<<敏捷软件开发>>

图书基本信息

书名：<<敏捷软件开发>>

13位ISBN编号：9787111231660

10位ISBN编号：711123166X

出版时间：2008

出版时间：机械工业出版社

作者：Alistair Cockburn

页数：388

译者：苏敬凯

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>

<<敏捷软件开发>>

内容概要

本书提示了敏捷软件开发的真正内涵。

全书以“软件是创造和沟通的合作博弈”为中心向读者展示一个看待软件开发的崭新视角。

全书共13章，包括创造和沟通的合作博弈、个人、团队的沟通与合作、方法集、敏捷与自适应、以及Crystal方法集等内容。

本书适合软件开发人员、管理人员、架构师等技术人员参考。

作者简介

Alistair Cockburn，国际知名软件项目管理方面的专家，用例技术，对象技术和敏捷方法大师，于2001年和2002年两次获得Jolt生产力奖。

他是Humans and Technology公司的资深顾问，负责帮助客户成功地进行面向对象项目。

他在软件开发方面有20多年的项目管理经验，所涉及的领域

<<敏捷软件开发>>

书籍目录

译者序第2版前言第1版前言第0章 不可知和不可说	0.1 和解析体验相关的问题	0.1.1 解析模式的冲突	0.1.2 检测解析模式	0.1.3 思考不准确的思想	0.2 沟通的不可能性
0.2.1 内部重新组织	0.2.2 触及共享体验	0.2.3 管理不完美的沟通	0.3 聆听的三个层次	0.3.1 三个层次和方法集	0.3.2 三个层次与本书
0.3.3 守-破-离	0.4 那么, 明天我做什么	第0A章 不可知和不可说: 演进	0A.1 沟通和共享的体验	0A.2 守-破-离	第1章 创造和沟通的合作博弈
1.1 软件和诗歌	1.2 软件与博弈	1.2.1 博弈的类型	1.2.2 软件与攀岩	1.2.3 创造和沟通的博弈	1.2.4 软件与工程化
1.2.5 软件与模型构建	1.3 再论合作博弈	1.3.1 程序员成为沟通专家	1.3.2 更快地博弈	1.3.3 标识物和道具	1.3.4 减少回报
1.3.5 对于首要目标的充分度	1.3.6 对于积淀的充分度	1.3.7 博弈中的博弈	1.3.8 开放源码开发	1.4 这对我意味着什么	第1A章 创造和沟通的合作博弈: 演进
1A.1 沼泽游戏	1A.2 合作中的竞争	1A.3 其他领域的合作博弈	1A.4 软件工程的重建	1A.4.1 这一词汇从哪里来	1A.4.2 我们从哪里走错了
1A.4.3 重建软件工程	1A.4.4 技艺	1A.4.5 合作博弈	1A.4.6 精益制造	1A.4.7 重建后的软件工程	1A.4.8 其他工程化中的协作
第2章 个人	2.1 人是古怪的	2.1.1 寻找特征函数	2.1.2 古怪性格的元素	2.1.3 不可避免的多变性	2.1.4 技术的作用
2.1.5 相互冲突的共同点	2.2 克服失败模式	2.2.1 犯错误	2.2.2 宁可失败也要选择保守	2.2.3 创新而不研究	2.2.4 不能始终如一的习惯动物
2.2.5 使用纪律和容忍来应对	2.3 以一些更好的方式工作	2.3.1 具体化	2.3.2 实物	2.3.3 在某些东西的基础上进行修改	2.3.4 观察和聆听
2.3.5 支持专注和沟通	2.3.6 工作分配要与个性相匹配	2.3.7 天赋	2.3.8 奖励要能保留乐趣	2.3.9 组合奖励	2.3.10 反馈
2.4 利用成功模式	2.4.1 善于四处寻找	2.4.2 人们学习	2.4.3 可塑性	2.4.4 贡献和采取主动	2.4.5 组合成功模式
2.4.6 英雄也是普通人	2.5 明天我该做什么	第2A章 个人: 演进	2A.1 策略平衡	第3章 团队的沟通与合作	3.1 信息的对流
3.1.1 延迟和机会损失成本	3.1.2 尔格-秒	3.1.3 渗透式沟通	3.1.4 穿堂风	3.1.5 信息辐射源	3.1.6 热空气理论的应用
3.2 跨越沟通的鸿沟	3.2.1 沟通的形态	3.2.2 去掉某些形态所产生的影响	3.2.3 利用各种形态	3.2.4 黏度与跨越空间的鸿沟	3.3 团队就是集体
3.3.1 友善和冲突	3.3.2 工作时间的公民意识	3.3.3 敌意的XP与友善的XP	3.3.4 使用胜利来建立“团队”	3.3.5 团队文化与亚文化	3.4 团队就是生态系统
3.5 我明天该做什么	第3A章 团队: 演进	3A.1 一个修订后的办公室布局样本	第4章 方法集	4.1 一个交付软件的生态系统	4.2 方法集中的概念
4.2.1 结构术语	4.2.2 范围	4.2.3 概念术语	4.2.4 发布一个方法集	4.3 方法集的设计原则	4.3.1 常见设计错误
4.3.2 在方法集上成功的项目	4.3.3 与作者的相关性	4.3.4 七条原则	4.4 细看XP	4.4.1 XP简介	4.4.2 剖析XP
4.4.3 调整XP	4.5 到底为什么使用方法集	4.5.1 方法集解决什么问题	4.5.2 如何评估一个方法集	4.6 明天我应该做什么	第4A章 方法集: 演进
4A.1 方法集与策略	4A.2 组织级的方法集	4A.3 过程就是循环	4A.4 更简单地描述方法集	第5章 敏捷与自适应	5.1 轻但足够
5.1.1 刚好足够	5.1.2 对于编制文档的建议	5.2 敏捷	5.2.1 最佳击球点	5.2.2 虚拟团队的麻烦	5.3 变得自适应
5.3.1 不厌其烦地进行反思	5.3.2 方法集成长技术	5.3.3 反思研讨会技术	5.4 明天我该做什么	第5A章 敏捷与自适应: 演进	5A.1 对于寓意的误解
5A.1.1 迭代必须简短	5A.1.2 敏捷团队必须驻扎在一起	5A.1.3 敏捷团队不需要计划	5A.1.4 架构已死; 重构是你全部所需要的	5A.1.5 我们不需要什么经理	5A.1.6 敏捷开发在纪律上要求很低
5A.1.7 敏捷只适合最优秀的开发人员	5A.1.8 敏捷是既老又新的、失败的、没有尝试过的	5A.2 敏捷方法集的演进	5A.2.1 XP第2版	5A.2.2 Scrum	5A.2.3 实用主义和无名的
5A.2.4 可预测、计划驱动和其他中心调整	5A.2.5 约束理论				

<<敏捷软件开发>>

5A.2.6 精益开发 5A.3 新的方法集话题 5A.3.1 敏捷项目管理 5A.3.2 测试
 5A.3.3 用户体验设计 5A.3.4 规划管控、Burn图和系统工程 5A.3.5 用例和用户故事
 5A.4 经久不绝的问题 5A.4.1 最佳击球点和下降 5A.4.2 固定价格、固定范围的合同
 5A.4.3 敏捷、CMMI和ISO9001 5A.4.4 何时停止建模 5A.4.5 高科技/高接触的工
 具箱 5A.4.6 敏捷的中心 5A.4.7 你有多敏捷 5A.4.8 引入敏捷 5A.5 软件开
 发之外的敏捷 5A.5.1 项目组合管理 5A.5.2 客户关系 5A.5.3 合同 5A.5.4
 将变更引入组织 5A.5.5 程序员读哈佛商业周刊 5A.5.6 建造房屋 5A.5.7 机场建
 设 5A.5.8 图书出版 5A.5.9 会议组织和敏捷模型的限制 第6章 Crystal方法集 6.1
 对Crystal家族塑形 6.1.1 核心Crystal元素 6.2 Crystal Clear 6.2.1 Crystal Clear的简要
 描述 6.2.2 Crystal Clear的反思 6.3 Crystal Orange 6.3.1 Crystal Orange的简要描述
 6.3.2 Crystal Orange的反思 6.4 Crystal Orange Web 6.4.1 Crystal Orange Web的简要描述
 6.4.2 Crystal Orange Web的反思 6.5 明天我该做什么 第6A章 Crystal方法集：演进
 6A.1 Crystal基因代码 6A.1.1 合作博弈的理念 6A.1.2 方法集的重点 6A.1.3 方
 法集设计原则 6A.1.4 高度成功的项目的7个特性 6A.1.5 技术与选择 6A.1.6 样本
 方法集设计 6A.2 Crystal Clear 6A.3 把Crystal Clear扩展到Yellow 附录A 敏捷软件开发宣言
 附录Aa 敏捷软件开发宣言和相互依赖声明 附录B Naur、Ehn、宫本武藏 附录Ba Naur、Ehn
 、宫本武藏：演进 附录C 后记 参考文献

章节摘录

插图：

<<敏捷软件开发>>

媒体关注与评论

“这是一本激动人心的书。
作者以其丰富的实践经验，为我们提供了一部融合敏捷方法的力作。”
——Tom Gilb，著名的软件工程和系统工程专家

<<敏捷软件开发>>

编辑推荐

《敏捷软件开发(原书第2版)》适合软件开发人员、管理人员、架构师等技术人员参考。

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>