

<<软件设计与编程基础>>

图书基本信息

书名：<<软件设计与编程基础>>

13位ISBN编号：9787121089633

10位ISBN编号：7121089637

出版时间：2009-7

出版时间：电子工业出版社

作者：吴艳平，岳淑玲 主编

页数：291

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>

<<软件设计与编程基础>>

内容概要

本书是一本软件设计与编程的基础入门用书。

全书以C语言为媒介，详细地介绍了结构化程序的开发的完整流程，主要内容包括项目背景、需求分析（项目计划书、需求规格说明书）、系统设计（概要设计说明书、详细设计说明书）、编码实现、系统测试与优化。

本书精心选择了“小学生数学选题系统”、“超市管理系统”两个项目，这些教学项目均由企业专家亲自指导，依据从简单到复杂的规律，逐步构建使用者的软件开发与设计理念，与以往的教材相比，更注重学习者能力的培养，具有一定的普遍性、实用性和可操作性。

本书充分体现行为导向教学方法，在实施项目时，将面向过程的软件开发方法、算法及C语言相关知识均贯穿在项目这条主线上，让学生学会在工作中处理各类问题的方法，实现理论与实践一体化教学，把培养学生的能力放在首位。

本教材同时提供了教材中所用项目的完整代码及配套电子课件。

本书可作为高职高专计算机专业及相关非计算机专业的教材使用，也可作为培训教材，也可供对程序设计感兴趣的初学者入门使用。

<<软件设计与编程基础>>

书籍目录

第1章 软件开发与程序设计 1.1 任务一：软件的开发 1.2 任务二：结构化程序设计第2章 小学生数学选题系统 2.1 任务一：“小学生数学选题系统”的项目背景 2.2 任务二：“小学生数学选题系统”的需求分析 2.2.1 子任务一：编写项目计划书 2.2.2 子任务二：编写需求规格说明书 2.3 任务三：“小学生数学选题系统”的设计 2.3.1 子任务一：编写概要设计说明书 2.3.2 子任务二：编写详细设计说明书 2.4 任务四：“小学生数学选题系统”的编码实现 2.4.1 子任务一：界面设计 2.4.2 子任务二：登录模块的功能实现 2.4.3 子任务三：题量设置模块的功能实现 2.4.4 子任务四：四则题库模块的功能实现 2.4.5 子任务五：评分系统模块的功能实现 2.5 任务五：“小学生数学选题系统”的测试与优化第3章 超市管理系统 3.1 任务一：“超市管理系统”的项目背景 3.2 任务二：“超市管理系统”的需求分析 3.2.1 子任务一：编写项目计划书 3.2.2 子任务二：编写需求规格说明书 3.3 任务三：“超市管理系统”的设计 3.3.1 子任务一：编写概要设计说明书 3.3.2 子任务二：编写详细设计说明书 3.4 任务四：“超市管理系统”的编码实现 3.4.1 子任务一：界面设计 3.4.2 子任务二：登录模块的功能实现 3.4.3 子任务三：数据结构设计 3.4.4 子任务四：商品维护模块的功能实现 3.4.5 子任务五：会员管理——会员添加模块的功能实现 3.4.6 子任务六：会员管理——会员查询模块的功能实现 3.4.7 子任务七：会员管理——会员统计模块的功能实现 3.4.8 子任务八：会员管理——会员删除模块的功能实现 3.4.9 子任务九：商品销售——购物车清单的功能实现 3.4.10 子任务十：商品销售——动态处理商品数量的功能实现 3.4.11 子任务十一：商品销售——商品结算的功能实现 3.4.12 子任务十二：库存预警模块的功能实现 3.5 任务五：“超市管理系统”的测试与优化第4章 项目赏析—学生成绩管理系统 4.1 概述 4.1.1 学生成绩管理系统的背景 4.1.2 系统流程概要 4.2 明确问题 4.3 分析 4.4 设计算法 4.4.1 概要设计 4.4.2 详细设计 4.5 实现 4.6 测试 4.7 设计说明 4.7.1 设计内容的综合性 4.7.2 分析方法 4.7.3 测试 4.7.4 待完善的问题 附录A 常用字符与ASCII码对照表 附录B C语言运算符的优先级与结合方向 附录C C语言常用库函数 附录D VC++6.0常用菜单功能说明 附录E scanf、printf函数格式字符表 参考文献

章节摘录

第1章 软件开发与程序设计 1.1 任务一：软件的开发 软件被应用于世界的各个领域，对人们的生活和工作产生了深远的影响。

近年来，软件开发作为现代科学研究和解决工程问题的基础，成为当今世界不可缺少的一部分。在不久的将来，软件将成为驱动社会发展的新动力。

任务描述 软件开发的目標：以客户与市场为导向、理解软件真正的需求，开发出具有可修改性、有效性、可靠性、可理解性、可维护性、可重用性、可适应性、可移植性、可追踪性和可互操作性并满足用户需要的软件产品，获取最大的商业利益。

任务分析与设计 如果硬件是人的身体，那么软件就是人的思维。在开发软件过程中，开发的步骤、方法甚至技巧和习惯都会直接影响软件成品的质量。

软件开发项目的成功有以下几个主要的目标作为验证标准： (1) 付出较低的开发成本。

- (2) 达到要求的软件功能。
- (3) 取得较好的软件性能。
- (4) 开发的软件易于移植。
- (5) 需要较低的维护费用。
- (6) 能按时完成开发工作，即时交付使用。

任务实现 1.初识“软件” 软件 (software) 是一系列按照特定顺序组织的计算机数据和指令的集合。

凡是能看见、能摸到的都是硬件，如键盘、显示器、鼠标、主机等。

运行于硬件上的、我们常用的瑞星、Omce、操作系统等都是软件！

没有软件的计算机是“裸机”，相当于废铁一堆。

软件和计算机密不可分，计算机软件是为了解除人们繁重、重复的工作而产生的。

软件是为了告诉计算机要做什么、如何做而编写的，是计算机能够理解的一串指令、代码、程序。

<<软件设计与编程基础>>

编辑推荐

《软件设计与编程基础（C语言版）》是知名专家指航，企业资源融入，突出先进技术；理论实践一体，真实环境训教，突出开发理念；特色项目引领，工作过程导向，突出技能培养；网络资源支撑，师生自主学习，突出持续发展。

<<软件设计与编程基础>>

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>