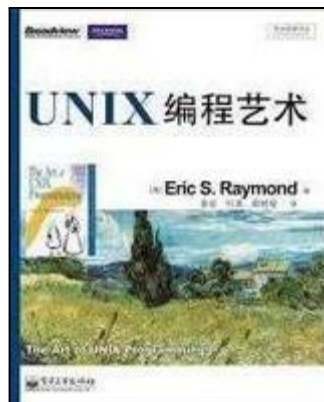
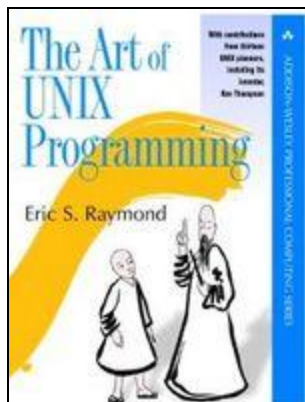


《UNIX 编程艺术》



分类	IT 类 / 软件开发 / 操作系统相关 / UNIX 与 Linux
作者	(美) Eric Raymond / 埃里克·雷蒙德 
英文书名	《The Art of UNIX Programming》
知名缩写	TAOUP
出版年份	2003(原著) 2004(简体中译本)
相关链接	本书官网 The Art of Unix Programming @ Wikipedia Unix编程艺术 @ 维基百科 Unix philosophy @ Wikipedia Unix哲学 @ 维基百科
相关书籍	俺的网盘上分享过他的如下几本书： • 《大教堂与集市》 • 《UNIX 编程艺术》

简介

作者是著名黑客，开源运动的旗手，在开源社区被称为 ESR。
其知名度/影响力与 RMS ([Richard Stallman](#)) 不相上下。

此书是其【代表作】之一，被开源社区简称为“TAOUP”。
其重点【不在】“编程”，而是介绍 [UNIX 的设计哲学](#)、设计思想、理念（俺觉得这些更重要，也更持久）。
作为对照，建议你再去看看另一本同样是谈【设计哲学】的名著《[Linux/UNIX 设计思想](#)》

中文目录

序

第一部分

第1章 哲学

第2章 历史——双流记

第3章 对比——UNIX 哲学同其他哲学的比较

第二部分

第4章 模块性——保持清晰，保持简洁

第5章 文本化——好协议产生好实践

第6章 透明性——来点儿光

第7章 多道程序设计——分离进程为独立的功能

第8章 微型语言——寻找歌唱的乐符

第9章 生成——提升规格说明的层次

第10章 配置——迈出正确的第一步

第11章 接口——UNIX 环境下的用户接口设计模式

第12章 优化

第13章 复杂度——尽可能简单，但别简过了头

第三部分

第14章 语言——C 还是非 C？

第15章 工具——开发的战术

第16章 重用——论“不要重新发明轮子”

第四部分

第17章 可移植性——软件可移植性与遵循标准

第18章 文档——向网络世界阐释代码

第19章 开放源码——在 UNIX 新社区中编程

第20章 未来——危机与机遇

附录

附录A 缩写词表

附录B 参考文献

附录C 贡献者

附录D 无根的根——无名师的 UNIX 心传

索引

[【编程随想】收藏的电子书清单](#)

[【编程随想】的博客](#)