

<<软件工程>>

图书基本信息

书名：<<软件工程>>

13位ISBN编号：9787121049569

10位ISBN编号：7121049562

出版时间：2007-9

出版时间：电子工业出版社

作者：许家珩 编

页数：313

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>

<<软件工程>>

内容概要

软件工程作为一门指导计算机软件系统开发和维护的工程学科，近年来随着我国信息化建设的深入发展，对软件产业的支撑作用凸现。

本书是在吸取了国内外有关教材的精华，并结合编者多年进行软件工程教学及软件开发的实践经验、体会的基础上编写的。

内容注重科学性、先进性，强调实践性。

重点介绍面向对象的方法及UML统一建模语言，以及CMM软件成熟度模型、ERP企业资源规划等先进管理技术。

本书可作为高等院校计算机及信息类专业“软件工程”课程的教材，也可作为广大工程技术人员和科研人员的参考书。

<<软件工程>>

书籍目录

第1章 软件工程概述 1.1 软件工程的产生和发展 1.1.1 软件的发展过程 1.1.2 软件危机
1.1.3 软件工程的定义及研究的内容 1.2 软件与软件过程 1.2.1 软件的概念和特点 1.2.2 软件工
程过程 1.3 软件过程模型 1.4 软件开发方法 1.5 软件工具与软件开发环境 习题一第2章 软件需
求工程 2.1 软件需求的基本概念 2.1.1 软件需求的任务 2.1.2 功能需求与非功能需求 2.2 需求
工程过程 2.3 软件需求获取技术 2.4 需求分析与建模 2.4.1 结构化分析(SA)方法 2.4.2 面向对象
的分析方法 2.5 软件需求案例分析 2.5.1 案例1——医院病房监护系统 2.5.2 案例2——网上拍卖系
统 习题二第3章 软件设计 3.1 软件设计概述 3.2 软件体系结构设计 3.2.1 仓库模型 3.2.2 分
布式结构 3.2.3 其他体系结构 3.3 模块分解 3.4 详细设计描述工具 3.5 用户界面设计 3.5.1
用户界面设计的特性与设计任务 3.5.2 用户界面设计的基本原则 3.5.3 用户界面的基本类型 3.5.4
信息输入/输出界面 3.5.5 MVC模式 习题三第4章 面向对象的方法 4.1 面向对象方法概述
4.2 面向对象的基本概念 4.3 面向对象的分析 4.4 面向对象的设计 4.5 典型的面向对象方法 4.5.1
BOOch方法 4.5.2 CoaD/YOurdon方法 4.5.3 对象模型技术 4.5.4 OOSE方法 习题四第5章 UML
统一建模语言 5.1 UML概述 5.1.1 uML的基本概念 5.1.2 UML的图形表示 5.2 建立用例模型
5.2.1 需求分析与用例建模 5.2.2 确定执行者 5.2.3 确定用例 5.2.4 建立用例之间的关系 5.2.5
用例建模实例 5.3 建立静态模型 5.3.1 类图 5.3.2 包图 5.4 建立动态模型 5.4.1 消息 5.4.2 状
态图 5.4.3 顺序图 5.4.4 合作图 5.4.5 活动图第6章 软件实现第7章 软件复用和构件技
术第8章 软件测试第9章 软件维护第10章 软件工具与集成化环境第11章 软件项目管理第12章
软件能力成熟度模型第13章 软件工程课程设计参考文献

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>