

<<电子政务>>

图书基本信息

书名：<<电子政务>>

13位ISBN编号：9787040230307

10位ISBN编号：7040230305

出版时间：2008-02-01

出版范围：高等教育

作者：孙宝文

页数：400

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>

<<电子政务>>

内容概要

《电子政务》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

电子政务代表了一种全新的政府治理模式，各国政府都将其放在重要的议事日程上。

本教材总结了近年来国内外电子政务理论和实践的发展，重点介绍了如下内容：第一，介绍了电子政务的基本概念，讨论了电子政务建议的目的、意义和要解决的问题，并提出电子政务概念模型和电子政务建设的理论方法技术框架；第二，介绍了指导电子政务建设的理论基础，包括公共管理理论和企业管理理论；第三，介绍了电子政务系统分层体系架构的关键技术；第四，以信息系统建设的方法论为基础，系统介绍了电子政务建设和管理的全过程，以及电子政务战略规划、系统开发、运营和安全管理、绩效评价等关键环节；最后简单介绍了电子政务的法律法规、标准体系和管理制度建设。

另外，本教材还辅以26个案例阐释教材的重点内容。

全书体系结构完整，有较强的针对性和实用性，不仅可以作为高等院校相关专业的教科书，也可以作为从事电子政务相关行业人员的培训用书及参考资料。

<<电子政务>>

书籍目录

第一章 电子政务概论第一节 电子政务的基本概念第二节 中外电子政务的发展第三节 电子政务在政府治理中的战略地位和作用本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第二章 电子政务概念模型及理论方法技术框架第一节 电子政务建设面临的主要问题第二节 电子政务概念模型及运行机制第三节 电子政务建设的理论方法技术框架本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第三章 电子政务的理论基础第一节 公共管理理论第二节 竞争力模型和价值链模型第三节 流程管理第四节 企业资源计划、客户关系管理与供应链管理本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第四章 电子政务的信息技术架构第一节 电子政务的总体技术架构第二节 电子政务基础设施层第三节 信息资源服务层第四节 电子政务业务支撑层本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第五章 电子政务战略规划第一节 电子政务战略规划的地位和作用第二节 电子政务战略规划的方法第三节 制定电子政务战略规划的原则和主要步骤本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第六章 电子政务系统的开发第一节 信息系统开发方法和开发过程第二节 电子政务系统的需求捕获第三节 电子政务系统的分析第四节 电子政务系统的设计第五节 电子政务系统的实施和测试本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第七章 电子政务系统的运行、维护与安全管理第一节 电子政务系统的日常运行管理第二节 电子政务系统的维护第三节 电子政务系统的安全管理本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第八章 电子政务绩效评估第一节 政府绩效评估与电子政务绩效评估第二节 电子政务绩效内评估第三节 电子政务绩效外评估第四节 中国电子政务绩效评估的战略选择本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题第九章 电子政务法律法规与标准第一节 电子政务的法律法规建设第二节 电子政务的标准建设第三节 电子政务的管理制度本章小结本章关键词复习思考题案例讨论题参考文献

章节摘录

版权页：插图：3.UML动态建模（1）消息。

在面向对象技术中，对象间的交互是通过对象间消息的传递来完成的。

在UML的4个动态模型中均用到“消息”这个概念。

通常，当一个对象调用另一个对象中的操作时，即完成了一次消息传递。

当操作执行后，控制便返回到调用者。

UML中，消息的图形表示是用带有箭头的线段将消息的发送者和接收者联系起来，箭头的类型表示消息的类型。

UML定义的消息类型有3种：一是简单消息（Simple Message），表示简单的控制流，用于描述控制如何在对象间进行传递，而不考虑通信的细节；二是同步消息（Synchronous Message），表示嵌套的控制流；操作的调用是一种典型的同步消息；三是异步消息（Asynchronous Message）。

表示异步控制流。

当调用者发出消息后不用等待消息的返回即可继续执行自己的操作。

异步消息主要用于描述实时系统中的并发行为。

（2）状态图。

状态图用来描述一个特定对象的所有可能状态及其引起状态转移的事件，表示单个对象在其生命周期中的行为。

一个状态图包括一系列的状态以及状态之间的转移。

（3）顺序图。

顺序图用来描述对象之间动态的交互关系，着重体现对象间消息传递的时间顺序。

顺序图存在两个轴：水平轴表示不同的对象，垂直轴表示时间。

顺序图中的对象用一个带有垂直虚线的矩形框表示，并标有对象名和类名。

垂直虚线是对象的生命线，用于表示在某段时间内对象是存在的。

对象间的通信通过在对象的生命线间画消息来表示。

消息的箭头指明消息的类型。

（4）协作图。

协作图用于描述相互合作的对象间的交互关系和链接关系。

虽然顺序图和协作图都用来描述对象间的交互关系，但侧重点不一样。

顺序图着重体现交互的时间顺序，协作图则着重体现交互对象间的静态链接关系。

（5）活动图。

活动图的应用非常广泛，它既可描述操作（类的方法）的行为，也可以描述用例和对象内部的工作过程。

活动图是由状态图变化而来的，它们各自用于不同的目的。

活动图依据对象状态的变化来捕获动作（将要执行的工作或活动）与动作的结果。

活动图中一个活动结束后将立即进入下一个活动。

以上对UML中用于描述系统动态行为的4个图（状态图、顺序图、协作图和活动图）做了简单的介绍。

这几个图都可用于系统的动态建模，但它们各自的侧重点不同，分别用于不同的目的。

因此分析设计过程中要注意3个主要问题，一是，不要对系统中的每个类都画状态图。

尽管这样做很完美，但太浪费精力，其实在系统开发中可能只关心某些类的行为，应该为帮助理解类而画它的状态图，而且应该将状态图与其他技术如顺序图、协作图和活动图组合使用。

二是，顺序图和协作图适合描述单个用例中几个对象的行为。

其中顺序图突出对象间交互的顺序，而协作图的布局方法能更清楚地表示出对象之间静态的连接关系。

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>