第一图书网, tushu007.com

<<面向对象分析与设计>>

图书基本信息

书名：<<面向对象分析与设计>>

13位ISBN编号：9787121151415

10位ISBN编号：7121151413

出版时间：2012-2

出版时间：安博教育集团 电子工业出版社 (2012-02出版)

作者：安博教育集团

页数：236

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

《安博教育集团职业教育标准教材：面向对象分析与设计》深入浅出地介绍了面向对象分析与设计的基础知识，内容涉及软件开发各个阶段、面向对象分析和设计概念、UML建模、建模工具，设计模式、版本管理，以及综合案例等。
全书内容丰富、结构严谨、层次清晰、语言生动、论述精准而深刻，实例丰富而实用。

<<面向对象分析与设计>>

书籍目录

目录第1章 软件开发流程 1.1 引入案例1.2 软件开发流程介绍1.3 遵循软件开发流程规范本章小结习题第2章 软件系统需求分析 2.1 需求分析的重要性2.2 需求分析的内容2.3 需求分析的过程2.3.1 需求提出阶段2.3.2 需求描述阶段2.3.3 需求评审阶段2.4 需求分析的结果2.5 Visio本章小结习题第3章 面向对象分析与设计——OOA＆D 3.1 什么是系统分析和设计3.2 对象的概念回顾3.2.1 概念3.2.2 封装3.2.3 继承3.2.4 多态3.3 面向对象分析和设计3.3.1 对话案例场景3.3.2 面向对象分析和设计概念3.4 面向对象分析和设计方法3.4.1 分析过程概述3.4.2 静态分析3.4.3 动态分析3.4.4 把分析的类模型转换为设计的类模型3.5 迭代开发本章小结习题第4章 UML入门 4.1 UML简述4.2 UML的组成4.3 UML建模的机制4.4 UML中图的应用4.4.1 用例图4.4.2 类图4.4.3 时序图4.4.4 活动图本章小结习题第5章 建模工具——StarUML 5.1 StarUML简介5.2 体验StarUML5.3 用StarUML绘制用例图5.4 用StarUML绘制类图5.5 用StarUML绘制活动图5.6 用StarUML绘制时序图本章小结习题第6章 数据库建模工具——PowerDesigner 6.1 PowerDesigner简介6.2 建立概念数据模型（CDM）6.2.1 概念数据模型概念6.2.2 新建概念数据模型6.2.3 新建实体6.2.4 新建实体属性6.2.5 定义属性的检查约束6.2.6 标识符6.2.7 实体间的关系6.2.8 CDM转换为PDM6.3 物理数据模型（PDM）6.3.1 PDM基础6.3.2 创建PDM的方式6.3.3 触发器和存储过程6.3.4 生成数据库6.3.5 反向工程6.4 生成报告本章小结习题第7章 设计模式入门（For Java） 7.1 什么是设计模式7.1.1 概念和理解7.1.2 组成和分类7.1.3 设计模式的必要性7.3 单例模式7.4 工厂模式7.2 抽象工厂模式7.5 外观模式7.6 适配器模式7.7 观察者模式7.8 常见的面向对象设计原则7.8.1 开放-关闭原则（OCP）7.8.2 里氏替换原则（LSP）7.8.3 依赖倒置原则（DIP）7.8.4 接口隔离原则（ISP）本章小结习题第8章 源代码版本控制—— Visual SourceSafe 8.1 VSS 2005概述8.2 VSS 2005的安装和配置8.2.1 安装VSS 20058.2.2 配置VSS8.2.3 VSS服务器端配置步骤8.2.4 VSS客户端配置步骤8.3 VSS 2005的工作原理和基本概念8.4 VSS 2005的基本操作8.4.1 新建解决方案签入到服务器8.4.2 签出代码到客户端8.4.3 签入修改过的文件到服务器8.5 VSS与VS.NET 集成的优缺点本章小结习题第9章 源代码版本控制——SVN 9.1 版本控制概述9.2 建立服务器代码库9.3 配置用户和权限9.3.1 添加用户9.3.2 设置权限9.4 客户端基本操作9.4.1 签入代码到服务器9.4.2 签出代码到客户端9.4.3 签入修改过的文件到服务器9.4.4 添加新的文件或文件夹到服务器9.4.5 其他操作9.4.6 右键菜单选项解释本章小结习题第10章 UML建模综合案例 10.1 档案管理系统业务需求描述10.2 用例分析10.2.1 确定参与者（Actors）10.2.2 确定系统用例10.2.3 绘制用例图10.3 类图10.3.1 类分析10.3.2 绘制类图及类关系10.4 时序图10.4.1 系统管理员添加用户的时序图10.4.2 案卷输入员录入案卷的时序图10.4.3 借阅管理员管理借阅案卷的时序图10.4.4 一般人员查询文件的时序图10.4.5 系统管理员备份数据的时序图10.5 活动图10.5.1 一般人员的活动图10.5.2 借阅管理人员的活动图10.5.3 系统管理员的活动图本章小结习题附录A 设计模式入门（For.NET） A.1 什么是设计模式A.1.1 概念和理解A.1.2 组成和分类A.1.3 设计模式的必要性A.2 设计模式实际案例应用A.2.1 抽象工厂的模型结构A.2.2 模型中各个角色的作用A.2.3 模型中各角色之间的协作A.2.4 抽象工厂的代码示例A.2.5 抽象工厂的优缺点A.2.6 抽象工厂的应用场景A.3 单例模式A.4 工厂模式A.5 外观模式A.6 适配器模式A.7 观察者模式附录B Java编码规范 B.1 前言B.2 文件名B.3 文件组织B.3.1 Java源文件B.4 缩进排版B.5 注释B.5.1 实现注释的格式B.5.2 文档注释B.6 声明B.7 语句B.8 空白B.9 命名规范B.10 编程惯例附录C .NET编码规范 C.1 概述C.2 命名规范C.3 代码外观规范C.4 注释规范C.5 声明规范C.6 语句规范C.7 其他规范

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