<<道法自然>>

图书基本信息

书名：<<道法自然>>

13位ISBN编号：9787121002267

10位ISBN编号：7121002264

出版时间：2005-3

出版时间：电子工业出版社

作者：王咏武

页数：432

字数：556000

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

本书是一本试图用实战案例阐释面向对象技术体系的指南。

本书共分19章，以实际的开发案例——FishGUI项目为主线依次介绍了需求和用例分析、面向对象分析、架构分析、面向对象设计、设计模式、编码技巧等几个主要的技术领域，并基本按照时间顺序，描述了FishGUI系统设计和实现的全过程。

如果把面向对象大师们偏重理论建构的经典读物称为面向对象盛宴中的主菜，那么，这本书指南若能充当佐餐的凉菜或是饭后的甜心，作者就心满意足了。

本书适合所有在软件开始领域辛勤工作的开发人员、管理人员、系统分析人员、测试人员、技术支持人员以及广大的在校学生阅读。

<<道法自然>>

作者简介

王咏武，在软件待业摸爬滚打十多年。

大学毕业后在UNIX系统下学了几年C和C++语言，尝试开发了几个大型软件，随后又有机会在大型主机一人多高的CPU、硬盘以及水管精细的导线面前编写复杂的COBOL程序；最近几年则一直在移动通信领域奋斗，在Sonlaris和Windows系统下开发、调试手

<<道法自然>>

书籍目录

第1章 需求分析：追求完美VS.容忍缺陷 1.1 开发日记：2003年11月6日，星期四 1.2 鱼和熊掌 1.3 项目目标和项目范围 1.3.1 项目目标 1.3.2 项目范围 1.4 需求分析的基本概念 1.4.1 什么是需求？ 1.4.2 功能性需求和非功能性需求 1.4.3 项目干系人 1.4.4 需求分析 1.5 FISHGUI的需求分析 1.5.1 小A的错误 1.5.2 正确的需求分析方法 1.6 变化的需求 1.6.1 需求变更的原因和对策 1.6.2 FishGUI项目的需求变化 1.7 总结 第2章 用例分析：海底总动员VS.云中漫步 2.1 开发日记：2003年11月10日，星期一 2.2 为什么使用UML？ 2.3 用例模型 2.3.1 什么是用例模型？ 2.3.2 场景 2.3.3 用例模型的应用价值 2.4 用例建模 2.4.1 确定系统边界和参与者 2.4.2 确定用例级别 2.4.3 FishGUI的用例建模 2.5 总结 第3章 设计方法：面向过程VS.面向对象 3.1 开发日记：2003年11月13日，星期四 3.2 面向过程的方法适合FISHGUI吗？ 3.3 如何衡量软件的设计质量？ 3.4 面向对象的设计方法 3.4.1 关于面向对象的两种误解 3.4.2 面向对象的基本概念 3.4.3 面向对象的基本原则 3.4.4 面向对象的开发过程 3.5 框架和类库 3.5.1 框架和类库的区别 3.5.2 框架的分类 软件生命周期模型 3.6.1 瀑布模型 3.6.2 迭代模型 3.6.3 瀑布模型和迭代模型比较 3.7 总结 第4章 模式：变化之美VS.永恒之道 4.1 开发日记：2003年11月14日，星期五 4.2 模式 4.2.1 模式的起源 4.2.2 模式的概念 4.2.3 模式的分类 4.3 设计模式 4.3.1 如何学习和实践设计模式？ 4.3.2 蕴涵在设计模式中的设计原则和理念 4.3.3 设计模式最根本的意图是适应需求变化 4.3.4 针对接口编程，而不要针对实现编程 4.3.5 优先使用聚合，而不是继承 4.3.6 设计模式的分类 4.3.7 设计模式的意图和设计要点 4.3.8 设计模式中的简单和复杂 4.4 总结 第5章 分析模型：实体类VS.软件类第6章 架构分析：功能分解VS.对象分析第7章 面向对象设计：共性VS.个性第8章 外观模式：统一接口VS.暴露细节第9章 观察者模式：间接依赖VS.直接依赖第10章 单件模式：隐式全局变量VS.显式全局变量第11章 复合模式：透明VS.安全第12章 迭代器模式：继承VS.模板第13章 创建型模式：工厂方法VS.抽象工厂第14章 消息：广义消息VS.狭义消息第15章 模板方法模式：正向依赖VS.依赖倒置第16章 MFC消息映射表模式：虚函数VS.映射表第17章 适配器模式：类模式VS.对象模式第18章 MVC模式：三国演义VS.三分归一第19章 C++编码经验谈：理论VS.实践附录A FishGUI的安装和使用附录B FishGUI的改进参考文献

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>