

<<完美软件开发：方法与逻辑>>

图书基本信息

书名：<<完美软件开发：方法与逻辑>>

13位ISBN编号：9787111426264

10位ISBN编号：7111426266

出版时间：2013-6-20

出版时间：机械工业出版社

作者：李智勇,丁静

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>

<<完美软件开发：方法与逻辑>>

内容概要

《完美软件开发：方法与逻辑》深入剖析了软件开发中主要环节（管理、流程、开发模型、估算、需求开发和设计编码）的运作规律。

在剖析过程中，主要使用演绎法进行推导，同时使用实践中积累的经验对推导出来的结论进行验证。在这一过程中，借鉴了PMBOK、CMMI、敏捷、功能点方法、面向对象分析与设计等思想或方法的精华内容。

从读者的角度看，本书更适合有一定开发经验，希望在软件开发这个行业有所建树的读者；也适合不仅满足于完成手里的工作，还喜欢透过现象思考本质的人；毕业生可以用这本书来开阔视野，规划自己的发展方向，但有些地方可能会感到不容易理解。

<<完美软件开发：方法与逻辑>>

书籍目录

前言

第1章 完美软件开发之解构

1.1 完美软件开发的定义

1.2 完美软件开发的构成

1.3 完美软件开发的前提

1.4 完美软件开发的用途

第2章 完美项目管理之解构

2.1 项目管理的存在意义

2.1.1 价值根源

2.1.2 定性分析

2.2 完美项目管理的要素

2.2.1 逻辑链1：意愿之价值

2.2.2 逻辑链2：物理环境

2.2.3 逻辑链3：文化环境之“意识形态”

2.2.4 逻辑链4：文化环境之“观点整合”

2.2.5 逻辑链5：制度环境之“势”

2.2.6 逻辑链6：制度环境之“量化管理”

2.2.7 逻辑链7：内耗之终结

2.2.8 逻辑链8：沟通之成本

2.2.9 逻辑链9：组织行为之优化

2.3 完美项目管理

2.3.1 完美项目管理的形象

2.3.2 完美项目管理的关联要素

第3章 完美流程之解构

3.1 流程的存在意义

3.1.1 价值根源

3.1.2 定性分析

3.2 完美流程的要素

3.2.1 逻辑链1：正交的分解

3.2.2 逻辑链2：流程之尺度

3.2.3 逻辑链3：选择与集中

3.2.4 逻辑链4：共识之力量

3.2.5 逻辑链5：成本之计算

3.3 完美流程

3.3.1 完美流程的形象

3.3.2 CMMI与完美流程之异同

3.3.3 完美流程的关联要素

第4章 完美开发模型之解构

4.1 开发模型的存在意义

4.1.1 价值根源

4.1.2 定性分析

4.2 完美开发模型的要素

4.2.1 逻辑链1：预则立

4.2.2 逻辑链2：反纸上谈兵

4.3 完美开发模型

<<完美软件开发：方法与逻辑>>

- 4.3.1 完美开发模型的形象
- 4.3.2 完美开发模型的关联要素
- 第5章 完美估算方法之解构
- 5.1 估算的存在意义
 - 5.1.1 价值根源
 - 5.1.2 定性分析
- 5.2 完美估算的要素
 - 5.2.1 逻辑链1：标准单位的选择
 - 5.2.2 逻辑链2：横看成岭侧成峰的应对
 - 5.2.3 逻辑链3：软件类别的影响
 - 5.2.4 逻辑链4：估算的终结
 - 5.2.5 逻辑链5：反省是进步的阶梯
- 5.3 完美估算方法
 - 5.3.1 完美估算方法的形象
 - 5.3.2 完美估算方法的关联要素
- 第6章 完美需求开发之解构
- 6.1 需求开发的存在意义
 - 6.1.1 价值根源
 - 6.1.2 定性分析
- 6.2 完美需求开发的要素
 - 6.2.1 逻辑链1：雾外江山看不真
 - 6.2.2 逻辑链2：80/20法则
 - 6.2.3 逻辑链3：需求开发的终结
 - 6.2.4 逻辑链4：变化永恒
 - 6.2.5 逻辑链5：偏好上的免疫力
- 6.3 完美需求开发
 - 6.3.1 完美需求开发的形象
 - 6.3.2 敏捷与完美需求开发的异同
 - 6.3.3 完美需求开发的关联要素
- 第7章 完美设计和编码之解构
- 7.1 设计、编码和文档间的关系
 - 7.1.1 【设计 = 编码】 VS 【设计 编码】
 - 7.1.2 文档的角色
 - 7.1.3 设计知识归类法
- 7.2 设计和编码的存在意义
 - 7.2.1 价值根源
 - 7.2.2 定性分析
- 7.3 完美设计和编码的要素
 - 7.3.1 逻辑链1：正交的分解
 - 7.3.2 逻辑链2：层次的控制
 - 7.3.3 逻辑链3：时序下的数据流
 - 7.3.4 逻辑链4：信息的隐藏
 - 7.3.5 逻辑链5：“名”与“实”的契合
 - 7.3.6 逻辑链6：设计的终结
- 7.4 完美设计和编码
 - 7.4.1 完美设计和编码的形象
 - 7.4.2 完美设计和编码的关联要素

<<完美软件开发：方法与逻辑>>

第8章 设计和编码的度量与改善

8.1 复杂度的度量

8.1.1 现有度量方法的考察

8.1.2 一种新的度量方法

8.1.3 从复杂度的视角考察Factory模式

8.1.4 从复杂度的角度考察Command模式

8.1.5 小结

8.2 设计方法的选择

8.2.1 一点历史

8.2.2 面向对象与结构化间的互补性

8.2.3 第一种互补关系

8.2.4 第二种互补关系

8.2.5 小结

第9章 案例：薪水支付与性能优化

9.1 案例1：薪水支付

9.1.1 设计决策1：雇员这一概念的边界

9.1.2 设计决策2：属性还是类层次

9.1.3 设计决策3：支付方式等与雇员类的关系

9.1.4 设计决策4：支付方式要不要用多态

9.1.5 设计决策5：支付时间表是应该独立还是放入Employee

9.1.6 设计决策6：究竟在哪里用Command模式

9.1.7 设计决策7：使用哪些辅助类

9.1.8 实现

9.1.9 小结

9.2 案例2：性能优化

附录

附录1 贡献值公式与《资本论》

附录2 遗留课题

附录3 语不惊人死不休——反主流观点汇总

附录4 综合能力归类法

参考文献

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>