

<<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：9787115117861

10位ISBN编号：7115117861

出版时间：2003-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：科克伯恩 (CockburnAlistair)

页数：281

字数：438000

译者：俞涓

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20多年的开发和管理经验撰写的一本介绍软件开发新思想——敏捷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实施面向对象项目。
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，并曾在大的组织如挪威中心银行和IBM任职。
他还著有Writing Effective Use Cases (Addison-Wesley 2001)和Surviving Object-Oriented Projects(Addison-Wesley 1998)

<<敏捷软件开发>>

书籍目录

第0章 引言——不可知和无法交流 0.1 解析经验的问题 0.1.1 不同的解析模式 (Parsing Pattern) 0.1.2 检测解析模式 0.1.3 要考虑那些还没有成形的想法 0.2 充分交流的不可能性 0.2.1 内部重构 0.2.2 深入共享经验 0.2.3 管理不完美的交流 0.3 听众的三个层次 0.3.1 方法论和三个层次的读者 0.3.2 本书和三个层次的读者 0.3.3 SHU-HA-RI 0.4 那么, 明天我该做什么

第1章 创造与交流的协作游戏 1.1 软件和诗歌 1.2 软件和游戏 1.2.1 游戏的种类 1.2.2 软件和攀岩 1.2.3 一个创造与交流的游戏 1.2.4 软件和工程 1.2.5 软件和建模 1.3 再论协作游戏 1.3.1 程序员如同交流专家 1.3.2 加快游戏速度 1.3.3 标记 (Marker) 和道具 (Prop) 1.3.4 回报减少 1.3.5 主要目标所需的充分度 (sufficiency) 1.3.6 沉淀的充分度 1.3.7 游戏中的游戏 1.3.8 开放源码开发 1.4 这对我意味着什么

第2章 人 2.1 人是难以预料的 2.1.1 探寻人的性格特征 2.1.2 不可预测的元素 2.1.3 不可避免多样性 2.1.4 技术的作用 2.1.5 矛盾的普遍性 2.2 克服缺点 2.2.1 会犯错误 2.2.2 墨守成规、缺乏冒险精神 2.2.3 只想创新, 不愿调查已有方案 2.2.4 积习难改和变化无常 2.2.5 用纪律 (discipline) 和宽容 (tolerance) 来应对 2.3 用更好的方法工作 2.3.1 具体 (concrete) 2.3.2 实物 (tangible) 2.3.3 可供修改的例子 2.3.4 看和听 2.3.5 支持集中和交流 2.3.6 工作安排与个性相匹配 2.3.7 天赋 (talent) 2.3.8 保持乐趣的奖励 2.3.9 综合性奖励 2.3.10 反馈 (feedback) 2.4 利用优点 2.4.1 善于寻找 2.4.2 人能够学习 2.4.3 可塑性 (malleable) 2.4.4 贡献和采取主动 2.4.5 结合优点 2.4.6 英雄也是普通的人 2.5 明天我该做什么

第3章 团队交流、合作 3.1 信息对流 3.1.1 拖延和丧失机会的代价 (lost-opportunity costs) 3.1.2 Erg-seconds (尔格/秒) 3.1.3 渗透交流 3.1.4 垃圾信息 (Draft) 3.1.5 信息辐射源 3.1.6 应用热空气理论 3.2 跨越交流沟壑 3.2.1 交流形式 3.2.2 缺少交流形式的后果 3.2.3 利用形式 3.2.4 固化信息和跨越空白 3.3 团队是个集体 3.3.1 友好和冲突 3.3.2 工作时间内的公民感 3.3.3 敌对的XP和友好的XP 3.3.4 通过成功来组建团队 3.3.5 团队文化和亚文化 3.4 团队就像生态系统 3.5 明天我该做什么

第4章 方法论 4.1 创造软件的生态系统 4.2 方法论中的概念 4.2.1 结构术语 4.2.2 范围 4.2.3 概念术语 4.2.4 发布方法论 4.3 方法论设计原则 4.3.1 常见的设计错误 4.3.2 方法论运用成功的项目 4.3.3 作者的偏好 4.3.4 七条原则 4.4 近距离观察XP 4.4.1 XP简介 4.4.2 剖析XP 4.4.3 调整XP 4.5 到底为什么需要方法论 4.5.1 方法论的目的 4.5.2 如何评估一套方法论 4.6 明天我该做什么

第5章 敏捷和自适应 5.1 轻但够用 5.1.1 刚刚够用 5.1.2 对文档的建议 5.2 敏捷 5.2.1 最佳条件 (Sweet spots) 5.2.2 虚拟团队 (virtual teams) 问题 5.3 变为自适应 5.3.1 花时间进行反思 5.3.2 一项方法论改进技术 5.3.3 反思研讨会技术 5.4 我明天该做什么

第6章 水晶系列方法论 6.1 形成水晶家族 6.1.1 核心的水晶元素 6.2 透明水晶 6.2.1 关于透明水晶的简要描述 6.2.2 透明水晶的反思 6.3 橙色水晶 6.3.1 关于橙色水晶的简要描述 6.3.2 橙色水晶的反思 6.4 橙色水晶网 (Crystal Orange Web) 6.4.1 对橙色水晶网的简要描述 6.4.2 橙色水晶网的反思 6.5 明天我该做什么

附录A 敏捷软件开发宣言 附录B Naur, Ehn, Musashi 参考文献索引

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>