

<<UML和模式应用（原书第2版）>>

图书基本信息

书名：<<UML和模式应用（原书第2版）>>

13位ISBN编号：9787111145189

10位ISBN编号：7111145186

出版时间：2004-8-1

出版时间：机械工业出版社

作者：拉尔曼

页数：465

译者：方梁

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>

内容概要

本书英文版面世以来，便广受业界专家和读者的好评。

全书叙述清晰、用词精炼、构思巧妙，将面向对象分析设计的概念、过程、方法、原则和个人的实践建议一一道来，博引多家观点，以实例为证，将软件的分析和设计的过程叙述得如逻辑推理一般，于细节处见真知。

本书是一本经典的面向对象分析设计技术的入门书，适用范围非常广，从刚刚入门的初学者，到已经有一定对象技术知识但希望进一步提高开发水平的中级读者，甚至是资深的专业人员，都可以从本书获益匪浅。

同时，本书也很适合作为高等院校计算机专业及软件学院相关课程的教材和各类培训班的辅导教材。

作者简介

Craig Larman 是国际著名的对象技术专家，曾提出著名的OO设计CRAS和PV原则，擅长于对象技术、OOA/D、模式、UML、敏捷建模，统一过程敏捷化、UP与XP及Scrum方法结合、迭代的敏捷开发方法等领域。

书籍目录

第一部分 绪论	第1章 面向对象分析和设计	2	1.1 在OOA/D中应用UML和模式	2	1.2 分配职责	4	1.3 什么是分析和设计	4	1.4 什么是面向对象分析和设计	4	1.5 示例	5	1.6 UML	7	1.7 进一步学习的参考资料	8	第2章 迭代开发和统一过程	9	2.1 最重要的UP思想: 迭代开发	10	2.2 其他的UP最佳实践和概念	13	2.3 UP阶段和面向进度表的术语	13	2.4 UP流程 (工作流)	13	2.5 流程定制和开发案例	16	2.6 敏捷UP	17	2.7 顺序“瀑布”生命周期	18	2.8 何时你会知道自己并不了解UP	18	2.9 进一步学习的参考资料	19	第3章 案例研究: NextGen POS系统	20	3.1 NextGen POS系统	20	3.2 架构层和案例研究重点	21	3.3 本书的策略: 迭代学习和开发	21																																																																																																														
第二部分 初始	第4章 初始	24	4.1 初始: 一个类比	25	4.2 初始阶段可能会非常短暂	25	4.3 初始阶段会创建哪些工件	25	4.4 何时你会知道自己并不了解初始阶段	26	第5章 理解需求	28	5.1 需求的类型	28	5.2 进一步学习的参考资料	30	第6章 用例模型: 写出实际语境中的需求	31	6.1 目标和情节	31	6.2 背景	32	6.3 用例和附加价值	32	6.4 用例和功能性需求	33	6.5 用例类型和格式	34	6.6 详述用例的示例: 处理销售	34	6.7 各部分的解释	39	6.8 用例的目标和范围	43	6.9 找出主要参与者、目标和用例	46	6.10 恭喜: 用例已经被写出, 但并不完美无缺	49	6.11 以一种简朴的不考虑用户界面的风格来写出用例	49	6.12 参与者	51	6.13 用例图	51	6.14 语境中的需求和低级别特性列表	54	6.15 用例不是面向对象的	55	6.16 统一过程中的用例	55	6.17 案例研究: NextGen的初始阶段中的用例	59	6.18 进一步学习的参考资料	59	6.19 统一过程的工件和处理语境	59	第7章 识别其他需求	62	7.1 NextGen POS系统的示例	62	7.2 NextGen系统示例: 补充规范 (部分)	63	7.3 注解: 补充规范	66	7.4 NextGen示例: 构想 (部分)	68	7.5 注解: 构想	71	7.6 NextGen示例: 术语表 (部分)	74	7.7 注解: 术语表 (数据字典)	74	7.8 可靠的规范: 一个矛盾	76	7.9 项目网站上的联机工件	76	7.10 在初始阶段不需要太多的UML图示	76	7.11 统一过程中的其他需求工件	76	7.12 进一步学习的参考资料	78	7.13 统一过程的工件和处理语境	78.....	第8章 从初始到细化	81	第三部分 细化迭代1	第9章 用例模型: 绘制系统顺序图	88	第10章 领域模型: 可视化概念	95	第11章 领域模型: 添加关联	114	第12章 领域模型: 添加属性	124	第13章 用例模型: 用操作契约增加细节	132	第14章 迭代中的从需求到设计	144	第15章 交互图表示法	146	第16章 GRASP: 根据职责设计对象	159	第17章 设计模型: GRASP模式与用例实现	183	第18章 设计模型: 决定可见性	208	第19章 设计模型: 创建设计类图	213	第20章 实现模型: 将设计映射成代码	226	第四部分 细化迭代2	第21章 迭代2和其需求	242	第22章 GRASP: 更多的职责分配模式	247	第23章 用GoF设计模式设计用例实现	259	第五部分 细化迭代3	第24章 迭代3和其需求	292	第25章 建立用例的关系	293	第26章 泛化建模	299	第27章 精化领域模型	311	第28章 增加新的SSD和契约	326	第29章 在状态图中为行为建模	330	第30章 应用模式设计逻辑架构	337	第31章 组织模型包的设计和实现	357	第32章 架构分析和SAD的介绍	364	第33章 使用对象和模式设计更多用例的实现	379	第34章 使用模式设计持久化框架	401	第六部分 特殊专题	第35章 绘图及其工具	424	第36章 迭代计划和项目有关问题的介绍	430	第37章 关于迭代开发和UP的注释	441	第38章 更多的UML表示法	451	术语表	457	参考文献	461

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>