

## <<面向对象的系统设计>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象的系统设计>>

13位ISBN编号：9787302147985

10位ISBN编号：7302147981

出版时间：2007-5

出版时间：清华大学

作者：邵维忠，杨芙清著

页数：207

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>

## <<面向对象的系统设计>>

### 内容概要

本书是一本论述面向对象设计方法的专著，其第1版于2003年由清华大学出版社出版，被国内许多大学用作研究生或高年级本科生教材，并被许多软件开发单位作为工程技术用书。

本次再版，根据国内外面向对象领域理论与技术的最新发展做了不少修改。

本书是作者的另一本著作《面向对象的系统分析》（第2版）的姊妹篇，二者构成完整的OOA&D方法体系。

本书的主要内容是论述如何在面向对象的分析（OOA）基础上进行面向对象的设计（OOD）。全书分为7章，第1章介绍OOD的发展历史、现状和几种典型的OOA&D方法，论述OOA和OOD的关系。

第2章介绍本书提出的OOD方法概貌。

第3~6章分别介绍OOD模型各个组成部分的设计方法。

第7章介绍统一建模语言（UML），并分析和讨论其优点与缺点。

读者对象：计算机软件专业的教师、研究生和本科生，软件技术培训教师与学员，计算机软件领域的研究人员和工程技术人员。

## <<面向对象的系统设计>>

### 作者简介

邵维忠，北京大学信息科学技术学院教授、博士生导师，中国计算机学会理事。  
1970年毕业于北京大学数学力学系，1979—1983年在计算机科学技术系任教并攻读硕士学位。  
早期主要从事操作系统和软件工程领域的教学、科研与开发。  
1987—1989年在新加坡国立大学参加科技合作。  
回国后

## &lt;&lt;面向对象的系统设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 什么是OOD	1.1 早期的OOD	1.2 基于OOA的OOD	1.2.1 Booch方法	1.2.2 Coad/Yourdon方法	1.2.3 Jacobson方法	1.2.4 Rumbaugh方法	1.3 OOD在软件生命周期的位置	1.4 OOA与OOD的关系	1.4.1 “做什么”和“怎么做”	1.4.2 分析——需求分析和系统分析	1.4.3 “问题空间”和“解空间”	1.4.4 一致的概念与表示法	1.4.5 不同的目标、内容和抽象层次	1.4.6 从模型驱动的体系结构看OOA与OOD的关系																																																																																					
第2章 本书的OOD方法概貌	2.1 概念与表示法	2.1.1 建模元素	2.1.2 表示法	2.1.3 建模原则	2.2 OOD模型框架	2.3 OOD过程	第3章 问题域部分的设计	3.1 什么是问题域部分	3.2 实现条件对问题域部分的影响	3.3 设计过程	3.3.1 设计准备	3.3.2 设计内容及策略	3.3.2.1 针对编程语言支持能力的调整	3.3.2.2 增加一般类, 提供共同协议	3.3.2.3 为实现复用采取的设计策略	3.3.2.4 提高性能	3.3.2.5 为实现对象永久存储所做的修改	3.3.2.6 完善对象的细节	3.3.2.7 定义对象实例	3.3.2.8 修改或补充辅助模型及模型规约	3.3.3 建立与OOA文档的映射	第4章 人机交互部分的设计	4.1 什么是人机交互部分	4.2 人机交互部分的需求分析	4.2.1 分析参与者——与系统交互的人	4.2.2 从用况分析人机交互	4.2.3 分析处理异常事件的人机交互	4.2.4 命令的组织	4.2.5 输出信息的组织结构	4.2.6 总结与讨论	4.3 人机界面的设计准则	4.4 人机界面的OO设计	4.4.1 界面支持系统	4.4.2 界面元素	4.4.3 设计过程与策略	4.5 可视化编程环境下的人机界面设计	4.5.1 问题的提出	4.5.2 所见即所得的界面开发	4.5.3 设计的必要性	4.5.4 基于可视化编程环境的设计策略	第5章 控制驱动部分的设计	5.1 什么是控制驱动部分	5.2 相关技术问题	5.2.1 系统总体方案	5.2.2 软件体系结构	5.2.3 分布式系统的体系结构风格	5.2.4 系统的并发性	5.3 如何设计控制驱动部分	5.3.1 选择软件体系结构风格	5.3.2 确定系统分布方案	5.3.3 识别控制流	5.3.4 用主动对象表示控制流	5.3.5 把控制驱动部分看成一个包	第6章 数据接口部分的设计	6.1 什么是数据接口部分	6.2 数据管理系统及其选择	6.2.1 文件系统	6.2.2 数据库管理系统	6.2.2.1 关系数据库和数据库管理系统	6.2.2.2 面向对象数据库和数据库管理系统	6.2.3 数据管理系统的选择	6.3 对象存储方案和数据接口的设计策略	6.3.1 针对文件系统的设计	6.3.1.1 对象在内存空间和文件空间的映像	6.3.1.2 对象存放策略	6.3.1.3 设计数据接口部分的对象类	6.3.1.4 问题域部分的修改	6.3.2 针对RDBMS的设计	6.3.2.1 对象及其对数据库的使用	6.3.2.2 对象在数据库中的存放策略	6.3.2.3 数据接口部分的对象设计和问题域部分的修改	6.3.3 使用OODBMS	6.4 本章小结	第7章 UML介绍与评论	7.1 UML的背景与演化历史	7.2 UML内容简介	7.2.1 UML是什么, 不是什么	7.2.2 UML规范的主要文	7.2.3 UML语言体系结构及定义方式	7.2.3.1 四层元模型体系结构	7.2.3.2 包结构	7.2.3.3 语法及语义定义方式	7.2.3.4 关于若干术语译法问题的讨论	7.2.4 UML的各种图、建模元素及表示法	7.3 评论与问题研究	7.3.1 UML的成就及其原因	7.3.2 UML能够起到的积极作用	7.3.3 UML不能起到的作用	7.3.4 UML的缺点与问题	7.3.4.1 与四层元模型体系结构有关的问题	7.3.4.2 形式化方面的问题	7.3.4.3 类图和对象图并存问题	7.3.4.4 协作图的问题	7.3.4.5 无道理的复杂性	7.4 从UML1.x到UML2.0	7.4.1 UML2.0提案需求	7.4.2 被采纳的UML2.0提案、	7.4.3 UML2.0概况	7.4.4 进步与不足索引参考文献

<<面向对象的系统设计>>

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>