

🔗C#面向对象设计模式纵横谈(1): 面向对象设计模式与原则 ---Level 300

活动日期: 2005-10-11 14:30 -- 16:00

主 讲: 李建忠

Q: 面向对象的设计和实现有区别吗? 因为遇到关系数据库和界面, 这两头面向对象怎么做?

A: 面向对象设计与实现是有区别的——设计关乎抽象, 实现关乎代码。

Q: 事件驱动和面向对象是什么关系

A: 严格说没什么关系。两个方面的问题, 虽然可以使用面向对象模式来表达事件驱动。

Q: 重构得到模式是什么意思, 如何实现?

A: 简单地说就是模式不能一上来就使用, 而是经过不断地演化、不断地调整后得到最适合的模式。

Q: 李老师, 您对 CMP (托管容器持久性) 模式有研究吗?

A: 我对这个问题属于入门级。

Q: C#中接口和抽象类各有什么区别? 各有什么优缺点? 各应用于什么情况?

A: 接口用于定义组件间的行为合同。抽象类用于定义类层次的共同基类。两者谈不上优缺点, 因为场合不同。

Q: 抽象类可以包含具体的实现吗?

A: 抽象类可以包含具体的实现。