

<<笑談軟體工程>>

图书基本信息

书名：<<笑談軟體工程>>

13位ISBN编号：9789866072956

10位ISBN编号：9866072959

出版时间：2012-6-22

出版时间：悅知文化

作者：Teddy Chen

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>

<<笑談軟體工程>>

內容概要

導入Scrum，讓你的軟體開發人生從黑白變彩色！

最務實的敏捷方法。

從需求分析、程式開發、軟體架構、UI設計、軟體測試、持續整合 軟體工程的全新思維 最幽默、簡單、輕鬆的Scrum導論。

沒有艱深的學術論述、索然無趣的古典教條 一讀就懂的敏捷方法最重要的是，從此每天準時下班享受幸福人生！

用笑聲取代淚水，用準時下班取代爆錶的肝指數！

本書將扭轉你對軟體開發專案錯誤，但卻一直以來根深蒂固的想法。

作者多年的軟體專案執行經驗，透過詼諧且幽默的文筆，讓你在笑聲中搞懂Scrum的精神及相關實務做法。

什麼是Scrum——Role、Activity、Artifact的精闢解析。

如何做到精實？

徹底終結不必要的浪費吧。

軟體架構要從Solution Domain，還是從Problem Domain著手？

人機介面的設計原則有哪些？

你知道測試與整合有多重要嗎？

<<笑談軟體工程>>

作者簡介

陳建村 (Teddy Chen) 泰迪軟體 (Teddysoft) 的創辦人，從事敏捷開發顧問、教育訓練、軟體工具導入服務。

畢業於台北科技大學機電科技研究所 (資訊組) 博士班，是一位對於軟體開發與經驗分享擁有極度熱忱與實事求是的軟體工程師。

Teddy 有超過 17 年開發商業軟體以及參與軟體研究專案的經驗，曾發表 30 餘篇國內外期刊與研討會論文。

曾擔任程式開發人員、技術總監、敏捷專案經理、軟體架構師、敏捷顧問、敏捷課程講師。

對於未來，Teddy 有個夢想，希望改變人們在台灣開發軟體的方法，讓軟體開發真正成為一件愉快、有趣的工作與創作。

<<笑談軟體工程>>

書籍目錄

- PART 1 軟體工程的現況1 想看這本書的怨念有多深2 老闆，軟體不是這樣開發的3 600多個BUG要怎麼修？
- 4 軟體工程不等於髒話5 這不是網路小說——軟體專案ScenarioColumn A. 小朋友不可以說謊喔 PART 2 什麼是Scrum6 SCRUM到底是？
- Column B. 其實，Scrum是一種制度7 SCRUM是很有內涵的8 就是這個光 SCRUM + LEAN + XP9 導入SCRUM？
- 謝謝再聯絡。
- 10 我不能採用SCRUM，因為我家人不同意11 導入Scrum前該有的領悟 都市游擊隊12 100%符合Scrum精神 這是0與1的距離13 不完美的Scrum 逆練九陰真經14 Story要如何下筆？
- 啊！
- 你練的不是九陰真經15 end-to-end的story 這好比切蛋糕16 如何估算Story Point？
- 17 Story Point為何沒有單位 這是一種相對論18 Story寫的好才容易估算Story Point19 Product Backlog長得什麼模樣？
- 20 The Definition Of Done 功課寫完沒21 Bug " s " 放下心中舉起的中指22 Redundancy 容錯的基本方法23 Shared Code 讓我們變成博格人吧24 Pair Programming 藥效強不強？
- 25 Retrospective Meeting 有許願池的功效26 Scrum Master是個什麼咖？
- 27 有牌的Certified Scrum MasterColumn C. 聞過則喜...誰說的？
- 28 導入Scrum 要有傳福音的精神Column D. TEDDY的初衷 PART 3 精實生產，減少不必要的浪費
- 29 軟體也會有庫存問題30 減少不必要的浪費——半成品31 減少不必要的浪費——多餘功能32 減少不必要的浪費——重複學習33 減少不必要的浪費——交接34 減少不必要的浪費——工作切換35 減少不必要的浪費——延遲36 減少不必要的浪費——缺陷37 有缺陷，就停掉生產線PART 4 開發軟體一定要加班，有沒有聽錯？
- 38 工程師與加班之間的愛恨情仇39 非加班不可——台灣經濟奇蹟的幕後無名英雄40 過勞死——軟體工程無用論41 我可能不會18:30下班Column E. 秀才遇到兵 PART 5 換顆腦袋——軟體工程的全新思維42 學習犯錯43 有問題才能解決真問題44 傳承的風範45 傻的願意相信46 造船的目的47 追求卓越——發語詞，無義48 培育軟體還是組裝軟體？
- 49 對症下藥Column F. ISO大戰乖乖 50 剽竊51 重複程式碼的力量52 TIME LOG的紀錄方式——這不是整人遊戲PART 6 軟體架構53 Problem Domain vs. Solution DomainColumn G. 一萬個小時的練習 54 用實際案例看Problem Domain vs. Solution Domain55 要抄就要抄最好的——人人皆可成為架構師56 你的軟體架構有多軟57 設計最難的部份是什麼？
- 58 針對介面來寫程式59 設計模式分成三大類60 時間到PART 7 人機介面61 窮人的「人機介面」設計入門62 GOMS——幫「人機介面」做體檢63 DESIGNING FOR ERROR (1)：使用者犯錯64 DESIGNING FOR ERROR (2)：外在世界與腦袋中的知識65 DESIGNING FOR ERROR (3)：限制、強制功能、自然對應66 DESIGNING FOR ERROR (4)：執行與評估67 「人機介面」之博士熱愛的算式PART 8 測試與整合68 有測試案例改遍天下，無測試案例寸步難行69 有些事不是能力的問題，而是整合70 土炮跨平台自動化功能測試環境71 10分鐘建構72 落實測試與整合的能力有多少？
- 73 用ROBOT寫自動化功能測試到底有沒有用？
- Column H. 需求分析書中最重要的資訊是什麼？

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>