

<<软件工程技术>>

图书基本信息

书名：<<软件工程技术>>

13位ISBN编号：9787810778008

10位ISBN编号：7810778005

出版时间：2006-8

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：张应辉

页数：190

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>

<<软件工程技术>>

内容概要

本书是根据高职高专教育培养高级技能人才的要求，突出“实践性、实用性、创新性”，并结合作者多年的教学和工程实践经验，以“理论够用、实用为主”为原则编写的一本软件工程技术教材。

内容主要包括：软件工程基础、软件生存周期及开发模型、软件项目开发计划、软件需求、软件设计、软件实现、软件测试和软件维护。

本书参考了大量的最新资讯，内容丰富翔实，突出了以实用为原则的特点。

本书既可作为承担国家技能型紧缺人才培养培训的高职高专院校计算机类、信息管理类专业的教材，也可作为网络技术人员的参考书。

书籍目录

- 第1章 软件工程基础 1.1 软件工程的定义 1.1.1 软件的概念 1.1.2 软件危机 1.1.3 产生软件危机的原因 1.1.4 解决软件危机的途径 1.1.5 软件工程的定义 1.1.6 软件工程的基本内容和目标 1.1.7 软件工程的原理 1.2 软件工程的作用 1.3 软件的开发方法 1.3.1 模块化方法 1.3.2 结构化方法 1.3.3 面向数据结构的开发方法 1.3.4 面向对象的方法 1.3.5 可视化开发方法 1.4 软件的支持过程 1.4.1 文档开发 1.4.2 软件配置管理 1.4.3 软件质量保证 1.5 软件的管理过程 1.5.1 软件项目产品的特点 1.5.2 软件项目管理的内容 1.6 本章小结 1.7 习题
- 第2章 软件生存周期及开发模型 2.1 软件生存周期概论 2.1.1 软件定义 2.1.2 软件开发 2.1.3 软件使用、维护和退役 2.2 瀑布模型 2.2.1 瀑布模型的基本原理 2.2.2 瀑布模型的缺点 2.2.3 改进的瀑布模型 2.3 增量模型 2.3.1 增量模型概述 2.3.2 增量模型分析 2.4 迭代模型 2.4.1 迭代模型的优点 2.4.2 迭代模型的缺点 2.4.3 受控的迭代模型 2.5 原型模型 2.5.1 快速原型模型 2.5.2 原型进化模型 2.5.3 原型模型的优点 2.6 螺旋模型 2.6.1 螺旋模型概述 2.6.2 螺旋模型分析 2.7 本章小结 2.8 习题
- 第3章 软件项目开发计划 3.1 项目启动 3.1.1 项目概述 3.1.2 项目启动过程 3.1.3 项目章程 3.2 项目经理及职责 3.2.1 项目经理概述 3.2.2 项目经理的责任 3.2.3 项目经理的权力 3.2.4 项目经理应具备的能力 3.3 软件项目工作任务分解 3.3.1 工作分解结构 3.3.2 WBS分解的作用 3.4 软件项目进度计划 3.4.1 进度计划的目的与内容 3.4.2 制定进度计划的步骤与技术 3.4.3 进度表中的资源分配 3.4.4 活动 3.4.5 项目计划的变更方法 3.5 软件项目的配置管理 3.5.1 软件配置管理的概念 3.5.2 配置管理功能概述 3.5.3 配置管理活动的作用 3.5.4 版本控制 3.5.5 变化控制 3.6 软件项目的质量管理 3.6.1 质量的定义 3.6.2 项目质量管理体系 3.6.3 软件质量度量 3.6.4 软件质量计划编制 3.6.5 软件项目质量审核 3.7 开发过程的控制 3.7.1 项目管理控制的概念 3.7.2 项目控制的目标与要求 3.7.3 项目控制的基本步骤 3.7.4 开发过程的控制工具 3.8 本章小结 3.9 习题
- 第4章 软件需求 4.1 需求分析的基本概念 4.1.1 需求的定义与分类 4.1.2 需求分析的目的与任务 4.2 需求管理过程 4.2.1 需求获取 4.2.2 需求分析 4.2.3 规格说明 4.2.4 需求验证 4.2.5 需求变更 4.3 需求分析方法 4.3.1 结构化分析法 4.3.2 面向对象分析法 4.4 需求分析文档 4.4.1 需求文档的目的 4.4.2 需求文档的特性与风格 4.4.3 需求文档的内容及体系结构 4.5 本章小结 4.6 习题
- 第5章 软件设计 5.1 分析与设计的关系 5.2 软件设计原则 5.2.1 模块化与模块独立性 5.2.2 抽象与细化 5.2.3 信息隐藏 5.3 体系结构设计 5.3.1 系统结构图 5.3.2 层次图和HIPO图 5.3.3 面向数据流的设计 5.4 过程设计 5.4.1 程序流程图 5.4.2 盒图(NS图) 5.4.3 判定表 5.4.4 判定树 5.5 用户界面设计 5.5.1 用户界面设计问题 5.5.2 用户界面设计过程 5.5.3 界面设计指南 5.6 设计规格说明书 5.7 习题
- 第6章 软件实现 6.1 编程语言介绍 6.1.1 程序设计语言的基本概念 6.1.2 程序设计语言的种类和特点 6.2 程序设计风格 6.2.1 命名约定 6.2.2 变量、常量和数据类型 6.2.3 表达式和基本语句 6.2.4 一致性和习惯用法 6.2.5 注释 6.2.6 空行 6.2.7 对齐 6.3 软件实现阶段的项目管理工作 6.4 本章小结 6.5 习题
- 第7章 软件测试 7.1 软件测试概论 7.1.1 软件测试的基本概念 7.1.2 常用的软件测试的方法 7.2 软件测试用例的设计 7.2.1 软件测试用例设计概述 7.2.2 白盒测试用例设计方法 7.2.3 黑盒测试用例设计方法 7.2.4 面向对象软件测试用例的设计 7.2.5 测试用例的组织和跟踪 7.3 软件测试文档 7.3.1 测试文档的作用 7.3.2 测试文档的类型 7.3.3 主要软件测试文档 7.4 软件测试阶段的项目管理工作 7.5 本章小结 7.6 习题
- 第8章 软件维护 8.1 软件维护基础 8.1.1 软件维护的概念 8.1.2 软件可维护性 8.1.3 影响维护的因素 8.1.4 软件维护的策略 8.1.5 软件维护的特点 8.1.6 软件维护的技术 8.1.7 软件维护的副作用 8.2 软件维护过程 8.2.1 维护组织 8.2.2 维护的报告与审核 8.2.3 维护的工作流程 8.2.4 维护记录 8.2.5 维护评价 8.3 软件维护方法 8.3.1 改正性维护 8.3.2 完善性维护 8.3.3 适应性维护 8.3.4 预防性维护 8.4 软件维护文档 8.4.1 维护活动评价 8.4.2 维护文档与编写 8.5 软件维护阶段的项目管理工作 8.5.1 管理层的责任 8.5.2 提高维护生产率 8.5.3 沟通 8.6 本章小结 8.7 习题参考文献

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>