

<<UML用户指南>>

图书基本信息

书名：<<UML用户指南>>

13位ISBN编号：9787115296443

10位ISBN编号：7115296448

出版时间：2013-1

出版时间：Grady Booch、James Rumbaugh、Ivar Jacobson、邵维忠 人民邮电出版社 (2013-01出版)

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>

<<UML用户指南>>

内容概要

《UML用户指南(第2版·修订版)》是UML方面的一部权威著作,3位作者是面向对象方法最早的倡导者、UML的创始人。

本版涵盖了UML2.0。

《UML用户指南(第2版·修订版)》中为UML具体特征的使用提供了指南,描述了使用UML进行开发的过程,旨在让读者掌握UML的术语、规则和惯用法,以及如何有效地使用这种语言,知道如何应用UML去解决一些常见的建模问题。

《UML用户指南(第2版·修订版)》由7个部分共33章组成,每章都对一组UML特征及其具体用法进行了详细阐述,其中大部分按入门、术语和概念、常用建模技术、提示和技巧的方式组织。

本书还为高级开发人员提供了在高级建模问题中应用UML的一条非常实用的线索。

<<UML用户指南>>

作者简介

作者:(美)Booch

<<UML用户指南>>

书籍目录

目 录	第一部分	入门第1章	为什么要建模	21.1	建模的重要性	21.2	建模原理	51.3	面向对象建模
	7第2章	UML介绍	92.1	UML概述	92.1.1	UML是一种语言	102.1.2	UML是一种用于可视化的语言	102.1.3
						UML是一种可用于详细描述的语言	112.1.4	UML是一种用于构造的语言	112.1.5
						UML是一种用于文档化的语言	112.1.6	在何处能使用UML	122.2
						UML的概念模型			122.2.1
						UML的构造块	122.2.2	UML规则	192.2.3
						UML中的公共机制	202.3	体系结构	232.4
						软件开发生命周期	25第3章	Hello, World !	
						273.1	关键抽象	273.2	机制
						303.3	制品	31	第二部分
						对基本结构建模	第4章	类	344.1
						入门	344.2	术语和概念	354.2.1
						名称	354.2.2	属性	364.2.3
						操作	364.2.4	对属性和操作的组织	374.2.5
						职责	384.2.6	其他特征	384.3
						常用建模技术	394.3.1	对系统的词汇建模	394.3.2
						对系统中的职责分布建模	404.3.3	对非软件事物建模	414.3.4
						对简单类型建模	424.4	提示和技巧	42
						第5章	关系	445.1	入门
						445.2	术语和概念	455.2.1	依赖
						455.2.2	泛化	465.2.3	关联
						475.2.4	其他特征	495.2.5	绘图风格
						505.3	常用建模技术	505.3.1	对简单依赖建模
						505.3.2	对单继承建模	515.3.3	对结构关系建模
						525.4	提示和技巧	54	第6章
						公共机制	556.1	入门	556.2
						术语和概念	576.2.1	注解	576.2.2
						其他修饰	576.2.3	衍型	586.2.4
						标记值	596.2.5	约束	606.2.6
						标准元素	616.2.7	外廓	616.3
						常用建模技术	626.3.1	对注释建模	626.3.2
						对新特性建模	636.3.3	对新语义建模	646.4
						提示和技巧	64	第7章	图
						667.1	入门	667.2	术语和概念
						677.2.1	结构图	697.2.2	行为图
						707.3	常用建模技术	717.3.1	对系统的不同视图建模
						717.3.2	对不同的抽象层次建模	727.3.3	对复杂视图建模
						757.4	提示和技巧	75	第8章
						类图	778.1	入门	778.2
						术语和概念	788.2.1	普通特性	788.2.2
						内容	788.2.3	一般用法	798.3
						常用建模技术	798.3.1	对简单协作建模	798.3.2
						对逻辑数据库模式建模	818.3.3	正向工程和逆向工程	828.4
						提示和技巧	84	第三部分	对高级结构建模
						第9章	高级类	879.1	入门
						879.2	术语和概念	889.2.1	类目
						889.2.2	可见性	909.2.3	实例范围和静态范围
						909.2.4	抽象元素、叶子元素和多态性元素	919.2.5	多重性
						929.2.6	属性	939.2.7	操作
						949.2.8	模板类	959.2.9	标准元素
						969.3	常用建模技术	979.4	提示和技巧
						98	第10章	高级关系	9910.1
						9910.2	术语和概念	10010.2.1	依赖
						10010.2.2	泛化	10310.2.3	关联
						10510.2.4	实现	10810.3	常用建模技术
						10910.4	提示和技巧	110	第11章
						接口、类型和角色	11111.1	入门	11111.2
						术语和概念	11211.2.1	名称	11311.2.2
						操作	11311.2.3	关系	11411.2.4
						理解接口	11511.3	常用建模技术	11611.3.1
						对系统中的接缝建模	11611.3.2	对静态类型和动态类型建模	11711.4
						提示和技巧	118	第12章	包
						11912.1	入门	11912.2	术语和概念
						12012.2.1	名称	12012.2.2	拥有的元素
						12112.2.3	可见性	12212.2.4	引入与引出
						12312.3	常用建模技术	12412.3.1	对成组的元素建模
						12412.3.2	对体系结构视图建模	12512.4	提示和技巧
						126	第13章	实例	12813.1
						12813.2	术语和概念	12913.2.1	抽象和实例
						12913.2.2	类型	13013.2.3	名称
						13013.2.4	操作	13113.2.5	状态
						13113.2.6	其他特征	13213.2.7	标准元素
						13313.3	常用建模技术	13313.4	提示和技巧
						134	第14章	对象图	13514.1
						13514.2	术语和概念	13614.2.1	普通特性
						13614.2.2	内容	13714.2.3	一般用法
						13714.3	常用建模技术	13714.3.1	对对象结构建模
						13714.3.2	逆向工程	13914.4	提示和技巧
						139	第15章	构件	14115.1
						14115.2	术语和概念	14215.2.1	构件和接口
						14215.2.2	可替换性	14315.2.3	组织构件
						14415.2.4	端口	14415.2.5	内部结构
						14515.3	常用建模技术	14815.3.1	对结构类建模
						14815.3.2	对API建模	14915.4	提示和技巧
						150	第四部分	对基本行为建模	第16章
						交互	15216.1	入门	15216.2
						15216.2	术语和概念	15316.2.1	语境
						15416.2.2	对象和角色	15416.2.3	链和连接件
						15516.2.4	消息	15616.2.5	序列
						15816.2.6	创建、修改和撤销	16016.2.7	表示法
						16016.3	常用建模技术	16116.4	提示和技巧
						162	第17章	用况	16417.1
						16417.2	术语和概念	16617.2.1	主题
						16617.2.2	名称	16617.2.3	用况与参与者
						16717.2.4	用况与事件流	16717.2.5	用况与脚本
						16817.2.6	用况与协作	16817.2.7	组织用况
						16917.2.8	其他特性	17117.3	常用建模技术
						17217.4	提示和技巧	173	第18章
						用况图	17418.1	入门	17418.2
						术语和概念	17518.2.1	公共特性	17518.2.2
						内容			

<<UML用户指南>>

17518.2.3 表示法 17618.2.4 一般用法 17618.3 常用建模技术 17618.3.1 对系统的语境建模
 17618.3.2 对系统的需求建模 17818.3.3 正向工程和逆向工程 17918.4 提示和技巧 180第19章
 交互图 18219.1 入门 18219.2 术语和概念 18419.2.1 公共特性 18419.2.2 内容 18419.2.3
 顺序图 18419.2.4 顺序图中的结构化控制 18619.2.5 嵌套活动图 18819.2.6 通信图 18819.2.7
 语义等价 19019.2.8 一般用法 19019.3 常用建模技术 19119.3.1 按时间顺序对控制流建模
 19119.3.2 按组织对控制流建模 19219.3.3 正向工程和逆向工程 19419.4 提示和技巧 194第20
 章 活动图 19620.1 入门 19620.2 术语和概念 19720.2.1 公共特性 19720.2.2 内容 19820.2.3
 动作和活动结点 19820.2.4 控制流 20020.2.5 分支 20020.2.6 分岔和汇合 20120.2.7 泳道
 20220.2.8 对象流 20320.2.9 扩展区域 20520.2.10 一般用法 20620.3 常用建模技术 20720.3.1
 对工作流建模 20720.3.2 对操作建模 20820.3.3 正向工程和逆向工程 21020.4 提示和技巧
 210第五部分 对高级行为建模第21章 事件和信号 21321.1 入门 21321.2 术语和概念
 21421.2.1 事件的种类 21421.2.2 信号 21421.2.3 调用事件 21521.2.4 时间事件和变化事件
 21621.2.5 发送和接收事件 21721.3 常用建模技术 21821.3.1 对信号族建模 21821.3.2 对异常
 建模 21921.4 提示和技巧 220第22章 状态机 22122.1 入门 22122.2 术语和概念 22322.2.1
 语境 22322.2.2 状态 22422.2.3 转移 22522.2.4 高级状态和转移 22822.2.5 子状态 23022.3
 常用建模技术 236为对象的生命期建模 23622.4 提示和技巧 238第23章 进程和线程 23923.1
 入门 23923.2 术语和概念 24023.2.1 控制流 24123.2.2 类和事件 24123.2.3 通信 24223.2.4
 同步 24323.3 常用建模技术 24423.3.1 对多控制流建模 24423.3.2 对进程间通信建模 24623.4
 提示和技巧 247第24章 时间和空间 24824.1 入门 24824.2 术语和概念 24924.2.1 时间
 24924.2.2 位置 25024.3 常用建模技术 25124.3.1 对定时约束建模 25124.3.2 对对象的分布建
 模 25224.4 提示和技巧 253第25章 状态图 25425.1 入门 25425.2 术语和概念 25625.2.1 公
 共特性 25625.2.2 内容 25625.2.3 一般用法 25725.3 常用建模技术 25725.3.1 对反应型对象建
 模 25725.3.2 正向工程和逆向工程 25925.4 提示和技巧 260第六部分 对体系结构建模第26章
 制品 26326.1 入门 26326.2 术语和概念 26426.2.1 名称 26426.2.2 制品和类 26526.2.3 制品
 的种类 26526.2.4 标准元素 26626.3 常用建模技术 26626.3.1 对可执行程序 and 库建模 26626.3.2
 对表、文件和文档建模 26726.3.3 对源代码建模 26926.4 提示和技巧 270第27章 部署
 27127.1 入门 27127.2 概念和术语 27227.2.1 名称 27227.2.2 结点和制品 27327.2.3 组织结
 点 27427.2.4 连接 27427.3 常用建模技术 27427.3.1 对处理器和设备建模 27427.3.2 对制品的
 分布建模 27527.4 提示和技巧 276第28章 协作 27828.1 入门 27828.2 术语和概念 28028.2.1
 名称 28028.2.2 结构 28028.2.3 行为 28128.2.4 组织协作 28228.3 常用建模技术 28328.3.1
 对角色建模 28328.3.2 对用况的实现建模 28528.3.3 对操作的实现建模 28628.3.4 对机制建模
 28728.4 提示和技巧 287第29章 模式和框架 28929.1 入门 28929.2 术语和概念 29029.2.1
 模式和体系结构 29029.2.2 机制 29129.2.3 框架 29229.3 常用建模技术 29429.3.1 对设计模式
 建模 29429.3.2 对体系结构模式建模 29629.4 提示和技巧 297第30章 制品图 29930.1 入门
 29930.2 术语和概念 30030.2.1 普通特性 30030.2.2 内容 30030.2.3 一般用法 30130.3 常用
 建模技术 30130.3.1 对源代码建模 30130.3.2 对可执行程序的发布建模 30330.3.3 对物理数据库
 建模 30430.3.4 对可适应系统建模 30530.3.5 正向工程和逆向工程 30630.4 提示和技巧 308
 第31章 部署图 30931.1 入门 30931.2 术语和概念 31031.2.1 普通特性 31031.2.2 内容
 31031.2.3 一般用法 31131.3 常用建模技术 31131.3.1 对嵌入式系统建模 31131.3.2 对客户/
 服务器系统建模 31331.3.3 对全分布式系统建模 31431.3.4 正向工程和逆向工程 31531.4 提示
 和技巧 316第32章 系统和模型 31732.1 入门 31732.2 术语和概念 31832.2.1 系统和子系统
 31932.2.2 模型和视图 31932.2.3 跟踪 32032.3 常用建模技术 32132.3.1 对系统的体系结构建
 模 32132.3.2 对系统的系统建模 32232.4 提示和技巧 322第七部分 结束语第33章 应用UML
 32533.1 转到UML 32533.2 进一步介绍 326附录A UML表示法 328附录B Rational统一过程
 333术语表 339索引 349

<<UML用户指南>>

编辑推荐

《UML用户指南(第2版·修订版)》由三位面向对象方法倡导者、UML语言创始人联手打造,深入、全面的内容和丰富的示例帮助你迅速掌握工业标准建模语言的最新特性。

《UML用户指南(第2版·修订版)》适合作为高等院校计算机及相关专业本科生或研究生“统一建模语言(UML)”课程的教材,也适合从事软件开发的工程技术人员和软件工程领域的研究人员参考。

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>