

**Czysta architektura : struktura i design oprogramowania : przewodnik dla profesjonalistów / Robert C. Martin. – Gliwice, copyright © 2018**

Spis treści

<b>Przedmowa</b>	<b>13</b>
<b>Wstęp</b>	<b>17</b>
<b>Podziękowania</b>	<b>21</b>
<b>O autorze</b>	<b>23</b>
<b>Część I. Wprowadzenie</b>	<b>25</b>
<b>Rozdział I. Czym są projekt i architektura?</b>	<b>27</b>
Cel?	28
Studium przypadku	29
Wnioski	35
<b>Rozdział 2. Opowieść o dwóch wartościach</b>	<b>37</b>
Zachowanie	38
Architektura	38
Ważniejsza wartość	39
Macierz Eisenhowera	40
Walka o architekturę	41
<b>Część II. Zaczynaj od podstaw. Paradygmaty oprogramowania</b>	<b>43</b>
<b>Rozdział 3. Przegląd paradygmatów</b>	<b>45</b>
Programowanie strukturalne	46
Programowanie obiektowe	46
Programowanie funkcyjne	46
Coś do przemyślenia	47
Wnioski	47
<b>Rozdział 4. Programowanie strukturalne</b>	<b>49</b>
Dowód	50
Ogłoszenie szkodliwości	52
Dekompozycja funkcyjna	52
Brak formalnych dowodów	53
Metoda naukowa	53
Testy	54
Wnioski	55

<b>Rozdział 5. Programowanie obiektowe</b>	<b>57</b>
Hermetyzacja?	58
Dziedziczenie?	61
Polimorfizm?	63
Wnioski	68
<b>Rozdział 6. Programowanie funkcyjne</b>	<b>69</b>
Kwadraty liczb całkowitych	70
Niezmiennosc i architektura	71
Podzial zmienności	72
Strumień zdarzeń	74
Wnioski	75
<b>Część III. Reguły projektowe</b>	<b>77</b>
<b>Rozdział 7. SRP – reguła jednej odpowiedzialności</b>	<b>81</b>
Symptom 1. Przypadkowa duplikacja	83
Symptom 2. Złączenia	84
Rozwiązania	85
Wnioski	87
<b>Rozdział 8. Reguła otwarte-zamknięte</b>	<b>89</b>
Eksperyment myślowy	90
Kontrola kierunku	94
Ukrywanie informacji	94
Wnioski	95
<b>Rozdział 9. Zasada podstawień Barbary Liskov</b>	<b>97</b>
Jak używać dziedziczenia?	98
Problem z kwadratem i prostokątem	98
Zasada LSP i architektura	99
Przykład naruszenia zasady LSP	100
Wnioski	101
<b>Rozdział 10. Zasada rozdzielania interfejsów</b>	<b>103</b>
Zasada ISP i język	105
Zasada ISP i architektura	105
Wnioski	106
<b>Rozdział 11. Zasada odwrócenia zależności</b>	<b>107</b>
Stabilne abstrakcje	108
Fabryki	109
Komponenty konkretne	110
Wnioski	111
<b>Część IV. Zasady komponentów</b>	<b>113</b>

<b>Rozdział 12. Komponenty</b>	<b>115</b>
Krótką historia komponentów	116
Relokacje	119
Konsolidatory	119
Wnioski	121
<b>Rozdział 13. Spójność komponentów</b>	<b>123</b>
Zasada Reuse (Release Equivalence Principle)	124
Zasada Common Closure Principle	125
Zasada Common Reuse Principle	126
Diagram napięć dla zasad spójności komponentów	127
Wnioski	128
<b>Rozdział 14. Łączenie komponentów</b>	<b>131</b>
Zasada zależności niecyklicznych	132
Projekt typu top-down	138
Zasada stabilnych zależności	139
Zasada stabilnych abstrakcji	144
Wnioski	150
<b>Część V. Architektura</b>	<b>151</b>
<b>Rozdział 15. Czym jest architektura?</b>	<b>153</b>
Rozwój systemu	155
Wdrożenia	155
Działanie	156
Konserwacja	157
Zachowywanie dostępnych opcji	157
Niezależność od urządzenia	159
Spam	160
Adresowanie fizyczne	162
Wnioski	163
<b>Rozdział 16. Niezależność</b>	<b>165</b>
Przypadki użycia	166
Działanie	166
Rozwój	167
Wdrożenia	167
Otwarte opcje	168
Oddzielanie warstw	168
Rozdzielanie przypadków użycia	169
Tryby rozdzielania	170
Możliwość niezależnego rozwijania	171
Niezależne wdrożenia	171
Duplikacja	171
Tryby rozdzielania (ponownie)	172
Wnioski	174

<b>Rozdział 17. Granice. Wyznaczanie linii</b>	<b>175</b>
Dwie smutne historie	176
FitNesse	179
Jakie linie rysować i kiedy to robić?	181
A co z wejściem i wyjściem?	183
Architektura wtyczek	184
A jednak wtyczki	185
Wnioski	187
<b>Rozdział 18. Anatomia granic</b>	<b>189</b>
Przekraczanie granic	190
Straszliwy monolit	190
Instalowanie komponentów	192
Wątki	193
Procesy lokalne	193
Usługi	194
Wnioski	194
<b>Rozdział 19. Zasady i poziomy</b>	<b>195</b>
Poziomy	196
Wnioski	199
<b>Rozdział 20. Reguły biznesowe</b>	<b>201</b>
Encje	202
Przypadki użycia	203
Modele żądania i odpowiedzi	205
Wnioski	206
<b>Rozdział 21. Krzycząca architektura</b>	<b>207</b>
Motyw architektury	208
Cel architektury	208
A co z siecią WWW?	209
Framework to narzędzie, a nie styl życia	209
Testowanie architektury	210
Wnioski	210
<b>Rozdział 22. Czysta architektura</b>	<b>211</b>
Zasada zależności	213
Typowy scenariusz	217
Wnioski	218
<b>Rozdział 23. Prezentery i skromne obiekty</b>	<b>219</b>
Wzorzec projektowy skromny obiekt	220
Prezentery i widoki	220
Testowanie i architektura	221
Bramy do baz danych	221

Mapowanie danych	222
Serwisy	222
Wnioski	223
<b>Rozdział 24. Granice częściowe</b>	<b>225</b>
Pomiń ostatni krok	226
Granice jednowymiarowe	227
Fasady	227
Wnioski	228
<b>Rozdział 25. Warstwy i granice</b>	<b>229</b>
Hunt the Wumpus	230
Czysta architektura?	231
Przekraczanie strumieni	234
Dzielenie strumieni	234
Wnioski	236
<b>Rozdział 26. Komponent Main</b>	<b>239</b>
Najważniejszy detal	240
Wnioski	243
<b>Rozdział 27. Serwisy, duże i małe</b>	<b>245</b>
Architektura serwisów?	246
Zalety serwisów?	246
Problem z kotkami	248
Pomogą nam obiekty	249
Serwisy bazujące na komponentach	251
Sprawy ogólnosystemowe	251
Wnioski	253
<b>Rozdział 28. Granice testów</b>	<b>255</b>
Testy jako komponenty systemu	256
Projekt ułatwiający testy	257
API testujące	257
Wnioski	259
<b>Rozdział 29. Czysta architektura osadzona</b>	<b>261</b>
Test n-App-stawienia	264
Problem docelowego sprzętu	266
Wnioski	276
<b>Część VI. Szczegóły</b>	<b>277</b>
<b>Rozdział 30. Baza danych jest szczegółem</b>	<b>279</b>
Relacyjne bazy danych	280
Dlaczego systemy baz danych są takie powszechne?	280
A gdyby nie było dysków?	282

Szczegóły	282
A co z wydajnością?	283
Anegdota	283
Wnioski	284
<b>Rozdział 31. Sieć WWW jest szczegółem</b>	<b>285</b>
Wieczne wahadło	286
Rezultat	288
Wnioski	289
<b>Rozdział 32. Frameworki są szczegółem</b>	<b>291</b>
Autorzy frameworków	292
Małżeństwo asymetryczne	292
Ryzyko	293
Rozwiązanie	294
Teraz ogłaszam was	294
Wnioski	295
<b>Rozdział 33. Studium przypadku. Sprzedaż filmów</b>	<b>297</b>
Produkt	298
Analiza przypadków użycia	298
Architektura komponentów	300
Zarządzanie zależnościami	301
Wnioski	302
<b>Rozdział 34. Zaginiony rozdział</b>	<b>303</b>
Pakowanie w warstwy	304
Pakowanie według funkcji	306
Porty i adaptery	306
Pakowanie według komponentów	310
Diabeł tkwi w szczegółach implementacji	314
Organizacja a hermetyzacja	315
Inne sposoby rozdzielania	318
Wnioski. Zaginiona porada	319
<b>Dodatki</b>	<b>321</b>
<b>Dodatek A. Archeologia architektury</b>	<b>323</b>
System księgowości Union	324
Cięcie laserowe	331
Monitorowanie odlewów aluminium	334
4-TEL	335
Komputer SAC	340
Język C	344
BOSS	346
pCCU	347
DLU/DRU	349

VRS	351
Elektroniczny recepcjonista	353
System wysyłania serwisantów	355
Clear Communications	358
ROSE	360
Egzamin na architekta	363
Wnioski	365
<b>Postówie</b>	<b>367</b>
<b>Skorowidz</b>	<b>371</b>

oprac. BPK