

<<面向对象与传统软件工程>>

图书基本信息

书名：<<面向对象与传统软件工程>>

13位ISBN编号：9787111124771

10位ISBN编号：7111124774

出版时间：2003-9

出版时间：机械工业出版社

作者：斯凯奇 韩松

页数：465

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<面向对象与传统软件工程>>

### 内容概要

本书是一本经典的软件工程教科书，自1990年出版以来，这已是第5次修订出版。全书共分两部分：第一部分介绍了以项目开发为基础的软件工程基础的理论基础；第二部分讲述了软件生命周期的各个阶段。

本书内容全面，其突出特点是理论与实践相结合，以一个具体的案例详细说明了软件开发过程的每个阶段。大量的思考题繁简得当，由浅入深，既考察了学生的基础知识扎实程度，又锻炼了学生的实际应用能力。

本书还提供大量的参考资料，便于读者进一步深入阅读各个主题。

## <<面向对象与传统软件工程>>

### 作者简介

Stephen R.Schach，1972年获魏兹曼科学院物理学理科硕士学位，1973年获开普敦大学应用数学博士学位。

1972-1983年间，在开普敦大学应用数学和计算机科学系任教，1983年以来在范德比尔特大学工作。

作者在软件工程领域有广泛研究，特别是对软件维护与开放源码分析与

## &lt;&lt;面向对象与传统软件工程&gt;&gt;

## 书籍目录

出版者的话 专家指导委员会译者序 前言 第一部分 软件工程介绍 第一章 软件工程的范畴 1.1 历史方面 1.2 经济方面 1.3 维护性方面 1.4 规格说明和设计阶段 1.5 小组编程方面 1.6 面向对象范围 1.7 术语 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第二章 软件过程 2.1 客户开发人员和用户 2.2 需求阶段 2.3 规格说明阶段 2.4 设计阶段 2.5 实现阶段 2.6 集成阶段 2.7 维护阶段 2.8 退役 2.9 软件生产中存在的问题 2.10 改进软件过程 2.11 能力成熟度模型 2.12 软件过程改进方面的其他努力 2.13 软件过程改进的成本和效益 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第三章 软件生命周期模型 3.1 建造修补模型 3.2 瀑布模型 3.3 快速原型开发模型 3.4 增量模型 3.5 极限编程 3.6 同步稳定模型 3.7 螺旋模型 3.8 面向对象的生命周期模型 3.9 生命周期模型比较 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第六章 测试 6.1 质量问题 6.2 非执行测试 6.3 执行测试 6.4 应该测试什么 6.5 测试与正确性证明 6.6 谁来完成执行测试 6.7 何时停止测试 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第七章 模块到对象 7.1 什么是模块 7.2 内聚 7.3 耦合 7.4 数据封装 7.5 抽象数据类型 7.6 信息隐藏 7.7 对象 7.8 继承多态和动态绑定 7.9 对象的内聚和耦合 7.10 面向对象范型 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第八章 可复用性可移植性和互操作性 8.1 复用的概念 8.2 复用的障碍 8.3 复用案例研究 8.4 对象和复用 8.5 设计和实现阶段的复用 8.6 复用和维护 8.7 可移植性 8.8 为什么需要移植性 8.9 实现可移植性的技术 8.10 互操作性 8.11 互操作性的未来趋势 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第九章 计划和估算 9.1 计划和软件过程 9.2 周期和成本估算 9.3 软件项目管理计划的组成 9.4 软件项目管理计划框架 9.5 IEEE软件项目管理计划 9.6 测试计划 9.7 计划面向对象的项目 9.8 培训需求 9.9 文档标准 9.10 用于计划和估算的CASE工具 9.11 测试软件项目管理计划 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第二部分 软件生命周期的各个阶段 第十章 需求阶段 10.1 需求获取 10.2 需求分析 10.3 快速原型开发 10.4 人的因素 10.5 作为一种规格说明技术的快速原型开发 10.6 复用快速原型 10.7 快速原型开发模型的管理含意 10.8 快速原型开发的试验 10.9 需求获取和需求分析技术 10.10 在需求分析阶段测试 10.11 需求阶段的CASE工具 10.12 需求阶段的度量 10.13 面向对象的需求 10.14 空中美食案例研究需求阶段 10.15 空中美食案例研究快速原则 10.16 需求阶段面临的挑战 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第十一章 规格说明阶段 11.1 规格说明文档 11.2 非形式化规格说明 11.3 结构化系统分析 11.4 其他半形式化的技术 11.5 建造实体关系模型 11.6 有限状态机 11.7 网 11.8 Z规格说明语言 11.9 其他形式技术 11.10 规格说明技术的比较 11.11 在规格说明书阶段测试 11.12 规格说明阶段的CASE工具 11.13 规格说明阶段的度量 11.14 空中美食案例研究结构化系统分析 11.15 空中美食案例研究软件项目管理计划 11.16 规格说明阶段面临的挑战 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第十二章 面向对象分析阶段 12.1 面向对象分析 12.2 电梯问题面向对象分析 12.3 用例建模 12.4 类建模 12.5 动态建模 12.6 面向对象分析阶段测试 12.7 面向对象分析阶段的CASE工具 12.8 空中美食案例研究面向对象分析 12.9 面向对象分析阶段面临的挑战 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第十三章 设计阶段 13.1 设计和抽取 13.2 面向行为设计 13.3 数据流分析 13.4 事务分析 13.5 面向数据设计 13.6 面向对象设计 13.7 电梯问题:面向对象设计 13.8 详细设计的形式化技术 13.9 实时设计技术 13.10 设计期间的测试 13.11 设计阶段的CASE工具 13.12 设计阶段的度量 13.13 空中美食案例研究面向对象设计 13.14 设计阶段面临的挑战 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第十四章 实现阶段 14.1 编程语言的选择 14.2 第四代语言 14.3 良好的编程习惯 14.4 编程标准 14.5 模块复用 14.6 模块测试用例选择 14.7 黑盒模块测试技术 14.8 玻璃盒模块测试技术 14.9 代码走查和审查 14.10 模块测试技术的比较 14.11 净室 14.12 测试对象时潜在的问题 14.13 模块测试的管理方面 14.14 何时该重[与而不是调试一个模块 14.15 实现阶段的CASE工具 14.16 空中美食案例研究黑盒测试用例 14.17 实现阶段面临的挑战 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第十五章 实现与集成阶段 15.1 实现与集成介绍 15.2 实现与集成期间的测试 15.3 图形用户界面的集成测试 15.4 产品测试 15.5 验收测试 15.6 实现与集成阶段的CASE工具 15.7 软件开发过程的CASE工具 15.8 集成化开发工具 15.9 商业应用软件开发环境 15.10 公共工具基础结构 15.11 开发环境的潜在问题 15.12 实现与集成阶段的度量 15.13 空中美食案例研究:实现与集成阶段 15.14 实现与集成阶段面临的挑战 本章回顾 进一步阅读指导 思考题 参考文献 第十六章 维护阶段 16.1 维护阶段 16.2 对维护程序员的要求 16.3 维护工作案例研究 16.4 维护管理 16.5 面向对象软件的维护 16.6 维护技能与开发技能 16.7

<<面向对象与传统软件工程>>

逆向工程 16.8 维护阶段的测试 16.9 维护阶段的CASE工具 16.10 维护阶段的度量 16.11 空中美食案例研究  
维护阶段 16.12 维护阶段面临的挑战 本章小结 进一步阅读指导 思考题 参考文献 附录 索引

<<面向对象与传统软件工程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>