

<<IBM Rational Softwar>>

图书基本信息

书名：<<IBM Rational Software Architect建模>>

13位ISBN编号：9787121063329

10位ISBN编号：7121063328

出版时间：2008-6

出版时间：电子工业出版社

作者：陈樟洪 等编著

页数：375

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>

## <<IBM Rational Softwar>>

### 内容概要

IBM Rational Software Architect是IBM公司推出的从设计到开发的完整的集成开发环境。

它支持UML建模、模型驱动开发等多种建模相关的活动。

本书由浅入深地介绍怎样使用RSA进行软件建模，包括：安装使用RSA、创建UML模型、与RUP相关的建模活动、创建数据模型、模型驱动开发、可重用模型和服务模型。

本书的介绍篇和RSA建模入门篇适合RSA的初级和中级用户。

本书的RSA建模高级篇适合有一定RSA使用经验的高级用户，或者已经阅读入门篇的读者。

## 作者简介

陈樟洪，2003年毕业于浙江大学计算机系并取得计算机软件硕士学位。  
随后加入IBM公司从事电子商务开发和企业IT系统开发。  
对于系统架构，建模，软件工程，电子商务有深入的研究。

## 书籍目录

第1部分 介绍篇	第1章 追根溯源——IBM建模工具的发展	1.1 建模的昨天	1.2 巫师的神话
	1.3 与巫师无关——IBM建模工具介绍	1.3.1 Rational Rose	1.3.2 Rational XDE 本章小结
第2章 RSA简介	2.1 从SDP到SDP	2.1.1 IBM Software Development Platform	2.1.2 IBM Software Delivery Platform
	2.1.3 Software Delivery Platform的新特性	2.2 RSA的特性	2.2.1 基于Eclipse平台
	2.2.2 建模和开发平台	2.2.3 支持UML2.0	2.2.4 支持Java / C / C++
	2.2.5 开发结构检查和控制	2.2.6 支持模型驱动框架	2.3 Rational Software Architect V7新特性 本章小结
第3章 RSA的安装和运行	3.1 Installation Manager	3.2 安装RSA	3.3 运行RSA
3.4 更新RSA	本章小结	第2部分 RSA建模入门篇	第4章 RSA模型
		4.1 关于建模	4.1.1 什么是建模
		4.1.2 为什么建模	4.1.3 为什么对软件进行建模
		4.1.4 为什么一些开发人员不选择软件建模	4.1.5 何时建模
		4.1.6 如何建模	4.2 RUP和RSA
		4.2.1 6个最佳实践	4.2.2 二维结构
		4.3 RSAUML模型概述	4.3.1 模型文件
		4.3.2 基于包的组织结构	4.4 空白模型
		4.5 用例模型	4.5.1 在RSA中创建用例模型
		4.5.2 用例模型的内部组织	4.5.3 用例图
		4.5.4 活动图	4.6 分析模型
		4.6.1 在RSA中创建分析模型	4.6.2 分析模型的内部组织
		4.6.3 类图——静态结构	.....第3部分 RSA建模高级篇
附录A	UML简介	附录B	Eclipse简介
附录C	模型项目文件的迁移	附录D	术语表

## 章节摘录

第1部分 介绍篇 第1章 追根溯源——IBM建模工具的发展 1.1 建模的昨天 公元前……  
很多年（抱歉，因为笔者的历史知识实在糟糕），也就是在我们的祖先发明公元纪年前的某一天清晨，在贺兰山附近的一个山头，因为饥饿人们早早地就从湿漉漉的山洞里走出来，聚集在昨天晚上吃掉的动物尸骸边开始为今天的口粮讨论。

大家对于如何围捕山谷中那两头野鹿持有不同意见，于是这样的讨论在语言尚未形成、基本靠手势的交流方式下进展得异常艰难。

为了快速达成一致，部落里的智者兼巫师灵机一动，拿出平常绘画祭祀图符的石块，在岩石上把他综合两方意见后的计划画了出来，图1-1就是贺兰山岩画。

大伙儿对于这样的围捕计划发出了“嗷嗷”的叫声表示赞同，对于巫师的能力那是更加的顶礼膜拜。

在太阳刚从山间漏出一小脸儿的时候，人们已经开始按照巫师的指示行动了，看来今天将是一个可以饱餐一顿的好日子。

1.2 巫师的神 是什么让人们对于巫师的计划顶礼膜拜？

除了绘画技巧，应该还有巫师的聪明和智慧。

他能把人们的需求和行动方案进行分析和抽象，并最终用图画的方式表示出来，这样即便没有足够的语言进行信息交流，人们也能够通过这些岩画上的人物肢体、位置等很直观的图像获得所需要的信息。

所以使巫师获得部落的崇拜并不是什么神的能力，而是巫师出色的“建模”能力，在古代人类的智慧里出类拔萃，从而获得其他人的尊重。

穿越时空回到现代社会，我们依然可以发现，直观模型往往具有比语言更强的信息传达能力，并且可以避免语言中一些模棱两可的描述所带来的不同理解。

这也是为什么在语言高度发达的今天，我们依然需要用鼠标（巫师的“石块”）和电脑屏幕（巫师面前的岩石），分析人们的需求（也许要比打两头野鹿要复杂得多），用抽象的图形和文字的辅助对这些复杂的需求、流程进行模型建立，描绘出其内、外部的关系，信息的流通渠道、时序等信息。

经历了20世纪60年代中期到70年代中期的软件业大发展时期，和20世纪90年代到21世纪初的软件产业的高速发展；从一开始发现自由软件开发过程中存在的问题并导致软件危机”这一名词的产生，到现代软件工程中的CMM模型的创建、ISO过程的确立及Agile方法的普及，都说明了我们的计算机应用技术的日益强大及日益庞大、复杂和变化的业务需求之间似乎是一个不可调和的矛盾体。

也许正是因为这些模型变得日益复杂，我们才抛弃了石块，发明了鼠标，摒弃了巨大的岩壁，而改为使用小小的荧屏，并且开发出了很多工具和模型来帮助我们从事相关的建模工作。

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>