第一图书网, tushu007.com

<<软件架构师教程>>

图书基本信息

书名：<<软件架构师教程>>

13位ISBN编号：9787505392045

10位ISBN编号：7505392042

出版时间：2003-10

出版时间：电子工业出版社

作者：马尔沃 (Malveau Raphael)

页数：310

字数：304000

译者：申峻嵘

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

本书阐述了作为一个软件架构师所需要具备的基本技能，并按照军事训练的一般程序，将这些技能划分为：基础训练、准备战斗、训练学校、伞兵学校、情报操作等阶段，并对每个阶段需要掌握的技术进行了扼要介绍。
除了关注软件架构师的技术性能力之外，本书还对软件行业中有关领导素质、心理素质等涉及到人性和心理等社会性的问题进行了探讨，以更好地指导软件架构师的职业生涯。

本书面向专业的软件开发人员和软件架构师，也可作为软件学院的教材或教学参考书。

如果你是一位正在实践的软件架构师，可以想像你会终日忙碌。
那么建议你在购买本书之后，细读一下目录以及你觉得新鲜的话题。
首先重点阅读相关章节，然后等你空闲时再通读全书，从而全面掌握本书的内容。

作者简介

Raphael Malveau是一位住在美国Viginia州Alexandria的软件架构师和顾问。
Malveau在担任Eidea实验室和构件管理组织的首席科学家期间，建立了高级构件体系结构最佳实践，这些最佳实践创建了不少行业领先的软件产品。
他的构件化软件设计原则已成为构件学会（Component Aca

书籍目录

第1章 绪论 1.1 给软件架构师的建议 劝告的话 新生知识 无所适从 同行相欺 管理陷阱 定义软件体系结构 “ 体系结构 ”一词的误用 体系结构之前 软件危机 1.2 作为一门学科的软件体系结构 体系结构方法 通用原则 体系结构的论争 革新的软件体系结构 体系结构范型的转变 体系结构标准 应用程序和配置文件 视点的记法 1.3 设计模式与软件体系结构 设计模式 软件设计层模型 反模式 1.4 结论 1.5 练习第2章 软件体系结构：基础训练 2.1 软件范型 面向对象范型 技术与系统规模 对象成为商业的基线 数据库与对象 主流中的对象 靠近构件：脚本语言 构件化软件：面向构件的范型 “ 构件 ”与“ 对象 ” 构件基础设施 构件的软件模式 构件化的软件体系结构 基于构件的软件开发 2.2 开放系统技术 2.3 客户机/服务器技术 2.4 软件应用体验 2.5 技术和应用体系 2.6 将标准用于应用系统 2.7 分布式基础设施 2.8 结论 2.9 练习第3章 软件体系结构：准备战斗 3.1 软件体系结构范型转变 传统的系统假设 分布式假设—— 对传统的颠覆 多组织系统 作出范型转变 3.2 错误的方法 旧的软件 一个例子：错误的方法 骑士上场：英雄式程序员 3.3 正确的方法：企业体系结构开发 以体系结构为中心的过程 步骤1：系统构想 步骤2：需求分析 步骤3：体系结构规划 计算接口体系结构 分布式工程体系结构 技术选择体系结构 步骤4：实现模型 步骤5：体系结构原型 步骤6：项目管理规划 步骤7：并行增量开发 步骤8：系统转换 步骤9：操作和维护 步骤10：系统移植 3.4 底线：时间、人员和费用 3.5 结论 3.6 练习第4章 软件体系结构：训练学校 4.1 体系结构与编程 软件的分形模型 主要的设计要点 设计要点的规模效应 软件设计层次 使用设计层次 4.2 使用体系结构管理复杂性 创造复杂性 选项1：压缩 选项2：隐藏 选项3：忽略 选项4：切分 选项5：分块 4.3 系统集成 4.4 业务实例 4.5 从体系结构到软件开发 4.6 体系结构的软件记法 4.7 总结 4.8 练习第5章 领导素质训练 5.1 领导素质是一项必要的也是可以学会的能力 5.2 架构师——团队的建立者 5.3 坚持优秀产品的理念 5.4 架构师的走查 5.5 总结 5.6 练习第6章 软件体系结构：伞兵训练学校 6.1 过程 6.2 建立新的过程 6.3 团队合作 6.4 结论 6.5 练习第7章 沟通的训练 7.1 沟通的挑战 7.2 责任驱动的开发 7.3 沟通的责任 7.4 处理反馈 7.5 练习第8章 软件体系结构：情报操作 8.1 体系结构挖掘 自底向上与自顶向下 体系结构耕作 体系结构挖掘过程 挖掘的适用性 成功挖掘 水平与垂直 水平设计元素 关于可追踪性 为未来应用而设计 8.2 体系结构迭代 软件过程背景 体系结构过程的角色 宏观过程：体系结构迭代 开发人员对体系结构的反应 寻求情报，迭代设计 微观过程：子项目体系结构 混沌构建 8.3 体系结构评定 问题求解 评审与检查 8.4 结论 8.5 练习第9章 软件体系结构：心理战 9.1 选择性学习 9.2 内部控制 9.3 期望管理 9.4 真理的心理学 9.5 感知未必真实 9.6 探讨人性的弱点 感知参考模型 生物反应模型 反应的群体应用 9.7 例子：参考销售 9.8 所有权心理学 9.9 心理合气道 9.10 智力合气道 赢得战争 赢得和平 9.11 结论 9.12 练习附录A 体系结构实例：测试结果报告系统 A.1 导言 A.2 构件互操作的挑战 A.3 TRRS的目标体系结构 A.4 目标企业视点 A.5 目标信息视点 A.6 目标技术视点 A.7 原型实现 A.8 原型计算视点 A.9 TRRS术语 A.10 用例定义 UC001产品信息检索会话 UC002产品信息登记会话 UC003经验报告登记会话 A.11 核心工作流 UC004产品登记工作流 UC005 COTS确认工作流 UC006互操作性确认工作流 UC007经验报告更新 A.12 信息模型 产品的信息 标准配置文件的信息 组织的信息 产品相关服务的信息 经验报告的信息 操作环境的信息 A.13 结论附录B 设计模板及实例 B.1 概念性设计 第一部分 目标 第二部分 概念性综述 第三部分 责任 第四部分 体系结构层 第五部分 类和对象、类的语义以及类之间的关系 第六部分 特征、数据类型和约束的描述 第七部分 如何使设计能处理相关的用例及需求 B.2 关系服务的概念性设计 第一部分 目标 第二部分 概念性综述 第三部分 责任 第四部分 体系结构的层次 第五部分 类和对象、类的语义以及类之间的联系 第六部分 特征、数据类型以及约束的描述 第七部分 如何使设计能处理相关的用例及需求 B.3 高层设计 第一部分 屏幕模型 第二部分 UML图 第三部分 发现界面的使用 第四部分 构件复用 第五部分 典型用例 B.4 关系服务的高层设计 第一部分 屏幕模型 第二部分 设计的考虑 第三部分 构件复用 第四部分 发现界面的使用 第五部分 OMG IDL 第六部分 总体 第七部分 用于事件跟踪的典型用例 第八部分 客户端配置文件 第九部分 UML类图 附录C 软件体系结构术语表 参考文献

媒体关注与评论

对于计算机专业人员而言，软件体系结构（Software Archicture）是一门新兴学科，同时也是一条令人兴奋的职业道路。
无论你是新手还是经验丰富的从业人员，我们都鼓励你阅读本书，以成为一名更好的软件架构师。
你也许已经注意到了，软件体系结构在当前多数软件图书中都未详述，因此，在本书中，我们集中讨论了该领域的必要知识，以使你成为最具效率的软件架构师。

编辑推荐

对于计算机专业人员而言，软件体系结构（Software Archicture）是一门新兴学科，同时也是一条令人兴奋的职业道路。
无论你是新手还是经验丰富的从业人员，我们都鼓励你阅读本书，以成为一名更好的软件架构师。
你也许已经注意到了，软件体系结构在当前多数软件图书中都未详述，因此，在本书中，我们集中讨论了该领域的必要知识，以使你成为最具效率的软件架构师。

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