

<<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：9787115113641

10位ISBN编号：7115113645

出版时间：2003-08-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：科伯恩 (AlistairCockburn)

页数：284

字数：439000

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

本书是国际知名软件开发专家Alistair Cockburn通过采访项目开发组和总结自己二十多年的开发和管理经验，撰写的一本介绍软件开发新思想——Agile软件开发方法学的专著。

本书共6章，在第1章之前的引言部分，作者阐述了人要正确地认识事物和准确交流是非常困难的这一观点。

第1章作者通过一个假想的诗歌创作的例子，指出软件开发中常见的问题，并试图揭示软件开发的特点。

第2章探讨了在软件开发过程中占据决定性作用的人的因素。

第3章论述了团队的交流与合作，说明哪些因素影响交流的效果，有哪些好的交流方式等等。

第4章详细列出了方法论的要素、设计原则、词汇术语等内容。

第5章作者从多个角度论证了一套方法应该是动态的、自适应的。

第6章阐述了作者自己的水晶系列方法论。

附录A给出了敏捷软件开发宣言，其主要内容是四个核心价值和十二个指导原则。

本书提供了一个新的角度来看待软件开发活动，以及一个新的思路来设计开发方法。

书中提供的材料大部分来自作者丰富的实践经验，对软件开发实践有很高的参考价值，本书适合软件开发人员、项目管理人员、软件工程研究人员，以及所有想要了解敏捷开发思想的各界人士参考。

## 作者简介

Alistair Cockburn是公认的软件项目管理方面的专家。

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，所涉及领域有保险业、零售业、电子商务公司，并曾在大的组织挪威中心银行和IBM任职。

他还著有Writing Effective Use Cases(Addison-Wesley 2001)和Surviving Object-Oriented Projects(Addison-Wesley 1998)。

## 书籍目录

INTRODUCTION UNKNOWABLE AND INCOMMUNICABLE The Problem with Parsing Experience  
The Impossibility of Communication Three Levels of Listening So, What Do I Do Tomorrow? CHAPTER 1  
A COOPERATIVE GAME OF INVENTION AND COMMUNICATION Software and Poetry  
Software and Games A Second Look at the Cooperative Game What Should This Mean to Me?  
CHAPTER 2 INDIVIDUALS Them's Funky People Overcoming Failure Modes Working Better in  
Some Ways than Others Drawing on Success Modes What Should I Do Tomorrow?CHAPTER 3  
COMMUNICATING, COOPERATING TEAMS Convection Currents of Information Jumping  
Communication Gaps Teams as Communities Teams as Ecosystems What Should I Do Tomorrow?CHAPTER  
4 METHODOLOGIES An Ecosystem That Ships Software Methodology Concepts Methodology Design  
Principles XP under Glass Why Methodology at All? What Should I Do Tomorrow?CHAPTER 5  
AGILE AND SELF-ADAPTING Light but Sufficient Agile Becoming Self-Adapting What Should I Do  
Tomorrow? CHAPTER 6 THE CRYSTAL METHODOLOGIES Shaping the Crystal Family Crystal Clear  
Crystal Orange Crystal Orange Web What Should I Do Tomorrow? APPENDIX A THE AGILE  
SOFTWARE DEVELOPMENT MANIFESTO Managing Technical DebtAPPENDIX B NAUR, EHN,  
MUSASHI 225 Peter Naur, Programming as Theory Building Pelle Ehn, Wittgenstein 's Language Game  
MusashiAPPENDIX C BOOKS AND REFERENCESINDEX

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>