

## <<软件设计的艺术>>

### 图书基本信息

书名：<<软件设计的艺术>>

13位ISBN编号：9787111347415

10位ISBN编号：7111347412

出版时间：2011-6

出版时间：机械工业出版社

作者：威诺格拉德 编

页数：208

译者：韩柯

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>

## &lt;&lt;软件设计的艺术&gt;&gt;

## 内容概要

本书是根据国家教育部审定的工程制图课程的基本要求，参照有关行业职业技术技能鉴定规范及中、高级技术工人等级考核标准编写的。

本课程是机电类专业的一门技术基础课程。

通过学习本课程，学生能掌握正投影法的基本理论和作图方法；能够执行制图国家标准及其有关规定；具有识读中等复杂程度的零件图和装配图、绘制一般的零件图和简单装配图的基础能力；具有一定的空间想象能力；能够正确地使用常用的绘图工具，能够用计算机绘制简单的机械图样。

按照高等职业教育特色要求，以“必需够用”为原则，以应用为目的，以培养技能为重点，突出基本理论、基本知识的实用性和实践性。

以教育、教学改革的需求为思路，以提高学生科学文化素养，培养学生的创新精神、实践能力以及职业素养为目标。

书中删去了以前许多教学参考书中不实用的画法几何内容，增加了新颖实用的计算机绘图知识，着重阐述了绘制图样和识图的基本理论及方法步骤，突出以识图为主、学以致用特点，采用国家标准《技术制图》、《机械制图》和有关的技术标准最新规定，按照学生的认知规律规划教材内容，力求做到内容通俗易懂，由浅入深，由简到繁，突出重点，阐明难点，理论结合实际，注重培养学生的动手和空间想象思维能力。

认真总结教学经验，注意把握教材的科学性、系统性、实用性，把一些相关的内容有机结合起来，例如，画图与读图相结合，画图与尺寸标注相结合，正投影与轴测图相结合，手工画图与计算机绘图相结合；将制图中的公差内容与公差课程内容进行整合，使公差内容融到制图内容当中，成为一体。

随着科学技术的发展与进步，工程界用仪器手工绘图的方式正逐步被计算机绘图所取代。

为了加强学生计算机绘图能力的培养，本书简单的介绍了计算机绘图的有关实用知识，且采取了较新的AutoCAD2008中文版。

本书语言简练，插图精美，规范统一。

在各项目后均有项目导向、项目驱动等内容，便于读者把握学习方向。

本书后面配有项目综合实训、附录，另有配套的项目实训册，便于自学和教学，是中、高等职业院校机械类专业教学通用教材和中、高级技术工人考核培训、电视大学、职工大学和函授大学较为理想的参考书。

## <<软件设计的艺术>>

### 作者简介

译者：韩柯等 编者：（美国）威诺格拉德（Terry Winograd）等威诺格拉德（Terry Winograd），美国斯坦福大学计算机科学教授.在那里他制定了软件设计的创新性教学计划。  
他在担任Interval Research公司的常任顾问时完成了本书的大部分工作。  
他是“软件设计协会”顾问委员会成员、《Human-Computer Interaction》杂志的编辑委员会成员。

## <<软件设计的艺术>>

### 书籍目录

译者序

前言

引言

第1章 软件设计宣言

背景简介：软件设计与建筑学

第2章 概念模型的设计

背景简介：alto与star

第3章 艺术家—设计者的角色

背景简介：kid pix

第4章 设计语言

背景简介：macintosh人员界面指南

第5章 不同消费者类型

背景简介：mosaic与万维网

第6章 以行动为中心的设计

背景简介：业务过程映射

第7章 保持简洁

背景简介：microsoft?bobtm

第8章 设计者的立场

背景简介：ideo公司

第9章 与材料的反应式对话

背景简介：苹果公司的计算机界面设计  
计划

第10章 原型文化

背景简介：hypercard、director和visual  
basic

第11章 设计的立足点

背景简介：电子表格

第12章 成熟的设计

背景简介：日用物品的设计

第13章 软件设计的组织支持

背景简介：quicken

第14章 为一线人员设计

背景简介：参与式设计

反思

参考文献

<<软件设计的艺术>>

章节摘录

版权页：插图：

## <<软件设计的艺术>>

### 编辑推荐

《软件设计的艺术》：在这本里程碑式的著作中，作者展示了如何将其他设计领域的经验教训运用到软件创建上，从而改进软件设计的实践。

其目标是创建实用的软件，因为这样的软件对于使用软件的人来说才是合适、有效的。

《软件设计的艺术》由一些卓越的软件和设计专业人员撰写的论文、专家意见和成功项目与产品概述组成。

这些内容被有机地组织在一起，以说明什么是设计，并给出所有设计领域的共同的核心实践，展示软件构建者如何运用这些实践开发使用户更满意的软件。

《软件设计的艺术》前几章从用户角度研究软件，汇集了有经验的软件设计人员和开发人员的观点。

后面的几章转向设计人员和设计过程，介绍了设计人员和设计专家的观点。

这几章将通过讨论Mosaic、Quicken、Macintosh Hurlan Interface Guidelines，Microsoft Bob和其他著名的应用程序和项目来说明《软件设计的艺术》的主要思想。

《软件设计的艺术》适合构思、开发、市场推广、评价和使用软件的各种人员阅读，不过首先针对的还是软件设计人员，特别是受实际因素的驱动，但是又能够在更高的层次上审视哪些做法有效、哪些做法无效以及为什么会出现这种情况的那些善于思考的设计人员。

同时，《软件设计的艺术》为构建软件的程序员和把软件带到市场的产品经理揭示了新的方向和新的可能。

<<软件设计的艺术>>

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>