

<<面向对象软件工程>>

图书基本信息

书名：<<面向对象软件工程>>

13位ISBN编号：9787302135548

10位ISBN编号：7302135541

出版时间：2006-9

出版时间：清华大学

作者：布吕格

页数：581

字数：940000

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>

<<面向对象软件工程>>

内容概要

本书是作为软件工程项目的课程教材和专业参考书编写的。

作者能过使用UML与面向对象方法，让读者了解成功构建系统所需的建模技术、人与人之间的沟通技巧以及如何管理变化等软件工程的各个方面。

全书循序渐进地介绍了一个真实、复杂的系统构建过程，为读者在真实场景下运用工具创造了实际动手的机会。

本书适合作为具有一定C、C++、C#或Java编程能力的本科生和研究生的软件工程教材，也可作为面向技术人员和管理人员的软件工程短期培训课程。

<<面向对象软件工程>>

书籍目录

译者的话 前言 序言致谢第1部分 开始 第1章 软件工程导论 1.1 导言：软件工程的失误 1.2 什么是软件工程 1.3 软件工程概念 1.4 软件工程开发活动 1.5 管理软件开发 1.6 竞技场实例分析 1.7 推荐读物 1.8 练习 参考文献 第2章 使用UML建模 2.1 导言 2.2 UML综述 2.3 建模活动中的概述 UML的深入透视 2.5 推荐读物 2.6 练习 参考文献 第3章 项目组织和沟通 3.1 引言：一个关于箭的例子 3.2 项目综述 3.3 项目组织的综述 3.4 项目沟通综述 3.5 组织活动 3.6 推荐读物 3.7 练习 参考文献 第2部分 处理复杂性 第4章 需求获取 4.1 导言：可用性实例 4.2 需求获取综述 4.3 需求获取概念 4.4 需求获取活动 4.5 需求获取管理 4.6 竞技场实例分析 4.7 推荐读物 4.8 练习 参考文献 第5章 分析 5.1 导言：光幻影 5.2 分析概述 5.3 分析的概念 5.4 分析活动：从用例到对象 5.5 分析管理 5.6 竞技场实例分析 5.7 推荐读物 5.8 练习 参考文献 第6章 系统设计：分解系统 6.1 导言：一个平面规划的例子 6.2 系统设计概述 6.3 系统设计概念 6.4 系统设计活动：从对象到子系统 6.5 推荐读物 6.6 练习 参考文献 第7章 系统设计：贯彻设计目标 7.1 介绍：一个系统的例子 7.2 系统设计活动概述 7.3 概念：UML部署图 7.4 系统设计活动：贯彻设计目标 7.5 系统设计管理 7.6 竞技场实例分析 7.7 推荐读物 7.8 练习 参考文献 第8章 对象设计：重用模块方法 8.1 导言：挫折 8.2 对象设计概述 8.3 重用的概念：解决方案对象、继承和设计模式 8.4 重用活动：选择设计模式和构件 8.5 管理重用 8.6 竞技场实例分析 8.7 推荐读物 8.8 练习 参考文献 第9章 对象设计：接口规格说明 9.1 导言：一个铁路的例子 9.2 接口规格说明概述 9.3 接口规格说明概念 9.4 接口规格说明活动 第10章 将模型映射到代码 第11章 测试第3部分 管理更改 第12章 基本原理管理 第13章 配置管理 第14章 项目管理 第15章 软件生命周期 第16章 方法学：综合考虑各种因素第4部分 附录 附录A 设计模式 附录B 术语表参考文献

<<面向对象软件工程>>

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>