

<<人件集>>

图书基本信息

书名：<<人件集>>

13位ISBN编号：9787115117885

10位ISBN编号：7115117888

出版时间：2004-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：L.L.) 康斯坦丁(Constantine

页数：336

字数：308000

译者：谢超

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>

<<人件集>>

内容概要

本书是人件领域中的经典著作。

本书以专题的形式，探讨了软件开发中的人的因素，包含了广泛的话题。

本书共分9个部分，第一部分——团队开发，6章的篇幅对团队如何工作、如何为开发更好的软件而更好地工作展开了调查。

第二部分——男牛仔和女牛仔，4章的篇幅触及了软件开发人员中存在的一些不同观点。

第三部分——工作组织，7篇文章探讨了团队组织和组织开发的问题。

第四部分——工具、模型和方法，探讨了开发者和他们使用的工具之间的关系，以及他们使用的方法和编程工具之间的关系。

第五部分——过程改进，为在过程改进的同时提高软件质量提供了一些建议。

第六部分——软件可用性，着眼于软件可用性和用户界面设计问题。

第七部分——有用的对象，解释了在用户界面设计和软件可用性方面，使用软件对象和用例方法的相同之处。

第八部分——勇敢的新软件，探讨了作为沟通形式的软件所涉及的一些话题。

第九部分——文化和质量，论述了软件开发中的组织文化。

本书适合于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，本书的许多章节收自于作者在多本知名计算机杂志的人件专栏文章，在带领读者走进人件世界的旅行中，以人性化的角度思考如何迎接软件开发所面临的各种挑战。

书籍目录

第一部分 团队开发引言 2第1章 决策, 决策 3第2章 一致意见与折衷 7第3章 达成一致意见
11第4章 记录员, 低下还是高贵 16第5章 办公空间 22第6章 讨厌的打扰 26第二部分 男牛仔和女牛仔引言 32第7章 牛仔程序员 33第8章 牛仔归来 38第9章 多样性的统一 42第10章
牛仔程序员和软件圣贤 47第三部分 工作组织引言 58第11章 传统战术 61第12章 混沌方式
66第13章 开放的结构 72第14章 花样游泳团体表演 76第15章 团队策略 80第16章 因地制宜
84第17章 反叛同盟 88第四部分 工具、模型和方法引言 94第18章 CASE和认知 97第19章
关于模型 102第20章 镜子啊, 镜子 106第21章 重要的方法 110第22章 抓住本质 114第23章
图形时代的来临 119第24章 软件对象 123第25章 关于接缝 127第五部分 过程改进引言 134
第26章 提高工作的能见度 137第27章 报酬和重用 142第28章 超级学习 148第29章 对瀑布模
型进行改进 153第30章 及时交付 157第31章 面对压力 161第32章 体系结构重组 165第33章
稳步提升的质量 169第六部分 软件可用性引言 182第34章 一致性和常规性 185第35章 复杂性和
蠕变特性 190第36章 追根溯源 194第37章 五颜六色的语言 199第38章 为中级用户着想 204
第39章 英雄无用武之地 208第40章 编辑界面 212第41章 服务 216第七部分 有用的对象引言
222第42章 现实对象和软件对象 225第43章 获取用户信息 231第44章 抽象对象 238第45章
新媒体 244第46章 有用的案例 251第47章 高效的对象 258第48章 连贯的对象 264第八部分
勇敢的新软件引言 272第49章 傲慢的程序设计 275第50章 界面的多样化 280第51章 向导小精
灵 284第52章 未来的软件 288第九部分 文化和质量引言 294第53章 文化变更 295第54章 领
头羊 299第55章 最棒的代码是嵌入式的 303第56章 意大利餐厅的柱子 307第57章 指导 312
第58章 培训 316第59章 受奖励的程序员 320第60章 业界偶像 324第61章 经理人 329附录
注册的人件 333

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>