<<人件集>>

图书基本信息

书名：<<人件集>>

13位ISBN编号：9787111361206

10位ISBN编号：7111361202

出版时间：2011-12-1

出版时间：机械工业出版社

作者：Larry L. Constantine

译者：谢超,刘颖,谢卓凡,李虎

前言

序言： 硬件、软件和人件 单纯使用CASE(Computer Aided Software Engineering，计算机辅助软件工程)工具、可视化程序设计方法、快速设计原型或对象技术，并不能开发出一个好的软件。
一个好的软件应该出自于“人”，而有趣的是，一个糟糕的软件也同样出自于“人”。
1992年，我开始定期为一个专栏写文章，专栏的主题不是关于硬件，也不是关于软件，而是关于人件。
这是因为，当时我有一个简单的想法：既然软件是由人创造的，也是由人来使用的，那么只有更好地了解人是如何工作的、如何解决工作中的问题、如何协调工作中的关系，才有可能设计、开发出更好的软件。
今天，我们每天都会遇到大量新词汇，大多数是已有词汇的新解，而像“人件”这个词却是罕有的必须重新创造的词。
Peter G. Newmann因为他的一份关于“人类的风险与真正的计算机和计算机程序危害”的报告而出名，他应该是第一个正式使用“人件”这个词的人。
1976年，他写了一本不太为人所知的书《Peopleware in Systems》，在书中的一篇同名文章中，他首次用到了这个词。
Meilir Page-Jones在1980年所写的《Practial Guide to Structured Systems Design》一书中，再次使用了“人件”一词(正是此书让一般程序设计人员能很好地理解我的作品中关于“结构设计”的内容)。
但是直到1987年Tom DeMarco和Tim Lister合著的《人件》一书的出版，才使人件正式成为程序设计领域中的一个专业词汇。
人件是第三次计算机革命的真正起源地。
第一次革命源自“硬件危机”。
在一段时期内，人们一直认为自己遇到的计算机问题都源自硬件方面。
当时，人们以为，只要有了运行更快、功能更强大的计算机，有更大的内存和更好的外部设备，就能建立更好的系统，也能解决所有的问题。
渐渐地，人们有了更好的计算机。
年复一年，计算机运行速度越来越快，内存越来越大，外部设备也越来越好用而且高效，可是计算机问题依然存在。
我们仍然在使用运转不稳定的系统，而且无法及时地在预算范围内完成任务。
于是，我们将遇到的问题归咎于软件方面，而第二次计算机革命也随之被称为“软件危机”。
人们开始认为，只要有了优秀的编程工具、高级的编程语言、丰富的构件库和辅助程序建立系统，就能解决所有问题，并及时地在预算范围内交付良好的软件系统。
现在第三代编程语言变得越来越精密，并出现了第四代编程语言；编译器变得越来越快、越来越聪明；可重用构件库得到扩展，编辑软件变得更加上下文敏感，计算机辅助软件工程工具随处可见。
结构化革命让我们认识到结构设计和分析。
面向对象技术也开始变得成熟和流行。
但我们还是不得不经常改动我们的工作计划，追加预算，计算机问题依然无处不在。
最后，我们不得不重新认真考虑一下，问题到底出自什么地方？
“我们的敌人其实就是我们自己!”是的，人件就是问题的症结所在。
“人”是问题产生的原因，也是解决问题的工具！
人件包含的范围包罗万象。
在软件和应用开发过程中，凡是与人有关的任何事物都可以归类为人件。
我所写的书和专栏中都谈到人件中所涉及的各式各样的内容：质量和生产率、合作、团队动力、个性和程序设计、项目管理和组织问题、界面设计和人机交互、认知、心理学、思维过程等。

以上所有话题都是我感兴趣的，也能让我感到兴奋。
我当初攻读管理学的部分原因就在于，这门课能让我将计算机、系统理论同心理学联系起来。
我的毕业论文就是关于计算机程序设计心理学的。
多年来，我已经将心理学家George Miller和他神奇的数字(当然是7±2了)介绍给了成千上万的学生和数十位同事。
为了更好地进行软件、应用程序的开发，人们精心设计出结构图表以帮助开发人员形成可视化概念，并用于解决相关的问题。
接合和连接描述的是人们所看到的计算机程序的效果，它们是结构设计核心中重要的度量尺度。
程序设计人员在设计、维护、修改程序时，思维过程是复杂的还是简单的，直接决定了他们设计出的程序是复杂的还是简单的。
从某种程度上来说，我的工作既不能脱离人，也不能脱离计算机。
1976年7月，当美国庆祝独立200周年时，我曾宣布自己告别计算机界，当时，我自以为可以就此脱身了。
10年间，作为一名受过训练的家庭治疗学家，我的工作对象是夫妻、家庭及有问题的青少年，但是来自业界的压力又将我重新推回到技术前沿。
人件就是上述提到的技术前沿的十字路口，诸如管理、组织发展、个性、模型、工具、方法、过程、人机交互等方面的问题最终都会体现在人件上。
在我写文章、工作或教学时，都会不时地提及所有这些方面。
为专栏写文章，让我有机会在人件这个广阔的天地中畅游，还可以不时停下来思考一些有趣的想法，直面随时遇到的挑战，在软件和应用开发的大道或乡村小路上信步。
本书记录了我在人件世界中的旅程，从《计算机语言》杂志开始，到《软件开发》杂志结束。
我做的专栏题目也叫做“人件”，本书中包含了“人件”专栏中的所有文章和发表在其他地方的一些内容相关的文章，所有这些短文和文章都已经过编辑处理，以确保其连续性；其中一些素材，当初为了适应杂志文章长度的要求做了相应删减，此次在本书出版过程中经过重新整理又加了上去。
当然，这样或那样的改动，都是为了让书中的内容看上去更连贯、更流畅。
但是，请记住，本书不是一部百科大全，也不是什么教科书，更谈不上是一份人件世界的路线图。
人件世界的疆域实在是太广阔了，本书充其量只不过是一个旅行者的游记罢了。
我还将会继续在人件的世界中旅行。

<<人件集>>

内容概要

《人件集:人性化的软件开发》是人件领域中的经典著作，以专题的形式探讨了软件开发中的人的因素。
本书共分九个部分：第一部分介绍团队如何开展工作以及如何为开发更好的软件而更好地工作；第二部分涉及软件开发人员的不同观点；第三部分探讨团队组织和开发的问题；第四部分探讨开发者与其使用的工具之间的关系；第五部分针对提高软件质量提出了建议；第六部分着眼于软件可用性和用户界面设计问题；第七部分解释在用户界面设计和软件可用性方面的相同之处；第八部分探讨软件在沟通中涉及的一些话题；第九部分论述软件开发中的组织文化。

本书的许多内容收自作者在多本知名计算机杂志的人件专栏文章。
本书适合所有开发并使用软件的设计人员、开发人员和管理人员阅读。

作者简介

Larry L. Constantine（拉里·康斯坦丁），是一位软件工程实践和理论领域中的革新者。他是澳大利亚的悉尼技术大学计算机科学学院的副教授，专门讲授软件工程和组织变更管理。他也是Constantine Lockwood公司研发部的主管，负责就“以使用为中心”的设计方法进行咨询和顾问。除了著名的《康斯坦丁人件集》一书外，他还出版了《Software for Use》（该书中文版《面向使用的软件设计》已由机械工业出版社引进出版，ISBN：978-7-111-34575-6），该书获得了1999年的Jolt生产力大奖。

<<人件集>>

书籍目录

章节摘录

版权页：你可能还不知道，软件业的太平盛世就要来了——软件可靠性终于得以实现！
那让我们来看看软件工程领域是如何实现的？
Nanomush公司给数以百万计的用户和开发者发了一封邮件。
在这个长达16页的市场广告中，有如下一段话：“ Blerbbleflox3.1 新添加的最强大的功能之一就是‘ 参数确认 ’。
参数确认意味着一个应用程序在通过Blerbbleflox操作系统传递信息时，Blerbbleflox可以检查信息的有效性，以此来确保程序的正确性。
”多么了不起的一个新颖想法啊！
为什么你没有想到呢，嗯？
（当然，每个人都知道我指的是微软和Windows3.1.LLC。
）这段自吹自擂的话表明，Nanonmsh公司——世界上最大的编程语言和操作环境开发者之一，终于开始进行正确的软件工程实践了，这是一些基本技术，那些杰出的程序员在他们刚刚学会编码之后便已知晓并实践了这些技术。
系统的这个新功能是不是让同类软件的早期版本相形见绌呢？
我们也许应该为这个新功能欢呼，而不是吹毛求疵，那么让我们来赞美那些初出茅庐的软件工程师的辛勤劳动，鼓励他们逐渐走向成熟，甚至学会如何团结合作或者保留看法。
有人可能会感到疑惑，既然这样，为什么在计算机世界中，系统软件的性能还是如此糟糕呢？
那就让我们走近某些系统软件的程序员来看看这些开发者的特点吧。
系统软件的性能从某种程度上来说，是依赖于这些人的能力的。
我的同事们将这些人称为“ 牛仔 ”（cowboy）。
牛仔实际上是倔强和桀骜不驯的代名词。
这种人在各个领域中都普遍存在，如今在硅谷前沿有许多的牛仔正在与汇编语言这头牛进行着搏斗。
请注意，我用的是“ 仔 ”，而不是“ 男人 ”。
1992年春天，在Millei ’ Freeman举办的软件开发大会上，我参加了一个小组的讨论，该组的讨论主题是：软件开发中的“ 结构化 ”和“ 非结构化 ”管理。
同组中，有一个来自Nanomush公司的软件开发经理。
他的观点完全是站在牛仔的立场上的。

<<人件集>>

编辑推荐

《人件集:人性化的软件开发》：著名《康斯坦丁人件集》修订版、人件领域的经典著作、丰富的专栏文章全方位探讨软件开发中人的因素！

<<人件集>>

版权说明