

图书基本信息

书名：<<面向方面的分析与设计Theme方法>>

13位ISBN编号：9787111186830

10位ISBN编号：7111186834

出版时间：2006-5

出版时间：机械工业出版社

作者：克科克

页数：214

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>

内容概要

本书全面地介绍了面向方面的软件分析与设计方法的概念及过程，描述了如何在需求文档中识别aspect功能并规划aspect的设计和实现。

从较高的层次上介绍了面向aspect方法，并提供了在实际工作中使用aspect的方法。

最后以两个实用的案例，使书中理论得到了实践。

并提供了在实际工作中使用aspect的方法。

最后以两个实用的案例，使书中理论得到了实践。

本书适合软件开发人员及研究人员阅读。

作者简介

Siobhan Clarke任教于爱尔兰都柏林大学Trinity学院计算机科学系，是面向aspect软件开发领域的一位学术带头人。

本书描述的Theme/UML方法，即基于她的博士论文中分割和合成对称设计模型的相关工作。

她目前正在研究将面向aspect设计和编程模型用于移动、可感知环境的计算中

书籍目录

译者序前言第1章 简介 1.1 软件开发与面向对象范型 1.2 aspect案例 1.3 什么是aspect 1.4 为何要在分析和设计中考虑aspect 1.5 aspect及其他问题 1.6 Theme方法 1.7 应用Theme方法 1.8 Theme: 对称抑或非对称 1.9 Theme与现存开发过程的集成 1.10 实现 1.11 小结第2章 面向对象方法 2.1 不同的关注点单位 2.2 表达式例子 2.3 适应演化 2.4 小结第3章 Theme方法 3.1 theme的结构与关系 3.2 theme过程概述 3.3 查找theme 3.4 设计theme 3.5 合成theme 3.6 再论演化 3.7 theme最适当的规模 3.8 theme与现存开发过程的集成 3.9 小结第4章 分析 4.1 Theme/Doc视图和支持工具 4.2 Theme/Doc过程概览 4.3 确定theme 4.4 确定theme职责 4.5 了解何时决策已经完成 4.6 规划设计 4.7 小结第5章 theme设计 5.1 Theme/UML设计概览 5.2 设计base theme 5.3 设计横切theme 5.4 小结第6章 theme合成 6.1 theme合成概览 6.2 合成Game里的theme 6.3 匹配设计要素 6.4 集成选项 6.5 解决冲突 6.6 绑定到横切theme 6.7 对过程的一些评注 6.8 小结第7章 到实现的映射 7.1 AspectJ 7.2 AspectWerkz 7.3 CME 7.4 小结第8章 案例: 电话的功能特性 8.1 分析需求并识别初始theme 8.2 细化theme 8.3 识别横切theme 8.4 设计概念共享theme 8.5 设计横切theme 8.6 小结第9章 案例二: 软件使用授权 9.1 需求 9.2 细化theme集合 9.3 划分行为性职责 9.4 设计theme 9.5 看看代码 9.6 小结附录 Crystal Game游戏参考文献

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>