams Teach Yourself PHP in 24 Hours等，他还为Linux Magazine、php|architect杂志、IBM DeveloperWorks、Zend.com和bdz-consult.com写过许多PHP方面的文章。

目录: 第一部分 介绍

第1章 PHP：设计与管理 2

1.1 问题 2

1.2 PHP 和其他语言 3

1.3 关于本书 5

1.3.1 对象 5

1.3.2 模式 5

1.3.3 实践 6

1.3.4 第3版新增内容 7

1.4 小结 7

第二部分 对象

第2章 PHP 与对象 10

2.1 PHP 对象的偶然成功 10

2.1.1 最初：PHP/FI 10

2.1.2 语法糖：PHP 3 10

2.1.3 一场静悄悄的革命：PHP 4 11

2.1.4 拥抱改变：PHP 5 12

2.2 走向未来：PHP 6 13

2.3 拥护和疑虑：关于对象的争辩 13

2.4 小结 14

第3章 对象基础 15

3.1 类和对象 15

3.1.1 编写第一个类 15

3.1.2 第一个对象（或两个） 16

3.2 设置类中的属性 17

3.3 使用方法 19

3.4 参数和类型 21

3.4.1 基本类型 22

3.4.2 获得提示：对象类型 24

3.5 继承 26

3.5.1 继承问题 26

3.5.2 使用继承 30

3.5.3 public、private、protected：管理类的访问 35

3.6 小结 39

第4章 高级特性 40

4.1 静态方法和属性 40

4.2 常量属性 43

4.3 抽象类 44

4.4 接口 46

4.5 延迟静态绑定：static 关键字 47

4.6 错误处理 50

4.7 Final 类和方法 56

- 4.8 使用拦截器 57
- 4.9 析构方法 61
- 4.10 使用\_\_clone()复制对象 62
- 4.11 定义对象的字符串值 64
- 4.12 回调、匿名函数和闭包 65
- 4.13 小结 69
- 第5章 对象工具 70
- 5.1 PHP 和包 70
- 5.1.1 PHP 包和命名空间 70
- 5.1.2 自动加载 78
- 5.2 类函数和对象函数 79
- 5.2.1 查找类 80
- 5.2.2 了解对象或类 81
- 5.2.3 了解类中的方法 82
- 5.2.4 了解类属性 83
- 5.2.5 了解继承 83
- 5.2.6 方法调用 84
- 5.3 反射API 85
- 5.3.1 入门 85
- 5.3.2 开始行动 86
- 5.3.3 检查类 88
- 5.3.4 检查方法 89
- 5.3.5 检查方法参数 91
- 5.3.6 使用反射API 92
- 5.4 小结 95
- 第6章 对象与设计 96
- 6.1 代码设计的定义 96
- 6.2 面向对象设计和过程式编程 97
- 6.2.1 职责 100
- 6.2.2 内聚 100
- 6.2.3 耦合 101
- 6.2.4 正交 101
- 6.3 选择类 101
- 6.4 多态 102
- 6.5 封装 104
- 6.6 忘记细节 105
- 6.7 4 个方向标 105
- 6.7.1 代码重复 106
- 6.7.2 类知道的太多 106
- 6.7.3 万能的类 106
- 6.7.4 条件语句 106
- 6.8 UML 106
- 6.8.1 类图 107
- 6.8.2 时序图 111
- 6.9 小结 112
- 第三部分 模式
- 第7章 什么是设计模式？为何使用它们 114
- 7.1 什么是设计模式 114
- 7.2 设计模式概览 116
- 7.2.1 命名 116
- 7.2.2 问题 116
- 7.2.3 解决方案 117
- 7.2.4 效果 117
- 7.3 《设计模式》格式 117

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 7.4 为什么使用设计模式         | 118 |
| 7.4.1 一个设计模式定义了一个问题   | 118 |
| 7.4.2 一个设计模式定义了一个解决方案 | 118 |
| 7.4.3 设计模式是语言无关的      | 118 |
| 7.4.4 模式定义了一组词汇       | 118 |
| 7.4.5 模式是经过测试的        | 119 |
| 7.4.6 模式是为协作而设计的      | 119 |
| 7.4.7 设计模式促进良好设计      | 119 |
| 7.5 PHP 与设计模式         | 120 |
| 7.6 小结                | 120 |
| 第8章 模式原则              | 121 |
| 8.1 模式的启示             | 121 |
| 8.2 组合与继承             | 122 |
| 8.2.1 问题              | 122 |
| 8.2.2 使用组合            | 124 |
| 8.3 解耦                | 127 |
| 8.3.1 问题              | 127 |
| 8.3.2 降低耦合            | 128 |
| 8.4 针对接口编程，而不是针对实现编程  | 130 |
| 8.5 变化的概念             | 131 |
| 8.6 父子关系              | 132 |
| 8.7 模式                | 132 |
| 8.7.1 用于生成对象的模式       | 133 |
| 8.7.2 用于组织对象和类的模式     | 133 |
| 8.7.3 面向任务的模式         | 133 |
| 8.7.4 企业模式            | 133 |
| 8.7.5 数据库模式           | 133 |
| 8.8 小结                | 133 |
| 第9章 生成对象              | 134 |
| 9.1 生成对象的问题和解决方法      | 134 |
| 9.2 单例模式              | 138 |
| 9.2.1 问题              | 138 |
| 9.2.2 实现              | 139 |
| 9.2.3 结果              | 141 |
| 9.3 工厂方法模式            | 141 |
| 9.3.1 问题              | 141 |
| 9.3.2 实现              | 143 |
| 9.3.3 结果              | 145 |
| 9.4 抽象工厂模式            | 146 |
| 9.4.1 问题              | 146 |
| 9.4.2 实现              | 147 |
| 9.4.3 结果              | 148 |
| 9.4.4 原型模式            | 150 |
| 9.4.5 问题              | 150 |
| 9.4.6 实现              | 151 |
| 9.5 某些模式的骗术           | 153 |
| 9.6 小结                | 154 |
| 第10章 让面向对象编程更加灵活的模式   | 155 |
| 10.1 构造可灵活创建对象的类      | 155 |
| 10.2 组合模式             | 155 |
| 10.2.1 问题             | 156 |
| 10.2.2 实现             | 158 |
| 10.2.3 效果             | 161 |
| 10.2.4 组合模式小结         | 164 |

- 10.3 装饰模式 165
  - 10.3.1 问题 165
  - 10.3.2 实现 167
  - 10.3.3 效果 170
- 10.4 外观模式 170
  - 10.4.1 问题 170
  - 10.4.2 实现 172
  - 10.4.3 效果 172
- 10.5 小结 173
- 第11 章 执行及描述任务 174
  - 11.1 解释器模式 174
    - 11.1.1 问题 174
    - 11.1.2 实现 175
    - 11.1.3 解释器的问题 182
  - 11.2 策略模式 183
    - 11.2.1 问题 183
    - 11.2.2 实现 184
  - 11.3 观察者模式 187
  - 11.4 访问者模式 194
    - 11.4.1 问题 194
    - 11.4.2 实现 195
    - 11.4.3 访问者模式的问题 199
  - 11.5 命令模式 200
    - 11.5.1 问题 200
    - 11.5.2 实现 200
  - 11.6 小结 204
- 第12 章 企业模式 205
  - 12.1 架构概述 205
    - 12.1.1 模式 205
    - 12.1.2 应用程序和层 206
  - 12.2 企业架构之外的基础模式 208
    - 12.2.1 注册表 208
    - 12.2.2 实现 209
  - 12.3 表现层 217
    - 12.3.1 前端控制器 217
    - 12.3.2 应用控制器 227
    - 12.3.3 页面控制器 237
    - 12.3.4 模板视图和视图助手 242
  - 12.4 业务逻辑层 245
    - 12.4.1 事务脚本 245
    - 12.4.2 领域模型 249
  - 12.5 小结 252
- 第13 章 数据库模式 253
  - 13.1 数据层 253
  - 13.2 数据映射器 253
    - 13.2.1 问题 254
    - 13.2.2 实现 254
    - 13.2.3 效果 265
  - 13.3 标识映射 266
    - 13.3.1 问题 266
    - 13.3.2 实现 266
    - 13.3.3 效果 269
  - 13.4 工作单元 269
    - 13.4.1 问题 269

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| 13.4.2 实现                      | 270 |
| 13.4.3 效果                      | 274 |
| 13.4.4 延迟加载                    | 274 |
| 13.4.5 问题                      | 274 |
| 13.4.6 实现                      | 274 |
| 13.4.7 效果                      | 276 |
| 13.5 领域对象工厂                    | 276 |
| 13.5.1 问题                      | 276 |
| 13.5.2 实现                      | 277 |
| 13.5.3 效果                      | 278 |
| 13.6 标识对象                      | 279 |
| 13.6.1 问题                      | 279 |
| 13.6.2 实现                      | 280 |
| 13.6.3 效果                      | 285 |
| 13.7 选择工厂和更新工厂模式               | 285 |
| 13.7.1 问题                      | 285 |
| 13.7.2 实现                      | 285 |
| 13.7.3 效果                      | 288 |
| 13.8 数据映射器中剩下些什么               | 289 |
| 13.9 小结                        | 291 |
| 第四部分 实践                        |     |
| 第14 章 良好和糟糕的实践                 | 294 |
| 14.1 超越代码                      | 294 |
| 14.2 借一个轮子                     | 295 |
| 14.3 合作愉快                      | 296 |
| 14.4 为你的代码插上双翼                 | 297 |
| 14.5 文档                        | 297 |
| 14.6 测试                        | 298 |
| 14.7 持续集成                      | 299 |
| 14.8 小结                        | 300 |
| 第15 章 PEAR 和Pyrus              | 301 |
| 15.1 什么是PEAR                   | 301 |
| 15.2 了解Pyrus                   | 302 |
| 15.3 安装PEAR 包                  | 303 |
| 15.4 使用PEAR 包                  | 306 |
| 15.5 创建自己的PEAR 包               | 311 |
| 15.5.1 package.xml             | 311 |
| 15.5.2 package.xml 的组成         | 312 |
| 15.5.3 contents 元素             | 313 |
| 15.5.4 依赖                      | 316 |
| 15.5.5 使用phprelease 进行灵活的自定义安装 | 317 |
| 15.5.6 准备发布包                   | 318 |
| 15.5.7 创建自己的PEAR 频道            | 318 |
| 15.6 小结                        | 323 |
| 第16 章 用phpDocumentor 生成文档      | 324 |
| 16.1 为什么要使用文档                  | 324 |
| 16.2 安装                        | 325 |
| 16.3 生成文档                      | 325 |
| 16.4 DocBlock 注释               | 327 |
| 16.5 类的文档                      | 328 |
| 16.6 文件的文档                     | 330 |
| 16.7 属性的文档                     | 330 |
| 16.8 方法的文档                     | 331 |
| 16.9 在文档中创建链接                  | 333 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 16.10 小结                            | 335 |
| 第17 章 使用Subversion 进行版本控制           | 336 |
| 17.1 为什么要使用版本控制                     | 336 |
| 17.2 获得Subversion                   | 337 |
| 17.3 配置Subversion 代码库               | 338 |
| 17.4 开始项目                           | 339 |
| 17.5 更新和提交                          | 341 |
| 17.6 增加和删除文件及目录                     | 344 |
| 17.6.1 添加文件                         | 344 |
| 17.6.2 删除文件                         | 345 |
| 17.6.3 添加目录                         | 345 |
| 17.6.4 删除目录                         | 345 |
| 17.7 标记和导出项目                        | 345 |
| 17.7.1 标记项目                         | 345 |
| 17.7.2 导出项目                         | 346 |
| 17.8 创建项目分支                         | 347 |
| 17.9 小结                             | 350 |
| 第18 章 使用PHPUnit 进行测试                | 351 |
| 18.1 功能测试与单元测试                      | 351 |
| 18.2 手工测试                           | 352 |
| 18.3 引入PHPUnit                      | 354 |
| 18.3.1 创建测试用例                       | 354 |
| 18.3.2 断言方法                         | 355 |
| 18.3.3 测试异常                         | 356 |
| 18.3.4 运行测试套件                       | 357 |
| 18.3.5 约束                           | 358 |
| 18.3.6 模拟与桩                         | 360 |
| 18.3.7 失败是成功之母                      | 362 |
| 18.4 编写Web 测试                       | 365 |
| 18.4.1 为测试重构Web 应用                  | 366 |
| 18.4.2 简单的Web 测试                    | 368 |
| 18.4.3 Selenium                     | 370 |
| 18.5 警告                             | 374 |
| 18.6 小结                             | 376 |
| 第19 章 用Phing 实现项目的自动构建              | 377 |
| 19.1 什么是Phing                       | 377 |
| 19.2 获取和安装Phing                     | 378 |
| 19.3 编写build 文档                     | 378 |
| 19.3.1 目标                           | 380 |
| 19.3.2 属性                           | 382 |
| 19.3.3 类型                           | 387 |
| 19.3.4 任务                           | 391 |
| 19.4 小结                             | 394 |
| 第五部分 结论                             |     |
| 第20 章 持续集成                          | 396 |
| 20.1 什么是持续集成                        | 396 |
| 20.2 CruiseControl 和phpUnderControl | 404 |
| 20.2.1 安装CruiseControl              | 404 |
| 20.2.2 安装phpUnderControl            | 406 |
| 20.2.3 安装项目                         | 408 |
| 20.3 小结                             | 418 |
| 第21 章 对象、模式与实践                      | 419 |
| 21.1 对象                             | 419 |
| 21.1.1 选择                           | 420 |

21.1.2 封装和委托 420  
21.1.3 解耦 420  
21.1.4 复用性 421  
21.1.5 美学 421  
21.2 模式 421  
21.2.1 模式给我们带来了什么 422  
21.2.2 模式和设计原则 422  
21.3 实践 424  
21.3.1 测试 424  
21.3.2 文档 424  
21.3.3 版本控制 425  
21.3.4 自动构建 425  
21.3.5 持续集成 425  
21.3.6 我们还遗漏了什么 425  
21.4 小结 426  
第六部分 附录  
附录A 参考文献 428  
附录B 简单的解析器 431  
• • • • • ([收起](#))

[深入PHP：面向对象、模式与实践（第3版）\\_下载链接1](#)

## 标签

PHP

面向对象

设计模式

Web开发

编程

模式

计算机

php



## 评论

PHP系Q5。进阶好书。玩好PHP魔法(回调、闭包)、《设计模式》、《企业应用架构模式》。

-----  
内容有点过时了

-----  
条理很清楚，但不觉得是本入门好书。

-----  
也是模式大杂烩，可惜又讲的很混乱。

-----  
#php入门之选#如果要读一本php的入门书，这本就够了

-----  
总算啃完了……然而啥都没记住

-----  
了解了类与对象的共性，但下面的设计模式，有感于 php复杂太细化了，还是喜欢swift

-----  
设计模式学到了不少。

-----  
我把此类书归属为名词解释书，不是很喜欢。

-----  
醍醐灌顶！

-----  
内容还是相当丰富的,

-----  
12,13,21章没看

-----  
PHP少有的好书之一

-----  
对象方面讲的不错，设计模式一般般

-----  
设计模式那里写得有点乱，其他还好，面向对象部分算是查缺补漏了

-----  
如果只会PHP，并且想了解设计模式，这本是不二选择。

-----  
目前看到第5章，感觉垃圾。要么是早就知道的东西，要么是早已过时的东西。打算弃坑了……本来想拾遗补缺一下的，实在天真得可以……

-----  
进阶读本。第三部分和第四部分需要再看几次加深印象。部分章节已经过时，如composer替代了pear，git替代了svn。总的来说是本好书，期待有基于PHP7的第四版

-----  
后半部分未读完

-----  
这本书大概可以分为四个部分：PHP的面向对象、设计模式、企业模式和最佳实践。PHP关于面向对象的特性这本书讲得还不错，但是其他部分就比较差强人意了，设计模式和企业模式讲得相对晦涩，最佳实践部分则比较过时了。

-----  
[深入PHP：面向对象、模式与实践（第3版）](#) [下载链接1](#)

## 书评

每个段落先提出问题, 给出实现, 并讨论成效,  
对于OO入门有一定帮助,能够帮助开拓思路,对OO老鸟有参考价值,可以换换空气,让脑子  
清空一下,听听别人说什么,对开发新程序有一定作用  
内容并不能说新颖,毕竟内容已经是2007的了,不过设计模式并不会随着技术的改进而有  
多少变化,毕竟理...

-----  
另外一本是PHP in Action。  
PHP架构中常用的设计模式不多，书中基本都谈到了。我觉得学习设计模式最好是和框  
架一起进行，一个是理论，一个是实践，而且流行的框架基本代表了设计的最新思想，  
设计模式没有好坏之分，所以有空都应该学学。

-----  
看到有人说这本书没有达到书名的目标，可能“深入”这个词让他产生的误解了吧，这  
本书更像一本实实在在的PHP进阶指南。  
本书全文分为三个方面：PHP面向对象思想，PHP设计模式，PHP实践。这三个方面对  
于初级PHP工程师进阶来说都是很重要的内容。 PHP OOP，一般非直接通过PHP入门...

-----  
读第一遍读到数据库模式, 感觉吃不消了, 所以跳过去直接读后面的实践部分.  
目前在读第二遍, 希望这次能吃透作者讲的数据库模式.  
这绝对是一本每读一遍都会受益一便的好书,  
虽然书中讲的各种模式目前看来没有应用到工作中的机会, 但是通过作者的讲解,  
你会看到这些模式一旦应用...

-----  
设计模式一直以来很难懂，之前遇到很大的瓶颈，买回来这本书，读起来基本一目十行  
，不是因为内容太简单，而是该做的我都已经做过了，只是在模式上认识还不够清晰，  
概念体系不完整，所以想看书补补，觉得这本书设计模式部分写的非常好。甚至这本书  
应该只保留对象和设计模式部分...

[illegible]

全面深入地剖析了面向对象的PHP编程与设计,更深一层的了解了PHP,是本不错的书。但是如果是想学习更多编程语言的话这本书就有缺陷了,我知道的一网站还不错里面讲到很多编程语言izixue.com/?fromuid=161,有兴趣的话可以看看去。

深入PHP：面向对象、模式与实践（第3版） [下载链接1](#)