

<<高等学校毕业设计>>

图书基本信息

书名：<<高等学校毕业设计>>

13位ISBN编号：9787040212723

10位ISBN编号：7040212722

出版时间：2007-7

出版范围：高等教育

作者：本社

页数：366

字数：570000

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>

## <<高等学校毕业设计>>

### 前言

第一版出版发行已经七年了，受到广大高校土建类专业师生的欢迎，很高兴教育部高教司和北京市教育委员会组织出版修订版。

修订版的编写原则、编排体系与第一版相同。

为适应土建工程的发展和高校对毕业设计的更高要求，本次修订更换、增加了部分实例，对毕业设计的指导更加具体。

对于工程算例，均按最新颁布的相关规范和标准作了修订。

这次修订，增加了参与第一线毕业设计（论文）指导工作的中青年教师，列于修订版增加的编委会名单中。

原副主编何若全已调往苏州科技学院工作，原哈尔滨建筑大学已与哈尔滨工业大学并校，校名为哈尔滨工业大学，特在此说明。

修订版中哈尔滨工业大学的编写部分由邹超英教授负责汇总和初审。

## <<高等学校毕业设计>>

### 内容概要

本书在第一版的使用基础上修订而成，其中更新了部分实例，并按照最新土建工程相关规范对内容进行了调整。

本书对高等学校土建类本科专业毕业设计(论文)的基本要求、组织管理及成绩评定作了较详细的说明。

书中列举了工程设计、施工管理、软件开发、专题研究等不同类型毕业设计(论文)的优秀实例。内容包括高层建筑结构工程、桥梁工程、地下工程、道路工程和特种结构等不同工程对象。书末附有毕业设计必要的参考资料目录。

本书可作为高等学校土建类专业毕业班学生的参考教材。  
也可供指导毕业设计(论文)的教师和广大土建工程技术人员参考。

## <<高等学校毕业设计>>

### 书籍目录

第1章 概述 1.1 毕业设计(论文)的目的与作用 1.2 毕业设计(论文)的基本要求及主要类型 1.3 毕业设计(论文)的主要步骤 1.4 毕业设计(论文)的选题 1.5 文献检索与应用第2章 毕业设计(论文)的指导与组织管理 2.1 毕业设计(论文)指示书的编制 2.2 毕业设计(论文)任务的确定及下达 2.3 毕业设计(论文)对指导教师及学生的要求 2.4 毕业实习及调研基本要求 2.5 毕业设计(论文)的开题报告(或开题综述)及中期检查 2.6 毕业设计(论文)的评阅与答辩 2.7 毕业设计(论文)的成绩评定 2.8 毕业设计(论文)的评估第3章 工程设计型毕业设计 3.1 基本内容及要求 3.2 高层综合楼设计 3.3 多层厂房(混凝土框架—剪力墙结构)设计 3.4 展览馆(钢结构)结构设计 3.5 地下商业街设计 3.6 桥梁工程设计 3.7 公路勘察设计 3.8 预应力混凝土贮液池结构设计第4章 专题研究型毕业论文 4.1 基本内容与要求 4.2 高强混凝土钢管柱抗震性能试验研究 4.3 加强层对某高层结构动力特性影响的研究 4.4 混凝土中氯离子对钢筋腐蚀的研究第5章 软件开发型毕业设计(论文) 5.1 基本内容与要求 5.2 利用通用有限元程序进行结构非线性分析 5.3 多媒体GPS车辆监控管理系统的研制 5.4 企业质量信息管理系统研制的研制第6章 施工技术与管理类毕业设计 6.1 施工技术类毕业设计 6.2 工程管理类毕业设计(论文) 6.3 南京河西软土地基区高层建筑基础方案的研究附录1 毕业设计(论文)常用参考资料附录2 土建类主要期刊

## 章节摘录

5.1.2 软件的系统设计 随着计算机设备的飞速发展和计算机的广泛应用,软件开发已成为一种工程活动。

除了少量局部的应用软件外,大多数应用软件的开发都具有一定的规模,因此,软件的系统设计成了必不可少的环节。

一般情况下,编程语句500行以上的软件开发都应该进行系统设计。

否则,软件规模越大,软件开发失败的可能也越大。

应用软件的系统开发主要包括以下内容: 1. 程序结构设计 一个软件目标的实现往往包括多个分析、计算或设计环节,而各个环节间又是相互关联的。

对于分块甚至分人完成各程序段必须进行合理的组织和安排,这就是程序的结构设计。

目前广泛采用的程序设计方法有结构化程序设计法和面向对象设计法。

结构化程序设计法把程序系统所需要完成的任务分成若干子任务,每一个子程序对应一个程序模块,而每个程序模块是相对独立的,可以像积木一样按照一定的规律组织起来。

面向对象设计法是将任何被处理的事、物、概念等都看作对象,使计算机中建立的对象与现实世界存在的对象一一对应。

这样,人们分析问题和解决问题的过程就是对计算机中的对象进行分析和加工的过程。

这种方法符合人的认识规律,因而受到普遍的重视。

2. 系统的界面设计 用户界面是指计算机软件系统展示给用户的全貌,主要包括屏幕布置、命令语言、菜单组织、信息反馈以及用户模型的建立。

由于毕业设计时间有限,用户界面设计应尽量使用软件平台提供的界面和工具,但必须对系统的用户模型进行设计。

用户模型的概念是把计算机模型分成两部分。

一部分面向用户,其内容对用户必须公开,因而要尽可能形象、直观地显示给用户,允许用户随意操作、修改。

最好在有些误操作后,不影响纠错和继续使用,至少不至于死机。

另一部分面向计算机,用户一般不需要了解这些内容。

用户模型设计,一定要使用户熟悉的概念和术语,使用户输入尽可能简单、方便,使用户操作减少到最低程度,凡是能通过计算机或派生的数据应尽量交给计算机完成。

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>