

<<软件工程>>

图书基本信息

书名：<<软件工程>>

13位ISBN编号：9787302129066

10位ISBN编号：7302129061

出版时间：2006-6

出版时间：清华大学出版社

作者：叶俊民

页数：361

字数：604000

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>

<<软件工程>>

内容概要

软件工程是计算机专业的一门非常重要的专业课程，它的研究范围非常广泛，包括技术、方法、工具和管理等许多方面。

它又是一门迅速发展的新兴学科，有很多新的技术和方法。

本书是软件工程的入门介绍，着重从实用角度讲述软件工程的基本原理、概念、技术和方法。

本书共12章，第1章介绍软件工程的背景和基础知识，第2章介绍软件项目管理的方法和技术，第3章到第5章讨论了软件分析、设计技术，第6章着重介绍了人机交互的设计，第7章讨论了软件构件的设计技术，第8章到第10章研究面向对象的概念和分析、设计方法，第11章、第12章介绍了软件测试和维护的基础知识。

附录中给出了常用的UML记号和软件工程文档写作框架。

本书适用于计算机专业的本科生、研究生、专科生和专升本学生作为教材使用，也适合从事研发工作的软件工作者和广大计算机用户参考或自学使用。

<<软件工程>>

书籍目录

第1章 软件工程基础 1.1 计算机系统工程 1.2 软件工程 1.3 软件生存期模型 1.4 软件开发方法 1.5 软件工程环境 习题1
第2章 软件项目管理基础 2.1 软件项目管理概述 2.2 软件项目管理基本概念 2.3 软件项目管理活动 2.4 小结 习题2
第3章 软件需求分析基础 3.1 需求分析的概念和原则 3.2 传统的软件需求分析基础 3.3 小结 习题3
第4章 软件设计基础 4.1 软件设计的目标和任务 4.2 软件设计基本概念 4.3 软件设计原则 4.4 软件程序结构的启发式设计准则与优化 4.5 设计规格说明书与设计复审 4.6 小结 习题4
第5章 软件体系结构设计 5.1 软件体系结构 5.2 数据体系结构设计 5.3 软件体系结构风格 5.4 软件体系结构中的技术 5.5 将需求映射到软件体系结构 5.6 面向数据流方法设计过程 5.7 小结 习题5
第6章 人机交互界面设计 6.1 人机界面设计的历史、现状和未来 6.2 人的因素 6.3 人机界面风格 6.4 人机界面设计过程 6.5 人机界面设计的原则与标准 6.6 小结 习题6
第7章 构件级设计与实现 7.1 程序设计语言的特性 7.2 程序设计语言的基本机制 7.3 程序设计风格 7.4 程序设计语言的选择 7.5 小结 习题7
第8章 面向对象的概念和记号 8.1 面向对象的概念 8.2 面向对象建模中的记号 8.3 小结 习题8
第9章 面向对象的需求获取与需求分析 9.1 面向对象的需求获取概述 9.2 需求获取活动 9.3 需求获取管理 9.4 面向对象分析 9.5 小结 习题9
第10章 面向对象设计 10.1 面向对象的系统设计 10.2 面向对象目标贯彻 10.3 面向对象的对象设计 10.4 接口设计 10.5 小结 习题10
第11章 软件测试 11.1 引言 11.2 软件审查活动概述 11.3 软件质量度量 11.4 基本测试方法 11.5 软件测试策略 11.6 面向对象软件测试的基本思想 11.7 小结 习题11
第12章 软件维护 12.1 软件维护概述 12.2 软件维护过程及其模型 12.3 软件的可维护性及其度量 12.4 软件维护的副作用 12.5 软件再工程 12.6 小结 习题12
附录A UML常用符号 附录B 计算机软件开发文档指南 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>