

<<Java设计>>

图书基本信息

书名：<<Java设计>>

13位ISBN编号：9787115108791

10位ISBN编号：711510879X

出版时间：2003-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）诺厄恩斯蔡尔德 著，罗英伟，汪小林 译

页数：183

字数：300000

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>

## <<Java设计>>

### 内容概要

本书重点介绍如何把Java、UML、OO和软件过程等技术有机地结合起来，并成功地运用到软件开发中。

全书分为两部分，共11章。

第一部分包括前4章，重点介绍了OO的原理和模式，UML语言的基础，UML和Java的结合以及软件开发过程。

这部分清楚地阐释了每一种技术和概念的优点，强调了它们的共同原则。

第二部分描述了如何将这些技术结合应用到软件项目的开发中，包括需求模型、问题分析、建模方式、子系统的设计等等。

附录部分则简单介绍了统一开发过程和极限编程、J2EE和UML结合以及书中一个典型UML练习的Java代码实现。

本书适合面向对象软件工程师、项目管理人员和Java程序员阅读。

## 书籍目录

第1章 面向对象的原理与模式 1.1 原理、模式和OO范例 1.2 类的原理 1.2.1 开放封闭原理 (OCP) 1.2.2 Liskov替代原理 (LSP) 1.2.3 依赖性倒置原理 (DIP) 1.2.4 接口分离原理 (ISP) 1.2.5 构成重用原理 (CRP) 1.2.6 最少知识原理 (PLK) 1.3 包的原理 1.3.1 包的依赖 1.3.2 版本重用等价原理 (REP) 1.3.3 通用闭包原理 (CCP) 1.3.4 通用重用原理 (CReP) 1.3.5 无环依赖原理 (ADP) 1.3.6 稳定依赖原理 (SDP) 1.3.7 稳定抽象原理 (SAP) 1.4 模式 1.4.1 策略 1.4.2 访问者 1.4.3 层 1.5 总结第2章 UML介绍 2.1 UML定义 2.2 起源 2.3 建模的作用 2.3.1 挑战 2.3.2 体系结构的复杂性 2.3.3 纠正 2.4 优点 2.5 总结第3章 UML基础 3.1 模型和视图 3.1.1 基本元素 3.1.2 图 3.1.3 视图 3.2 核心图 3.2.1 行为图 3.2.2 结构图 3.3 基本元素 3.3.1 结构元素 3.3.2 Java无关的实体 3.3.3 Java相关的实体 3.3.4 与Java的依赖关系 3.4 注释 3.5 扩展机制 3.6 关于图的介绍 3.6.1 顺序图 3.6.2 类图 3.6.3 包图 3.7 总结第4章 UML和软件过程 4.1 定义的过程 4.2 最优经验 4.2.1 行为驱动 4.2.2 以结构为中心 4.2.3 重复 4.2.4 重构 4.2.5 可视化建模 4.2.6 简单原型 4.3 开发周期和UML 4.3.1 需求 4.3.2 分析和设计 4.3.3 构建 4.3.4 测试 4.3.5 调度 4.4 整个生命周期 4.5 总结第5章 建模策略第6章 需求模型第7章 问题分析第8章 行为建模第9章 结构建模第10章 系统结构建模第11章 设计子系统 附录A 统一开发过程 (RUP) 和极限编程 (XP) 附录B J2EE和UML附录C UML练习的代码实现参考文献

#### 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>