第一图书网, tushu007.com

<<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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

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？

作者简介

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。

第一图书网, tushu007.com

<<笑談軟體工程>>

书籍目录

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