第一图书网, tushu007.com

# <<UML 对象、组件和框架>>

## 图书基本信息

书名：<<UML 对象、组件和框架>>

13位ISBN编号：9787302096405

10位ISBN编号：7302096406

出版时间：2004-10

出版时间：第1版 (2004年1月1日)

作者：德苏扎 (D'Souza Desmond Francis)

页数：549

字数：905000

译者：王慧

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

本书介绍了如何使用对象、框架和UML表示法来设计、建立和重用基于组件的软件。
Catalysis是一种新兴的、发展势头强劲的、基于UML的对象和组件开发方法。
Catalysis提供了UML表示法的明确含义和系统的使用方法，并开辟了通过修改和组合通用的和特定领域的建模框架来快速建立模型的途径。
本书可作为计算机专业教材，也可作技术人员参考之用。

## 书籍目录

第 I 部分 概述 第1章 Catalysis指南 1.1 对象和动作 1.2 细化：不同规模的对象和动作 1.3 开发的层次 1.4 业务建模 1.5 作为模板的模型框架 1.6 软件的放大：系统上下文 1.7 需求规范模型 1.8 组件 1.9 分配职责 1.10 面向对象的设计 1.11 开发过程 1.12 3个构成部分与框架 1.13 建模的3个层次 1.14 3个原则 1.15 小结第 II 部分 对象建模 第2章 静态模型：对象的属性和不变式 2.1 什么是静态模型 2.2 对象状态：对象和属性 2.3 对象状态实现 2.4 为对象状态建模：类型、属性和关联 2.5 静态不变式 2.6 词典 2.7 业务模型和组件模型 2.8 小结 第3章 行为模型:对象的类型和操作 3.1 对象行为:对象和动作 3.2 更精确的动作规范 3.3 日历的两种Java实现 3.4 日历的类型规范 3.5 动作与不变式 3.6 解释动作规范 3.7 子类型和类型扩展 3.8 细分动作规范 3.9 状态图 3.10 动作的输出 3.11 主体化模型:包含的含义 3.12 类型规范:小结 3.13 程序设计语言：类和类型 第4章 交互模型：用例. 动作和协作 4.1 设计对象间的协作 4.2 用动作（用例）抽象复杂的交互 4.3 用例是联合动作 4.4 动作和效果 4.5 并发动作 4.6 协作 4.7 协作的使用 4.8 协作规范 4.9 协作：小结 第5章 有效文档 5.1 目的 5.2 归档简单、有趣, 而且加快了设计 5.3 接近文档的读者 5.4 主要文档:规范和实现 5.5 编制业务模型文档 5.6 编制组件规范文档 5.7 编制组件实现文档 5.8 小结第III部分 分解模型和设计 第6章 抽象、细化和测试 6.1 放大和缩小:为什么要抽象和细化 6.2 编制细化和一致性文档 6.3 电子表格:一个细化的例子 6.4 电子表格:模型细化 6.5 电子表格:动作细化 6.6 电子表格:对象细化 6.7 电子表格:操作细化 6.8 状态图的细化 6.9 小结 6.10 细化的处理模式 模式6.1面向对象的黄金规则(无缝或连续性) 模式6.2黄金规则与其他优化规则 模式6.3正交的抽象和细化 模式6.4细化是关系,不是序列 模式6.5 递归细化 第7章 什么是包 7.2 包的导入 7.3 如何使用包和导入 7.4 用包解耦 7.5 嵌套的包 7.6 包的封装 7.7 多重导入和名称冲突 7.8 发布,版本控制和建立 7.9 编程语言包 7.10 小结 第8章 组建模型和规范 8.1 衔接片段 8.2 联接与子类型 8.3 组合包和包的定义 8.4 动作异常与组合规范 8.5 小结 第9章 模型框架和模板包 9.1 模型框架综述 9.2 类型和属性的模型框架 9.3 协作框架 9.4 细化框架 9.5 框架组合 9.6 属性包装模板 9.7 等价模板和复制模板 9.8 包语义 9.9 模板基础 9.10 模型框架概念总结第IV部分 组装实现 第10章 组件与连接器 第11章 用代码表示的重用和可插式设计框架 第12章 构架 第13章 过程概述 第14章 如何建立一个业务模型 第15章 如何规范组件 第16章 如何实现组件附录A 对象约束语言附录B UML概览附录C Catalysis支持工具、服务和经验附注术语表参考文献

## 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