

<<面向对象软件开发原理>>

图书基本信息

书名：<<面向对象软件开发原理>>

13位ISBN编号：9787111111887

10位ISBN编号：7111111885

出版时间：2003-6

出版时间：机械工业出版社

作者：艾伦

页数：357

译者：袁兆山

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>

<<面向对象软件开发原理>>

内容概要

本书分成四个部分，共12章、10个附录。

第一部分面向对象系统设计，介绍OO软件开发的基础知识。

第二部分面向对象的语言和系统，比较各种OO语言、讨论开发多种语言系统及解决方案。

第三部分面向对象的建模基础，介绍实现抽象数据模型方法和类型的相关概念，提出程序验证的断言逻辑，用形式化的方法提供表示对象行为集合特征的概要。

第四部分面向对象应用框架，讨论商务处理再设计，对象技术的Web应用及其在计算、智能等方面的新趋势。

附录部分介绍逻辑程序设计语言DLP，也介绍UML和CORBA IDL，提出开发中小型学期项目的建议。

本书基本内容安排紧凑，并引用了许多的研究文献，适合不同类型的读者，包括学生、软悠扬工程师、专业教师。

本书也适合其他读者，例如研究人员、程序员等，并可作为大专院校OO课程的主要教材，或者自学参考书。

<<面向对象软件开发原理>>

作者简介

Anton Eliens 是荷兰阿姆斯特丹渥瑞基 (Vrije) 大学的讲师，同时也是数学与计算机科学研究中心的研究人员。

他的研究兴趣包括超媒体系统、分布式逻辑编程、面向对象软件工程，以及多媒体信息检索等。

<<面向对象软件开发原理>>

书籍目录

译者序 序言 第一版序言 前言 第一部分面向对象系统设计 第1章 简介 第一节 主题与变化 第二节 编程示例 第三节 面向对象的软悠扬生命周期 第四节 超越面向对象吗 第五节 小结 习题 进一步读物 第2章 习惯用法和模式 第一节 多态性 第二节 hush的用法 第三节 设计模式的分类 第四节 事件驱动的计算 第五节 小结 习题 进一步读物 第三章 软件工程的观点 第一节 软件开发方法 第二节 标识对象 第三节 契约 第四节 形式化方法 第五节 小结 习题 进一步读物 第四章 应用开发 第一节 drawtool应用 第二节 设计准则 第三节 从规格说明到现实 第四节 小结 习题 进一步读物 第二部分 面向对象的语言和系统 第五章 面向对象程序设计语言 第一节 对象范例 第二节 Smalltalk,Eiffel , C++和Java的比较 第三节 面向对象语言的设计难度 第四节 原型-委托与继承的比较 第五节 元级体系结构 第六节 小结 习题 进一步读物 第六章 组件技术 第一节 对象与组件 第二节 互操作性的标准 第三节 Java平台—技术革新 第四节 一个基于Internet的工作组应用程序 第五节 crush—用CORBA扩展hush 第六节 小结 习题 进一步读物理 第七章 软件体系结构 第一节 体系结构的元素 第二节 实例研究—多媒体特征检测 第三节 交叉边界 第四节 体系结构的模式与风格 第五节 交叉平台开发 第六节 小结 习题 进一步读物 第三部分 面向对象建模的基础 第八章 抽象数据类型 第一节 抽象和类型 第二节 代数规范说明 第三节 分解—模块与对象 第四节 类型与表 第五节 小结 习题 进一步读物 第九章 多态性 第一节 抽象继承 第二节 子类型关系 第三节 多态性的风格 第四节 类型抽象 第五节 存在类型—隐藏 第六节 自引用 第七节 小结 习题 进一步读物附录

<<面向对象软件开发原理>>

媒体关注与评论

书评近年来面向对象（OO）技术在软件工程领域已经处于支配地位。

本书围绕软件开发周期的每一阶段，从分析、设计到编程，介绍面向对象技术优势和困难。

把面向对象技术基本原理与软件工程实践联系起来，这是本书一次系统的尝试。

书中材料以幻灯片的方式组织起来，每张幻灯片讲解一个重要的概念或思想，并配以文字进行解释或评论。

<<面向对象软件开发原理>>

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>