

<<基于项目的软件工程>>

图书基本信息

书名：<<基于项目的软件工程>>

13位ISBN编号：9787040114034

10位ISBN编号：7040114038

出版时间：2002-10

出版时间：高等教育出版社

作者：斯蒂尔勒

页数：382

字数：620000

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>

## <<基于项目的软件工程>>

### 内容概要

本书着重讲述面向对象的软件开发：支持概念化、分析、设计和实现一个面向对象的项目。不依附于某种语言，必要的代码段用Java完成。

UML的子集被使用；当需要时符号被解释，以支持学生的学习。

两个运行的实例研究是视频游戏和图书馆检索系统，演示软件项目的开发。

二者都有可交付使用的实例，向读者提供工作中将要建立的例子。

书中包括指导学生一学期课程项目的开发，包括如何制作说明和样本。

较大的软件工程环境通过现实软件开发成功案例展示，还有一些项目管理真实事务的材料。

本书适合于教授软件工程课程和/或者一个基于项目的课程，以软件项目分析、设计和测试为主要目的。

内容： 软件工程简介 面向对象范例概述 面向对象的分析 产品设计 类定义 案例研究  
： Game2D的方法设计 实现 测试 项目管理 设计模式 软件开发的不良事件 完成并演示  
项目CLASS

## <<基于项目的软件工程>>

### 作者简介

作者Evelyn Stiller、Cathie LeBlanc均执教于美国Plymouth州立学院，多年从事软件工程等课程的教学工作。

## &lt;&lt;基于项目的软件工程&gt;&gt;

## 书籍目录

Preface  
 CHAPTER I Introduction to Software Engineering 1.1 Key Concepts 1.2 Why Engineer Software? 1.3 Elements of a Software Development Paradigm 1.3.1 Project Conceptualization 1.3.2 Project Representation 1.3.3 Project Implementation 1.4 A Brief History of Software Engineering Techniques 1.4.1 Structured Programming 1.4.2 Functional Decomposition 1.4.3 Structured Analysis and Design 1.4.4 Data-Centered Paradigm 1.4.5 Object-Oriented Paradigm 1.5 The Costs of Not Engineering Software 1.6 Why Software Engineering Is Not Universal 1.7 The Role of the Project 1.8 Working in Teams 1.9 Creating the Project Team 1.10 CLASS PROJECT: Functional Requirements 1.10.1 Project Overview 1.10.2 Game Elements 1.10.3 The Game Sequence of Events 1.10.4 Moving and Landing on Planets 1.10.5 Mining the Game 1.10.6 Project Time Frame 1.11 Questions for Review  
 CHAPTER 2 Object-Oriented Paradigm overview 2.1 Key Concepts 2.2 Getting Acquainted with the Class Project 2.2.1 Guidelines for Creating Informal Scenarios 2.2.2 Sample Informal Scenario: User Makes a Move 2.3 Object-Oriented Conceptualization 2.3.1 Application-Specific Relationships 2.3.2 Inheritance 2.3.3 Aggregation/Composition 2.3.4 Other Categorizations of Relationships 2.4 The Software Life Cycle 2.4.1 The Software Development Process 2.5 Object-Oriented Modeling 2.5.1 Role of Model Building 2.5.2 Creating Quality Modules 2.5.3 Modeling Notation 2.5.4 Use of Models in Software Engineering 2.6 Qualities of a Good Object-Oriented System 2.7 Working in Teams 2.7.1 The Chief Programmer Team 2.7.2 Holding Effective Team Meetings 2.8 Questions for Review  
 CHAPTER 3 Object-Oriented Analysis 3.1 Key Concepts 3.2 Introduction to Requirements Analysis 3.3 The Importance of Requirements Analysis 3.4 Requirements Specification 3.5 CASE STUDY: Library Management System Specification 3.6 Evaluating the Requirements Specification 3.7 Refining the Requirements Specification 3.7.1 Prototyping as a Refinement Tool 3.8 Verifying the Requirements Specification 3.9 Propagating Requirements throughout Development 3.10 The Process of Requirements Analysis 3.10.1 Identifying Classes of UCCD 3.10.2 CASE STUDY: Identifying Classes for LMS 3.10.3 Identifying Use Cases 3.10.4 CASE STUDY: Identifying Use Cases in LMS 3.10.5 Scenario Development 3.10.6 CASE STUDY: Sample Scenarios in LMS 3.10.7 Modeling the System with UML 3.10.8 Class Diagrams 3.10.9 CASE STUDY: Class Diagrams for LMS 3.10.10 Use Case Diagrams 3.10.11 CASE STUDY: Use Case Diagrams for LMS 3.10.12 Requirements Analysis Summary 3.10.13 Evolving the System 3.11 Analyzing the CLASS PROJECT 3.12 Working in Teams 3.13 Questions for Review  
 CHAPTER 4 Product Design  
 CHAPTER 5 Class Design  
 CHAPTER 6 CASE STUDY: Game2D with Method Design  
 CHAPTER 7 Implementation  
 CHAPTER 8 Testing  
 CHAPTER 9 Project Management  
 CHAPTER 10 Design Patterns  
 CHAPTER 11 Software Development Horror Stories  
 CHAPTER 12 Completing and Presenting the PROJECT  
 References  
 Index

<<基于项目的软件工程>>

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>