第一图书网, tushu007.com

<<面向对象软件工程>>

图书基本信息

书名：<<面向对象软件工程>>

13位ISBN编号：9787111255024

10位ISBN编号：711125502X

出版时间：2009-2

出版时间：机械工业出版社

作者：沙赫查

页数：350

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

前言

软件工程的目标是按时交付满足客户需要、未超出预算、无错误、能随需求变化易于修改的软件。
在计算机界，范型一词最早用于描述编程风格。
编程范型可以看成是程序员对程序执行的看法，而一些语言是专门为某个特定的范型设计的，当然也有一些语言支持多种范型。
由于编程语言和软件开发的密切关系，范型一词也被引申至软件工程领域。
面向对象的软件工程（object-oriented software engineering）就是一门利用面向对象范型实现软件工程目标的学科。

内容概要

本书从面向对象范型出发对软件工程进行重新演绎，全面、系统、清晰地介绍了面向对象软件工程的基本概念、原理、方法和工具，通过实例说明了面向对象软件开发的整个过程。

本书分为两个部分：第一部分介绍了面向对象软件工程的基本理论；第二部分以工作流的形式介绍了软件生命周期。

本书特色　●包括面向对象生命周期模型、面向对象分析、面向对象设计，以及面向对象软件的测试和维护。

●讨论了文档、维护、复用、可移植性、测试和CASE工具等的重要性。

●包括了能力成熟度模型（CMM）和人员能力成熟度模型（P-CMM）的内容。

●与语言无关。

实例代码对于C++和Java语言背景的读者同样清晰。

●包括600余篇当前热点研究文章、经典文献和书籍的参考文献。

●包含2个用于说明完整软件生命周期的运行实例，还有7个较小的实例，分别用于突出说明特定的主题。

基于统一过程、Java和C++语言的完整源码可从作者网站（www.mhhe.com/schach）下载。

●包括5种类型的习题，分别是概念理解、项目分析、课程设计、论文研读和实例修改。

作者简介

Stephen R.Schach：1972年获魏兹曼科学院理科硕士学位，1973年获开普敦大学应用数学博士学位，目前教于美国范德比尔特大学计算机科学系。
他著有多部有关软件工程、面向对象软件工程。
面向对象系统分析与设计的教材。
他还在国际上广泛讲授软件工程方面的课程，包括复用、CASE

书籍目录

出版者的话译者序前言第一部分　面向对象软件工程简介　第1章　面向对象软件工程的范畴　1.1　历史方面　1.2　经济方面　1.3　维护方面　1.3.1　现代软件维护观点　1.3.2　交付后维护的重要性　1.4　需求、分析和设计方面　1.5　团队开发　1.6　没有计划阶段的原因　1.7　没有测试阶段的原因　1.8　没有文档阶段的原因　1.9　面向对象范型　1.10　术语　1.11　道德规范问题　本章回顾　延伸阅读材料　习题　参考文献　第2章　软件生命周期模型　2.1　理想软件开发　2.2　Winburg小型案例研究　2.3　Winburg小型案例研究经验　2.4　Teal Tractors公司小型案例研究　2.5　迭代与增量　2.6　Winburg小型案例研究再探　2.7　迭代和增量的风险及其他　2.8　管理迭代与增量　2.9　其他生命周期模型　2.9.1　边写边改生命周期模型　2.9.2　瀑布生命周期模型　2.9.3　快速原型生命周期模型　2.9.4　开源生命周期模型　2.9.5　敏捷过程　2.9.6　同步稳定生命周期模型　2.9.7　螺旋生命周期模型　2.10　生命周期模型的比较　本章回顾　延伸阅读材料　习题　参考文献　第3章　软件过程　3.1　统一过程　3.2　迭代与增量　3.3　需求工作流　3.4　分析工作流　3.5　设计工作流　3.6　实现工作流　3.7　测试工作流　3.7.1　需求制品　3.7.2　分析制品　3.7.3　设计制品　3.7.4　实现制品　3.8　交付后维护　3.9　退役　3.10　统一过程的阶段　3.10.1　初始阶段　3.10.2　细化阶段　3.10.3　构造阶段　3.10.4　移交阶段　3.11　一维与二维生命周期模型对比　3.12　改进软件过程　3.13　能力成熟度模型　3.14　软件过程改进的其他方面　3.15　软件过程改进的成本与收益　本章回顾　延伸阅读材料　习题　参考文献　第4章　软件团队　4.1　团队组织　4.2　民主团队方式　4.3　主程序员团队方式　4.3.1　《纽约时报》项目　4.3.2　主程序员团队方式的不切实际性　4.4　超越主程序员和民主团队　4.5　同步-稳定团队　4.6　敏捷过程团队　4.7　开源编程团队　4.8　人力资源能力成熟度模型　4.9　选择合适的团队组织　本章回顾　延伸阅读材料　习题　参考文献　第5章　软件工程工具　第6章　测试　第7章　从模块到对象　第8章　可复用性和可移植性　第9章　计划与估算第二部分软件生命周期工作流　第10章　需求工作流　第11章　分析工作流　第12章　设计工作流　第13章　实现工作流　第14章　交付后维护　第15章　UML的进一步讨论附录　附录A　学期项目：Osric办公用品和装饰公司项目　附录B　软件工程资源　附录C　需求工作流：MSG基金会案例研究　附录D　分析工作流：MSG基金会案例研究　附录E　软件工程管理计划：MSG基金会案例研究　附录F　设计工作流：MSG基金会案例研究　附录G　实现工作流：MSG基金会案例研究（C++版）　附录H　实现工作流：MSG基金会案例研究（Java版）　附录I　测试工作流：MSG基金会案例研究

章节摘录

插图：第1章 面向对象软件工程的范畴学习目标通过本章学习，读者应能：了解面向对象软件工程的定义。
解释现在面向对象范型被广泛接受的原因。
论述软件工程各方面的含义。
描述现代维护观点。
论述持续计划、测试和编制文档的重要性。
认识遵守伦理规范的重要性。
这是一个众所周知的故事，有一个公司的主管一天收到了一份计算机生成的账单，账单的金额为0.00美元，他与朋友一起尽情地讥讽了“ 愚蠢的计算机 ”一番后将账单扔掉了，一个月以后，他收到了一份标记过期30天的类似账单，接着，第3张账单也来了。
又一个月之后，第4张账单来了，同时附有一份通知，提示如果不及时付清这个0.00美元的账单将可能采取法律行动。
第5张账单，上面标记过期120天，没有任何提示，直白而粗鲁地威胁道，如果不立即付清账单，将采取所有必须的法律手段。
这位主管担心自己公司的信用会受到这个疯狂机器的影响，于是找了一位软件工程师朋友，跟他讲了这件恼人的事情。
软件工程师忍住笑，让主管邮寄去一张0.00美元的支票。
这产生了期望的结果，几天后一张0.00美元的收据寄来了，主管小心翼翼地收好这张收据，以防将来计算机宣称那张0.00美元的账单他还没有支付。
这个故事有一个不太为人知晓的结局。
几天后，银行经理召见了这位主管。
银行经理拿着一张0.00美元支票问他，“ 这是你的支票吗？
”这位主管回答：“ 是的 ”。
“ 那你能告诉我为什么要签署一张0.00美元的支票吗? ”银行经理问道。
于是，整个故事被重新讲述了一遍。
当主管讲完时，经理盯住他，温和地问道“ 你付0.00美元对我们计算机系统会造成什么后果，你想过吗？
”计算机专业人员虽然会觉得这个故事可笑，但是也会感到一些窘迫。
毕竟，任何一个人所设计或完成的产品，在其原型阶段，都有可能出现类似寄送催讨0.00美元信件这种问题。
目前，虽然在测试中总能发现此类错误，但是计算机专业人员的笑声会包含一种恐惧感，他们担心这种错误没有在产品交付给顾客前被检测出来。

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