

<<面向对象设计UML实践>>

图书基本信息

书名：<<面向对象设计UML实践>>

13位ISBN编号：9787302105879

10位ISBN编号：7302105871

出版时间：2005-5

出版时间：清华大学出版社

作者：普里斯特

页数：290

译者：龚晓庆, 卞雷

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>

<<面向对象设计UML实践>>

内容概要

本书自第1版出版以来，深受读者喜爱。

为了适应面向对象设计发展，第2版在保留第1版特点的同时，根据当前软件工程的发展趋势和教学特点，精心选择了最主要的基本内容进行介绍。

全书包括14章和3个附录，分别为UML导论，对象建模，软件开发过程，餐馆系统的业务建模、分析、设计及实现，类和对象图，交互图，状态图，构件图，约束，实现策略，原则和模式等。

全书语言准确严谨，表达规范，简洁明了，很适合作为面向对象设计的教材。

<<面向对象设计UML实践>>

书籍目录

第1章 UML导论	1.1 模型与建模	1.1.1 软件模型	1.1.2 应用模型	1.1.3 分析模型和设计模型
的关系	1.2 方法学	1.2.1 方法学的分类	1.3 统一建模语言	1.3.1 视图
型元素	1.3.4 图	1.3.5 理解UML	1.4 设计模型和代码	1.5 软件开发过程
习题	第2章 对象建模	2.1 对象模型	2.1.1 对象模型在设计中的作用	2.1.2 一个库存控制的示例
2.2 类和对象	2.2.1 对象创建	2.3 对象的特性	2.3.1 状态	2.3.2 行为
对象名	2.3.5 封装	2.4 避免数据重复	2.5 链接	2.5.1 对象图
传递	2.8 多态性	2.8.1 多态性的实现	2.8.2 UML的多态性	2.8.3 抽象类
对象模型的适用性	2.11 本章小结	2.12 练习题	第3章 软件开发过程	3.1 瀑布模型
中的风险管理	3.1.2 瀑布模型中的系统需求	3.2 非瀑布模型	3.2.1 演化模型	3.2.2 螺旋模型
3.2.3 迭代和增量开发	3.3 统一过程	3.4 模型在开发中的作用	3.5 UML在统一过程中的运用	
3.5.1 需求	3.5.2 用例驱动的过程	3.6 本章小结	3.7 练习题	第4章 餐馆系统的业务建模
式的需求	4.1.1 对计算机化系统的需要	4.1.2 定义一次迭代	4.2 用例建模	4.2.1 用例
4.2.2 参与者	4.2.3 用例图	4.3 描述用例	4.3.1 事件路径	4.3.2 用户界面原型
模型	4.4.1 用例包含	4.4.2 参与者泛化	4.4.3 用例扩展	4.5 完成用例模型
模型何时完成	4.6 领域建模	4.6.1 领域模型的正确性	4.7 术语表	4.8 本章小结
餐馆系统的分析.....	第6章 餐馆系统的设计	第7章 餐馆系统的实现	第8章 类图和对象图	第9章 交互图
第10章 状态图	第11章 构件图	第12章 约束	第13章 实现策略	第14章 原则和模式
附录A UML表示法概述	附录B OCL概述	附录C 用例描述模板	参考文献	术语表

<<面向对象设计UML实践>>

媒体关注与评论

书评本书的目的是提供一本实用的和易于理解的面向对象设计的入门教程，它要求读者具有面向对象程序设计语言的知识（最好是Java），而且阐述了UML的原则和应用。

本书针对的读者主要是计算机科学或软件工程专业的大学生或硕士生，当然也希望其他读者会发觉这本书是有用的。

本书的总体设想是强调设计的表示法与代码之间的联系。

现在已经有许多讨论用UML进行系统分析和设计的教程，不过对最终产品，即被开发系统的代码，给予特别注意的还不多见。

然而UML实质上是一种表达面向对象程序的设计语言，从这个角度考虑该语言的表示法和语义看来是很自然的。

在过去几年，我已发现这是把设计表示法的真实含义传授给学生的好方法。

与这个总体设想有关，本书有两个主要目标。

第一个是提供一个使用UML描述的面向对象开发的完整示例。

开始讲述需求，最后讲述一个完整的可执行代码，这个代码可以运行、修改和扩展。

教程的目标限制了可以考虑的事例的规模。

为此，本书采用一个典型的独立的桌面应用系统，作为范例体系结构。

它支持图形用户界面并与关系数据库接口。

在这个框架中，正文仔细地对某些核心功能的开发进行了探讨，并把系统的扩展作为练习留给读者。

第二个目标是对UML在开发这种应用的重要方面提供指导。

特别把重点放在清楚地阐明此设计语言的结构和表示法，并通过示例说明设计和面向对象程序实现之间的紧密关系。

这些问题在许多书中讲的相当粗略。

然而，如果对此没有清楚的理解，就难以正确使用UML。

UML是一个庞大而复杂的语言，学习UML时的危险是被这些表示法的细节所淹没。

为了避免这点，本书使用的是足以用于开发桌面应用的UML的一个子集。

并发性、活动图和除了部署图的简要叙述外的其他部分，都作了相当大的省略。

UML语言的这些方面对于UML的“工业化”应用显然是重要的，但是这些已超出本书针对的读者的经验。

<<面向对象设计UML实践>>

编辑推荐

《面向对象设计UML实践》(第2版)全书语言准确严谨,表达规范,简洁明了,很适合作为面向对象设计的教材。

<<面向对象设计UML实践>>

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>