

## <<Use Case入门与实例>>

### 图书基本信息

书名：<<Use Case入门与实例>>

13位ISBN编号：9787302167655

10位ISBN编号：7302167656

出版时间：2008-1

出版时间：清华大学

作者：高焕堂 编

页数：286

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>

## &lt;&lt;Use Case入门与实例&gt;&gt;

## 前言

推荐序中国式的Head First UML！

市场上已经有了很多UML书籍。

在China-pub上搜“UML”关键词，已经有近200个结果(2008年1月)。

既然如此，为什么还要购买和阅读高焕堂老师带来的UML书籍呢？

您可能会这样问。

因为它好读 为什么《Head First设计模式》这么热卖？

好读。

好读是高焕堂老师书籍和文章的最大特点。

高老师的《物件导向杂志》在大陆有不少读者，上面的文章一律都是用深入浅出的风格，把知识慢慢注入读者的大脑。

多年以前，我对面向对象的理解，就是看了高老师的文章之后，才上了一个台阶。

高老师是十分优秀的传道者。

因为它实用 围绕书中所举的实作例子，高老师不只一步步地画出UML图形，还给出了完整的C++、Java和C代码，读者可以对照印证。

这和一些UML书中例子散乱不堪，而且最终没有落地的情况大有差别。

当然，这么多代码印上去，读者要为这多余的纸张多付点钱了。

因为它中华 高老师历来主张吸取中华文化的养分来塑造“软件之美”。

所以，在他的书和文章中到处都有中国文化的元素，特别是老庄哲学思想，像“软件要柔情似水”、“无用之用”、“容易就是包容变化”等，引领读者进入美学的境界。

序 言建置系统时，无论是计算机系统或其他领域的系统，所面对的第一关就是系统需求。

需求就是用户所期待于系统的，也是开发者需要满足用户的东西。

然而用户所期待的，常常远超出开发者的最大能力所及。

由于这种落差是经常的，所以需要一种高效的方法来让双方逐渐地磨合，进而达成共识。

自从1992年Jacobson提出Use Case概念以来，它逐渐成为萃取和磨合双方的最常用途径。

使用Use Case的第一个步骤，就是拿它来表达从用户脑海所萃取的需求知识。

这像刚采掘出来的钻石一般很宝贵但没有光彩。

因此必须进行第二个步骤，表达开发者构想中能力所及又有创意的卖点。

接着进入第三个步骤，让两者展开知识与构想的交流，促进磨合，逐渐呈现光彩夺目的好钻石。

由于上述三部曲是一个动态的过程，强力激发心灵的交流，而不是静态的文件记载，让许多人感叹Use Case易学难精。

笔者有感于这项困境是源自于对Use Case动态本质的困惑，所以编写本书，由浅入深并以7个实例详细解说，让用户能迅速掌握精通Use Case的诀窍，也让他们在每一个系统开发初期就能有一个好的开始，绽放微笑，迈向成功。

高焕堂2007.6.25

## <<Use Case入门与实例>>

### 内容概要

《Use Case 入门与实例(珍藏版)》首先对Use Case的基础观念和技术各个方面分别进行说明和解析，然后通过4个翔实的开发案例来帮助读者深入理解Use Case-Driven软件开发技术的实践应用。

## <<Use Case入门与实例>>

### 作者简介

高焕堂，台湾软件架构设计大师，从事IT行业近30年，台湾OO技术的代表人物。  
现任MISOO软件开发与管理顾问公司首席架构师，编著过十余本软件技术相关书籍。  
多年来一直与UML China密切联系，与大陆软件人员分享软件“设计”的观点、技术和哲理。

## &lt;&lt;Use Case入门与实例&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 认识UseCase1.1 什么是UseCase1.2 认识UseCase及其场景1.3 UseCase模型与UseCase描述1.4 UseCase、对象与系统的亲密关系1.5 UseCase的经济意义1.6 UML从3个角度表达UseCase1.6.1 从用户角度看UseCase1.6.2 从用户与系统的交互角度看UseCase1.6.3 从对象的合作角度看UseCase1.7 以UseCase表达创新功能1.8 UseCase间的关系1.8.1 包含关系1.8.2 扩展关系1.9 以UseCase表达WebService接口1.9.1 UseCase与WebService接口的亲密关系1.9.2 UseCase与WebService的应用示例1.10 免费的UML开发工具StarUML1.11 习题第2章 使用StarUML绘制UseCase图2.1 创建新UseCase图2.1.1 创建新UseCase图的途径之一2.1.2 创建新UseCase图的途径之二2.1.3 删除UseCase图的途径2.1.4 关闭UseCase图的途径2.1.5 UseCase图的工具箱2.2 绘制UseCase图的内容2.2.1 新增Actor2.2.2 删除Actor2.2.3 为Actor添加Stereotype2.2.4 新增UseCase2.2.5 为UseCase添加Stereotype2.2.6 删除UseCase2.2.7 新增结合关系2.2.8 删除关联关系2.2.9 综合练习2.3 编写UseCase描述2.3.1 文档页区2.3.2 批注2.4 习题第3章 找出优质的系统UseCase3.1 何谓优质的系统UseCase3.2 关心企业服务3.2.1 “企业UseCase图”示例3.2.2 “业务活动图”示例3.3 从“业务UseCase图”出发3.3.1 美妙的关联性3.3.2 程序的演练3.3.3 StarUML的应用3.4 从“企业活动图”出发3.4.1 美妙的关联性3.4.2 程序演练与实例解说：以机器人控制系统为例3.5 习题第4章 如何编写UseCase描述4.1 一般场景与替代场景4.2 UseCase描述的格式4.2.1 常见的格式4.2.2 编码的格式4.3 实例观摩与演练4.4 习题第5章 UseCase的分解5.1 从活动的分解看UseCase5.2 UseCase伴随对象的分解而分解5.3 习题第6章 UseCase的沟通6.1 UseCase沟通的困惑6.2 厘清“沟通”的涵义6.3 UseCase图不表达UseCase的沟通6.4 习题第7章 TestCase的设计与执行7.1 认识TestCase分析7.2 “青蛙王子”实例解说7.2.1 系统开发7.2.2 TestCase设计7.2.3 编写TestCase代码7.3 习题第8章 UseCase实现示例之一8.1 整体系统规划8.1.1 整体系统的UseCase图8.1.2 整体系统的类图8.2 使用VisualBasic.Net开发“贩卖机控制系统”8.2.1 设计UseCase图8.2.2 设计序列图8.2.3 编写VisualBasic.Net代码8.3 开发客户端应用程序系统8.3.1 设计UseCase图8.3.2 设计序列图8.4 以Java实现本章 示例8.5 习题第9章 UseCase实现示例之二9.1 UseCase-Driven与I&I9.2 进行企业目标分析9.2.1 绘制企业UseCase图9.2.2 编写UseCase描述9.3 导出系统UseCase图9.4 分析主要类9.5 设计详细类图9.6 迭代一：“客户入会”9.6.1 设计序列图9.6.2 编写Java代码9.7 迭代二：“查询会员数据”9.7.1 设计序列图9.7.2 编写Java代码9.8 依序迭代下去，完成整个项目9.9 习题第10章 UseCase实现示例之三10.1 基础“录音”概念和技术10.1.1 认识PCM规格10.1.2 设定录音格式10.1.3 设定缓冲区格式10.1.4 将音频数据写入.wav音频文件10.1.5 使用Win32所提供的API10.2 “声音录制”示例分析与设计10.2.1 绘制系统UseCase图10.2.2 绘制类图10.2.3 绘制序列图10.3 使用VisualBasic.Net实现“声音录制”示例10.4 扩展“声音录制”示例10.4.1 新（扩展的）系统的分析与设计10.4.2 新（扩展的）系统的实现10.5 习题第11章 UseCase实现示例之四11.1 认识嵌入式/实时系统11.2 简介UML的Stereotype概念11.3 认识SystemC11.3.1 简介11.3.2 编写一个简单的SystemC程序11.4 ToggleLight系统的分析与设计11.4.1 分析系统UseCase11.4.2 分析系统类11.4.3 表达UseCase的实现11.4.4 以UseCase表达进程的合作11.4.5 设计序列图11.5 使用C++和SystemC实现ToggleLight系统11.5.1 编写应用程序代码11.5.2 编写Win32应用程序代码11.5.3 开始模拟11.6 习题第12章 UseCase实现示例之五12.1 简介Spring的IoC概念12.1.1 先认识“正向控制”12.1.2 “反向控制”的意义12.1.3 Spring框架的IoC机制12.2 Spring应用示例分析与设计12.2.1 绘制系统UseCase图12.2.2 IoC模块的UseCase图12.2.3 绘制类图12.2.4 绘制序列图12.2.5 设计Spring的Bean定义文件12.3 Spring应用示例的实现12.4 习题第13章 UseCase实现示例之六13.1 简介涂鸦的概念13.1.1 形形色色的涂鸦程序13.1.2 “涂鸦程序”示例说明13.2 “涂鸦程序”示例分析与设计13.2.1 绘制系统UseCase图13.2.2 绘制类图13.2.3 绘制Scribble类的状态图13.2.4 绘制序列图13.3 使用Eclipse/Java实现“涂鸦程序”示例13.4 习题第14章 UseCase实现示例之七14.1 简介AHP层次分析法14.2 AHP的分析步骤14.3 采用“成对相比”法得到权数值14.3.1 成对相比14.3.2 由“成对比值”算出“权数值”14.3.3 “成对比值”的一致性检验14.4 “AHP程序”示例分析与设计14.4.1 绘制系统UseCase图14.4.2 绘制类图14.4.3 绘制序列图14.5 使用Eclipse/Java实现“AHP程序”示例14.5.1 准备决策数据14.5.2 以Java编写AHP程序14.6 习题

## <<Use Case入门与实例>>

### 编辑推荐

《Use Case 入门与实例(珍藏版)》Use Case是软件系统需求分析师的必备利器。二十年来，Use Case的基础概念和技术都没有改变，但Use Case技能的培养，则是软件开发人员适用未来任何软件系统开发的需要。

《Use Case 入门与实例(珍藏版)》针对目前软件开发人员经常遇到的系统需求分析问题，阐述如何运用Use Case技术加以解决。

## <<Use Case入门与实例>>

### 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>