

<<信息系统分析与设计>>

图书基本信息

书名：<<信息系统分析与设计>>

13位ISBN编号：9787560615080

10位ISBN编号：7560615082

出版时间：2005-5

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：陈圣国

页数：196

字数：298000

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>

<<信息系统分析与设计>>

前言

在即将跨入21世纪的前夕，中共中央、国务院召开了第三次全国教育工作会议，并颁发了《中共中央、国务院关于深化教育改革全面推进素质教育的决定》，进一步明确了高等职业教育的重要地位，指出“高等职业教育是高等教育的重要组成部分。

要大力发展高等职业教育”。

在这一方针的指引下，我国高等职业教育取得了空前规模的发展。

至1999年，从事高等职业教育的高等职业学校、高等专科学校和独立设置的成人高校已达1345所，占全国高校总数的69。

2%；专科层次的在校生占全国高校在校生的55。

37%，毕业生占高校毕业生总数的68。

5%。

这些数字表明，高等职业教育在我国高等教育事业中占有极其重要的地位，在我国社会主义现代化建设事业中发挥着极其重要的作用。

随着社会的发展、科技的进步，以及我国高等教育逐步走向大众化，我国的高等职业教育必将进一步发展壮大。

在高等职业教育大发展的同时，也有着许多亟待解决的问题。

其中最主要的是按照高等职业教育培养目标的要求，培养一批“双师型”的中青年骨干教师；编写出一批有特色的基础课和专业主干课教材；创建一批教学工作优秀学校。

为解决当前高职教材严重匮乏的问题，西安电子科技大学出版社与中国高等职业技术教育研究会联合策划、组织编写了计算机及应用电子技术两个专业的教材，现已出版。

本系列教材，从策划到主编、主审的遴选，从成立专家组反复讨论大纲，研讨职业教材特色到书稿的字斟句酌，每走一步都比较扎实、精心。

作者在编写中紧密联系实际，尽可能地吸收新理论、新技术、新工艺，并按照案例引入、改造拓宽、课题综合（通过一个大型的课题，综合运用所学内容）的思路，进行编写，努力突出高职教材的特点。

本系列教材内容取材新颖、实用；层次清楚，结构合理；文笔流畅，装帧上乘。

这套教材比较适合高等专科学校、高等专科学校和成人高校等高等职业教育的需要。

<<信息系统分析与设计>>

内容概要

本书共分7章。

第1章概括介绍了信息与信息系统的概念、信息系统的发展历史及其构成和信息系统的开发方法。

第2~6章较详细地介绍了结构化系统开发各阶段的主要任务和基本方法，以及常用的工具。

第7章对面向对象开发方法和统一建模语言(UML)进行了介绍。

本书的主要目的是让学生了解系统开发的思想与基本方法，以培养良好的编程风格。

本书适合于职业大学计算机专业的学生在学习完程序设计语言的一类课程后，进一步学习有关信息系统开发方面的知识。

<<信息系统分析与设计>>

书籍目录

第1章 概论 1.1 信息系统的概念及发展历史 1.1.1 什么是信息 1.1.2 信息系统的概念 1.1.3 信息系统的形成与发展 1.1.4 信息系统的结构 1.2 信息系统的开发方法 1.2.1 结构化系统开发方法 1.2.2 原型开发方法 1.2.3 面向对象开发方法 1.2.4 计算机辅助开发方法 习题 第2章 可行性研究 2.1 系统的初步调查 2.1.1 系统调查原则 2.1.2 初步调查的主要内容 2.2 可行性研究 2.2.1 可行性研究的任务 2.2.2 可行性分析报告 2.2.3 可行性研究举例 2.3 实验一 习题 第3章 系统需求分析 3.1 系统的详细调查 3.1.1 调查方法 3.1.2 调查内容 3.2 数据流程图 3.2.1 数据流程图的基本符号 3.2.2 数据流程图的绘制步骤 3.2.3 数据流程图举例 3.2.4 数据流程图的绘制工具 3.3 数据词典 3.3.1 数据词典的基本条目 3.3.2 数据组成的定义 3.3.3 处理逻辑的描述方法 3.3.4 数据词典的使用 3.3.5 数据词典举例 3.4 系统分析说明书及需求分析阶段的其他任务 3.4.1 系统分析说明书的主要内容 3.4.2 需求分析阶段的其他任务 3.5 案例：在线辅助教学系统 3.5.1 系统的功能要求 3.5.2 数据流程图的绘制 3.6 实验二 习题 第4章 系统设计 4.1 系统结构设计 4.1.1 系统设计的基本原则 4.1.2 子系统的划分 4.1.3 基于数据流程图的结构设计 4.1.4 软件结构的优化 4.1.5 其他软件结构描述工具简介 4.1.6 软件结构设计举例 4.1.7 结构设计阶段的其他任务 4.2 网络设计 4.2.1 局域网的系统结构 4.2.2 数据库访问方式 4.2.3 网络总体结构规划 4.2.4 传输介质与数据链路层 4.2.5 网络设计举例 4.3 数据库设计 4.3.1 关系数据库设计原则 4.3.2 关系数据库结构的建立 4.4 代码设计 4.4.1 代码设计的原则 4.4.2 代码的分类 4.4.3 校验码 4.4.4 代码设计的例子 4.5 输入输出设计 4.5.1 输入设计 4.5.2 输出设计 4.5.3 用户界面设计 4.5.4 输入输出设计举例 4.6 模块设计 4.6.1 结构化程序设计方法 4.6.2 常用描述工具 4.6.3 模块开发卷宗 4.7 系统设计报告 4.8 案例：在线辅助教学系统 4.8.1 学生模块结构设计 4.8.2 数据库访问方式 4.8.3 数据库设计 4.9 实验三 习题 第5章 程序设计 5.1 开发工具的选择 5.1.1 常用开发工具简介 5.1.2 选择开发工具的原则 5.2 程序设计风格 5.2.1 程序设计风格 5.2.2 程序的内部文档 5.2.3 标识符命名的风格 5.2.4 语句构造 5.3 实验四 习题 第6章 系统测试、实施与维护 6.1 软件测试 6.1.1 测试的基本概念 6.1.2 测试的基本原则 6.1.3 测试方法 6.1.4 设计测试用例 6.1.5 测试过程与步骤 6.1.6 模块测试 6.1.7 集成测试 6.1.8 确认测试 6.1.9 系统测试 6.1.10 测试阶段的主要文档 6.2 调试 6.2.1 调试方法 6.2.2 调试策略 6.3 系统实施 6.3.1 人员及岗位培训 6.3.2 试运行和系统转换 6.4 系统维护 6.4.1 维护的内容 6.4.2 软件维护的分类 6.4.3 维护的管理 6.5 实验五 习题 第7章 面向对象开发方法与UML 7.1 面向对象开发方法 7.1.1 面向对象技术的发展过程 7.1.2 面向对象方法的基本思想 7.1.3 面向对象的基本概念 7.1.4 面向对象系统的特性 7.1.5 面向对象的设计方法 7.2 标准建模语言(UML)简介 7.2.1 UML概述 7.2.2 基于UML的软件开发方法 7.3 UML静态建模机制简介 7.3.1 用例图 7.3.2 类图、对象图和包 7.3.3 构件图和配置图 7.4 UML动态建模机制简介 7.4.1 状态图 7.4.2 序列图 7.4.3 协作图 7.4.4 活动图 习题 附录 软件开发文档编写提示 参考文献

章节摘录

4. 原型开发方法的特点 原型开发方法无论从原理到流程都十分简单, 并没有高深的理论和技术, 但它却在实践中获得了巨大成功。

与结构化系统开发方法相比, 原型开发方法具有如下几个方面的特点: (1) 原型开发方法更符合人们认识事物的规律, 因而更容易被人们普遍接受。

结构化方法在设计之前, 要求人们能够精确地描述对目标系统的需求, 这一点通常难以做到。

人们认识任何事物都不可能一次完全了解, 并把工作做得尽善尽美。

人们对于事物的描述, 往往都是受到环境的启发而不断完善的。

建立一个原型让用户来评价, 提出改进的意见, 要比让用户空洞地描述对目标系统的设想更容易。

(2) 原型开发方法将模拟的手段引入系统分析的初期阶段, 沟通了人们的思想, 缩短了用户和分析人员之间的距离, 解决了结构化方法中最难于解决的一个环节。

通过原型可以启发用户对原来想不起来或不易准确描述的问题有一个比较确切的描述; 能够及早暴露系统实现后存在的问题, 促使人们在系统实现之前就加以解决。

(3) 充分利用了最新的软件工具, 使系统开发的时间、费用大大减少, 效率、技术等都大大提高。

当然, 原型开发方法也不是万能的, 它有其一定的适用范围和局限性。

这主要表现在: (1) 对于一个大型的系统, 如果不经过系统分析来进行整体性划分, 想要直接用屏幕来一个一个地模拟是很困难的。

要想将原型开发方法应用于一个大型信息系统开发过程的各个环节是不可能的, 因此, 一般被用于小型局部系统或处理过程比较简单的系统设计到实现的环节。

(2) 对于含有大量运算的逻辑性较强的程序模块, 原型方法很难构造出模型来供人评价, 因为这类问题缺少交互性, 也不容易三言两语把问题说清楚。

(3) 对于原基础管理不善, 信息处理过程混乱的问题, 使用原型开发方法有一定的困难。主要原因是工作过程不清, 构造原型有一定困难; 其次, 由于基础管理不好, 没有科学合理的方法可依, 系统开发容易走上机械地模拟原来手工系统的轨道。

.....

<<信息系统分析与设计>>

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>