第一图书网, tushu007.com

<<敏捷软件开发>>

图书基本信息

书名：<<敏捷软件开发>>

13位ISBN编号：9787111214571

10位ISBN编号：7111214579

出版时间：2007-6

出版时间：机械工业出版社

作者：Alistair Cockburn

页数：467

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

内容概要

本书是国际知名软件开发专家Alistair Cockburn通过采访项目开发组和总结自己20多年的开发和管理经验，撰写的一本介绍软件开发新思想——敏捷软件开发方法学的著作。

本书从更新软件开发就是“创造和沟通的合作博弈”这一强大的模型开始。
在这些新观念之中，Cockburn引入了：利用竞争产生动力而不破坏合作，从精益制造中学习教训以及为了沟通而平衡战略。
作者还解释了如何在业务和工程项目上而不仅仅是在软件开发上进行合作博弈。

作者系统地演示了敏捷模型，展示了敏捷模型的演进，并且回答了开发人员和项目经理最常提出的问题，其中包括：

■ 哪些地方适合敏捷开发？
■ 如何将敏捷观念与其他观念融合在一起？
■ 如何对敏捷观念进行扩展？

书中呈现了造成很多敏捷项目失败的至关重要的错误概念。
例如，将项目管理策略编码到固定的过程中会导致低效率的战略决策和高成本的错误。
此外，本书还深入讨论了关于敏捷方法和用户体验设计之间的有争议的关系。

Cockburn讨论了为团队建立敏捷方法学这一实践上的挑战，解释了如何对方法学进行调整并持续地再创造，以及如何管理不完全的沟通。

第2版主要增加了以下内容：

■ 敏捷与CMMI。
■ 自顶向下地介绍敏捷。
■ 重访“客户合同”。
■ 用“贴纸”来创建变更。

另外，Cockburn还更新了关于Crystal方法学的讨论，这种方法利用了“合作博弈”作为其核心的隐喻。

无论是敏捷开发新手，还是有经验的软件开发人员和项目管理人员，都会从本书中受益。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

Alistair Cockburn，国际知名软件项目管理方面的专家，用例技术、对象技术和敏捷方法大师，于2001年和2002年两次获得Jolt生产力奖。
他是Humans and Technology公司的资深顾问，负责帮助客户成功地进行面向对象项目。
他在软硬件开发方面有20多年的项目管理经验。
所涉及的领域

书籍目录

PREFACEPREFACE TO 2ND EDITIONLIST OF FIGURES LIST OF STORIES 0 UNKNOWABLE AND lNCOMMUNICABLE The Problem with Parsing Experience The Impossibility of Communication Three Levels of Listening So,WhatDoIDoTomorrow?0.1 UNKNOWABLE AND INCoHHUNICABLE ：EVOLUTION Communication and Shared Experience Shu-Ha-RiCHAPTER 1 A COOPERATIVE GAME OF INVENTION AND COMMUNICATION Software and Poetry Software and Games A Second Look at the Cooperative Game What Should This Mean to Me?CHAPTER 1.1 A COOPERATIVE GAME OF lNVENTION AND CoHHuNIcATloN：EVOLUTION The Swamp Game Competition Within Cooperation. Other Fields as Cooperative Games. Software Engineering ReconstrutedCHAPTER 2 INDIVlDUALS Them'S Funky People Overcoming Failure Modes Working Better in Some Ways than Others Drawing on Success Modes What Should I Do Tomorrow?CHAPTER 2.1 INDIVIDUALS：EVOLUTION Strategy BalancingCHAPTER 3 CoHHuNlcATION. COOPERATING TEAMS Convection Currents of Information Jumping Communication Gaps Teams as Communities Teams as Ecosystems What Should I Do Tomorrow?CHAPTER 3.1 TEAMS'EVOLUTION A Sample Office Layout RevisitedCHAPTER 4 METHODOLOGIES An Ecosystem That Ships Software Methodology Concepts Methodology Design Principles XP under Glass Why Methodology at All? What Should I Do Tomorrow?CHAPTER 4.1 METHODOLOGIES：EVOLUTION Methodologies versus Strategies Methodologies across the Organization Process as Cycles Describing Methodologies More SimplyCHAPTER 5 AGILE AND SELF-ADAPTING CHAPTER 5.1 AGILE AND SELF-ADAPTING:EVOLUTION CHAPTER 6 THE CRYSTAL METHODOLOGIES APPENDIX A THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT MANIFESTOAPPENDIX A.1 THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT MANIFESTO AND THE DECLARATION OF INTERDEPENDENCE APPENDIX B NAUR,EHN,MUSASHIAPPENDIX B.1 NAUR,EHN,MUSASHI:EVOLUTION APPENDIX C AFTERWORD APPENDIX D BOOKS AND REFERENCESINDEX

媒体关注与评论

书评　　第17届Jolt大奖获奖作品　大师Cockburn讲授敏捷开发之道　　“这是一本激动人心的书。作者以其丰富的实践经验，为我们提供了一部融合敏捷方法的力作。”
——Tom Gilb，著名的软件工程和系统工程专家

第一图书网, tushu007.com

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