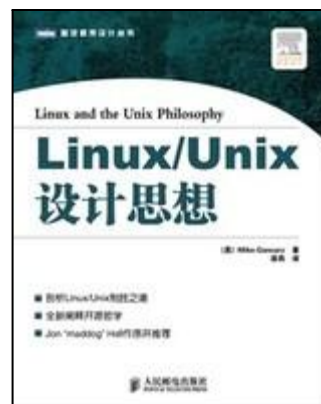
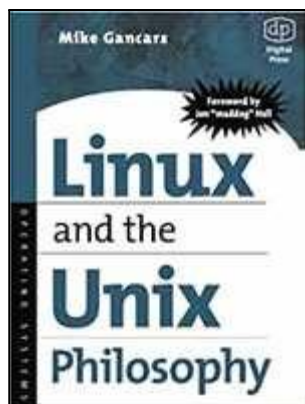
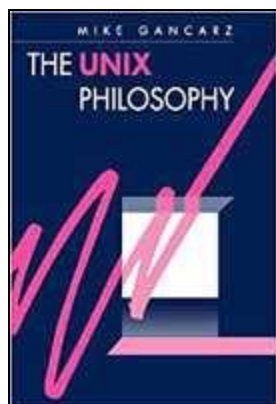


《Linux／UNIX 设计思想》



分类	IT 类 / 软件开发 / 操作系统相关 / UNIX 与 Linux
作者	(美) Mike Gancarz / 迈克·甘卡兹
英文书名	(第1版) 《The UNIX Philosophy》 (第2版) 《Linux and the UNIX Philosophy》
出版年份	1994(第1版, 原著) 2003(第2版, 原著) 2012(第2版, 简体中译本)
相关链接	Unix philosophy @ Wikipedia Unix哲学 @ 维基百科

简介

作者是老资格的 UNIX 程序猿——上世纪80年代, 他在 [DEC公司](#) 开发 [Ultrix](#) (DEC 的 UNIX 操作系统) ; 还曾经参与早期 [X Window System](#) 的开发。

此书是其【代表作】, 在 UNIX 社区的知名度很高。

该书首次出版时叫做《The UNIX Philosophy》。到了本世纪初, 由于 Linux 快速崛起而 UNIX 逐渐式微。2003年出第2版时, 改名为《Linux and the UNIX Philosophy》。

作者在书中总结了如下几条 Linux&UNIX 的【设计哲学】:

- Small is beautiful.
- Make each program do one thing well.
- Build a prototype as soon as possible.
- Choose portability over efficiency.
- Store data in flat text files.

- Use software leverage to your advantage.
- Use shell scripts to increase leverage and portability.
- Avoid captive user interfaces.
- Make every program a filter.

作为对照，俺建议大伙儿再去看看另一本同样是谈【设计哲学】的名著《[UNIX 编程艺术](#)》(作者是[Eric Raymond](#))。

中文目录(第2版)

译者序

序

致谢

引言

第1章 UNIX 哲学——集思广益的智慧

第2章 人类的一小步

第3章 快速建立原型的乐趣和好处

第4章 可移植性的优先权

第5章 软件的杠杆效应

第6章 交互式程序的高风险

第7章 更多 UNIX 哲学——十条小准则

第8章 让 UNIX 只做好一件事

第9章 UNIX 和其他操作系统的哲学

第10章 拨开层层迷雾——Linux 与 Windows 的比较

第11章 大教堂？多怪异！

第12章 UNIX 的美丽新世界

英文目录(第2版)

Foreword

Preface

Chapter 1 The Unix Philosophy: A Cast of Thousands

Chapter 2 One Small Step for Humankind

Chapter 3 Rapid Prototyping for Fun and Profit

Chapter 4 The Portability Priority

Chapter 5 Now that's Leverage!

Chapter 6 The Perils of Interactive Programs

Chapter 7 More Unix Philosophy: Ten Lesser Tenets

Chapter 8 Making Unix Do One Thing Well

Chapter 9 Unix and Other Operating System Philosophies

Chapter 10 Through the Glass Darkly: Linux vs. Windows

Chapter 11 A Cathedral? How Bizarre!

Chapter 12 Brave New (Unix) World

Index

[【编程随想】收藏的电子书清单](#)

[【编程随想】的博客](#)