

O'REILLY®

Язык С.

Мастерство программирования

Принципы,
практики
и паттерны




BOOKS.KZ

Кристофер Прешерн

Оглавление

Предисловие.....	8
ЧАСТЬ I. Паттерны на C.....	25
Глава 1. Обработка ошибок.....	26
Сквозной пример.....	27
Разбиение функции	29
Проверка условий.....	32
Принцип самурая	35
Переход к обработке ошибки	39
Запись об очистке.....	42
Объектная обработка ошибок	45
Резюме.....	48
Для дополнительного чтения	49
Что дальше	50
Глава 2. Возврат информации об ошибке.....	51
Сквозной пример.....	52
Возврат кода состояния	54
Возврат существенной информации об ошибке.....	61
Специальное возвращаемое значение	67
Протоколирование ошибок	70
Резюме.....	77
Для дополнительного чтения	77
Что дальше	77
Глава 3. Управление памятью	78
Хранение данных и проблемы с динамической памятью.....	80
Сквозной пример	83
Сначала стек	83
Вечная память	86
Последствия.....	88
Отложенная очистка	90
Единоличное владение	94
Обертка выделения.....	97
Проверка указателя.....	102
Пул памяти.....	105
Резюме.....	111
Для дополнительного чтения	111
Что дальше	112
Глава 4. Возврат данных из C-функций	113
Сквозной пример.....	115
Возвращаемое значение.....	116

Выходные параметры	119
Агрегат	123
Неизменяемый экземпляр	128
Буфер, принадлежащий вызывающей стороне	131
Вызываемая сторона выделяет память	135
Резюме	139
Что дальше	140
Глава 5. Время жизни и владение данными	141
Сквозной пример.....	143
Программный модуль без состояния.....	144
Программный модуль с глобальным состоянием.....	148
Экземпляр, принадлежащий вызывающей стороне	152
Разделяемый экземпляр.....	158
Резюме.....	164
Для дополнительного чтения	165
Что дальше	166
Глава 6. Гибкие API	167
Сквозной пример.....	169
Заголовочные файлы	169
Описатель	172
Динамический интерфейс.....	176
Управление функцией	179
Резюме.....	183
Для дополнительного чтения	183
Что дальше	184
Глава 7. Гибкие интерфейсы итераторов.....	185
Сквозной пример.....	187
Доступ по индексу.....	188
Курсор.....	192
Итератор обратного вызова	197
Резюме.....	202
Для дополнительного чтения	203
Что дальше	204
Глава 8. Организация файлов в модульных программах	205
Сквозной пример.....	207
Охрана включения	209
Каталоги программных модулей	212
Глобальный каталог include.....	217
Автономный компонент.....	221
Копия API	226
Резюме.....	235
Что дальше	235
Глава 9. Бегство из ада #ifdef.....	236
Сквозной пример.....	238
Избегание вариантов	240

Изолированные примитивы.....	243
Атомарные примитивы	246
Уровень абстракции	250
Разделение реализаций вариантов.....	255
Резюме.....	261
Для дополнительного чтения	261
Что дальше	262
ЧАСТЬ II. Истории о паттернах	263
Глава 10. Реализация протоколирования	264
История о паттернах	264
Организация файлов.....	265
Центральная функция протоколирования	266
Фильтрация источника сообщений	267
Условное протоколирование	269
Несколько мест протоколирования	270
Протоколирование в файл.....	272
Кросс-платформенная обработка файлов.....	273
Использование средства протоколирования	277
Резюме.....	277
Глава 11. Построение системы управления пользователями	279
История о паттернах	279
Организация данных	279
Организация файлов.....	281
Аутентификация: обработка ошибок	282
Аутентификация: протоколирование ошибок.....	284
Добавление пользователей: обработка ошибок.....	285
Итерирование.....	287
Применение системы управления пользователями.....	290
Резюме.....	291
Глава 12. Заключение.....	293
Чему вы научились	293
Для дополнительного чтения	293
Заключительные замечания	294
Об авторе	295
Об иллюстрации на обложке	295
Предметный указатель	296