

<<软件工程与团队开发实战>>

图书基本信息

书名：<<软件工程与团队开发实战>>

13位ISBN编号：9787111344339

10位ISBN编号：7111344332

出版时间：2011-9

出版时间：张恺 机械工业出版社 (2011-09出版)

作者：张恺 编

页数：233

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>

<<软件工程与团队开发实战>>

内容概要

《全国高等职业教育规划教材：软件工程与团队开发实战》围绕软件项目的开发过程，运用软件工程的方法，结合企业的实际项目案例与团队构成，从项目团队组建、项目计划与进度管理、软件项目需求管理、配置管理、项目规范、系统设计、软件测试、软件项目缺陷管理、验收交付与过程改进等几个方面对软件项目的开发过程进行了阐述。

作者根据自身多年的开发和教学经验，按照软件项目的开发流程、企业的人才需求和学生的认知规律精心编写了本书的内容。

本书通过一系列团队开发的案例，力求将软件工程思想与实际软件项目开发融为一体，既有对多种常见方法的全面概括介绍，又有对一种典型方法的深入介绍，可以作为高职高专软件技术、应用控制技术、网络技术、信息管理和电子商务等专业的教材，也可作为计算机培训班的教材及软件行业程序员自学者的参考书。

书籍目录

出版说明前言第1部分 软件工程与团队开发第1章 软件工程的基本概念1.1 软件工程的定义与目标1.1.1 软件工程的定义1.1.2 软件的目标1.2 软件工程的常用模型1.2.1 瀑布模型1.2.2 增量模型1.2.3 螺旋模型1.2.4 喷泉模型1.2.5 智能模型1.3 软件开发的基本策略1.3.1 软件复用1.3.2 分而治之1.3.3 优化与折中1.4 本章任务1.5 本章总结第2章 项目团队组建2.1 团队的定义2.2 软件项目团队与角色2.2.1 了解程序员2.2.2 了解项目经理2.3 组建团队2.3.1 常见的软件项目团队结构2.3.2 本课程的团队组建2.4 本章任务2.5 本章总结第3章 项目计划与进度管理3.1 软件开发计划3.1.1 为什么要制订计划3.1.2 如何制订计划3.1.3 制订计划的原则及建议3.2 项目管理软件-Microsoft Project20033.2.1 创建项目文件3.2.2 划分任务点3.2.3 分配资源3.2.4 设置里程碑3.3 本章任务3.4 本章总结第4章 可行性分析与需求管理4.1 可行性分析4.1.1 经济可行性4.1.2 技术可行性4.1.3 可行性报告4.2 需求管理4.2.1 为何要做需求分析4.2.2 需求分析为什么难做4.2.3 如何进行需求分析4.2.4 需求规格说明书4.3 系统用例图 (Use Case Diagram) 4.3.1 用例简介4.3.2 用例图4.3.3 用例之间的关系4.3.4 用例图的画法4.3.5 使用Visio绘制用例图4.4 本章任务4.5 本章总结第5章 配置管理5.1 配置管理5.1.1 什么是配置管理5.1.2 没有配置管理的坏处5.1.3 使用配置管理的好处5.2 配置管理的过程5.2.1 计划配置管理5.2.2 开发CM方案5.2.3 配置控制5.2.4 状态审计5.3 配置管理软件-Visual Source Safe 20055.3.1 VSS 2005的功能与优点5.3.2 安装VSS 20055.3.3 配置VSS 2005服务端5.3.4 客户端的使用5.3.5 将项目加入vss5.3.6 VSS 2005的使用规范5.4 本章任务5.5 本章总结第6章 项目规范6.1 项目规范6.1.1 什么是项目规范6.1.2 为何需要项目规范6.1.3 项目规范的内容6.2 软件编码规范6.2.1 Java编码规范6.2.2 C#编码规范6.3 数据库设计规范6.3.1 数据库表的命名及设计规范6.3.2 存储过程命名及设计规范6.3.3 视图命名规范6.3.4 触发器编码规范6.3.5 SQL语言编码规范6.4 本章任务6.5 本章总结第7章 系统设计7.1 软件设计7.1.1 为什么要进行软件设计7.1.2 设计阶段的工作7.2 用户界面设计7.3 三层架构项目开发7.3.1 常用的三层架构设计7.3.2 三层架构与餐馆7.3.3 为什么需要三层架构7.3.4 三层架构项目开发示例7.4 本章任务7.5 本章总结第8章 软件测试与缺陷管理8.1 软件测试8.1.1 什么是bug和软件缺陷8.1.2 对测试的理解8.1.3 测试人员的选择与测试部门的组织结构8.1.4 测试的常用方法8.1.5 测试的种类8.1.6 测试的阶段8.1.7 测试用例的编写8.2 单元测试工具——JUnit8.2.1 JUnit简介8.2.2 JUnit的基本知识8.2.3 在.NET中使用JUnit8.3 缺陷管理8.3.1 为什么要做缺陷管理8.3.2 如何进行缺陷管理8.3.3 缺陷管理工具8.4 本章任务8.5 本章总结第9章 验收交付与过程改进9.1 项目验收9.1.1 运行环境部署9.1.2 客户培训9.1.3 项目验收9.2 项目维护9.2.1 为什么需要维护阶段9.2.2 维护阶段做什么9.2.3 如何做项目维护9.3 过程改进9.3.1 为什么需要过程改进9.3.2 软件过程改进9.3.3 CMM9.4 本章任务9.5 本章总结第2部分 团队开发项目实战第10章 ASP.NET综合技术实例10.1 企业门户网站10.1.1 公告信息与管理10.1.2 重点推荐软件10.1.3 友情链接的实现10.1.4 滚动广告图片的实现10.2 Blog博客10.2.1 博客用户图片管理功能10.2.2 评论管理页面功能的实现10.2.3 管理员管理过程的实现10.2.4 系统安全退出10.3 论坛10.3.1 查看帖子信息10.3.2 发表帖子10.3.3 回复帖子10.3.4 删除帖子及其回复信息10.4 82C电子商务网站10.4.1 商品管理10.4.2 会员管理10.4.3 购物车的实现10.4.4 商品搜索10.5 本章任务10.6 本章总结第11章 团队项目实战——客户关系管理系统11.1 系统概述11.1.1 目的11.1.2 范围11.1.3 术语定义11.2 系统说明11.2.1 概述11.2.2 用户与角色11.2.3 系统功能11.2.4 应当遵循的标准或规范11.3 功能性需求11.3.1 营销管理11.3.2 客户管理11.3.3 服务管理11.3.4 统计报表11.3.5 基础数据11.3.6 权限管理11.4 非功能性需求11.4.1 技术需求11.4.2 文档需求11.5 本章任务11.6 本章总结参考文献

章节摘录

版权页：插图：小型的软件公司可能没有条件设立独立的测试小组，也有可能测试小组人员不多而忙不过来。

这时，可以让开发小组的成员相互测试对方的程序。

这里要强调的是， α 测试不能依赖于开发人员或者测试小组中的任意一方，必须是双方共同参与的。

“白盒测试”必须由开发者自己执行，因为别的测试人员无法了解到程序的内部实现细节。

而“黑盒测试”必须由独立的测试人员执行，因为开发者难以做到客观、公正。

开发者在测试自己的程序时存在如下一些弊病。

1) 开发者对自己的程序印象深刻，并总以为是正确的（自信是应该的）。

倘若在设计时就存在理解错误，或因不良的编程习惯而流下隐患，那么他本人很难发现这类错误。

2) 开发者对程序的功能、接口十分熟悉，他自己几乎不可能因为使用不当而引发错误，这与大众用户的情况不太相似，所以自己测试程序难以具备典型性。

3) 程序设计有如艺术设计，开发者总是喜欢欣赏程序的成功之处，而不愿看到失败之处。

让开发者去做“蓄意破坏”的测试，就像杀死自己的孩子一样难以接受。

即便开发者非常诚实，但“珍爱程序”的心理让他在测试时不知不觉地带入了虚假成分。

软件产品正式发布前，在公司外部邀请一些用户对产品进行测试，称为 β 测试。

β 测试的涉及面最广，最能反映用户的真实愿望，但花费的时间最长，不好控制。

一般地，软件公司与 β 测试人员之间有一种互利的协议。

即 β 测试人员无偿地为软件公司作测试，定期递交测试报告，提出批评与建议。

而软件公司将向 β 测试人员免费赠送或者以很大的优惠价格发行软件的正式版本。

<<软件工程与团队开发实战>>

编辑推荐

《软件工程与团队开发实战》是全国高等职业教育规划教材之一。

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>