

<<大型软件体系结构>>

图书基本信息

书名：<<大型软件体系结构>>

13位ISBN编号：9787505394971

10位ISBN编号：7505394975

出版时间：2004-3

出版时间：电子工业出版社

作者：JEFF

页数：229

字数：239000

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>

<<大型软件体系结构>>

内容概要

本书主要介绍了大型系统的软件体系结构开发，详细描述了本书作者已经成功使用过的大量的开发大型系统所需的技术和体系结构表示。

本书主要关注UML对软件体系结构的应用，还讨论了软件架构师的角色，以及体系结构的开发是怎样适应软件开发过程的。

本书旨在成为一本实践指南，主要适合于正在或即将从事软件设计和开发的人员，以及那些希望更好地理解成功的软件体系结构方法的大型软件开发者。

软件架构师或具有软件体系结构团队经验的开发人员将从本书中获益更多。

<<大型软件体系结构>>

书籍目录

第1章 导论 11.1 什么是软件体系结构 11.1.1 软件体系结构不是什么 31.1.2 软件体系结构属性 41.1.3 与体系结构有关的其他关键术语的定义 51.1.4 其他类型的体系结构 61.2 为什么要有体系结构 81.3 体系结构视点概要 91.4 其他软件体系结构方法 121.4.1 4+1视图 121.4.2 RM-ODP视点 131.4.3 Bass的体系结构的构造 141.4.4 Hofmeister的软件体系结构视图 141.5 推荐读物 15第2章 软件体系架构师的角色 172.1 在开发组织中与其他关键角色的关系 202.2 架构师的技能和背景 232.3 引入体系结构经验 252.4 体系结构团队的构成 252.5 与软件架构师相关的陷阱和圈套 262.5.1 明确领导的定位 272.5.2 软件架构师汇报的组织结构 272.5.3 软件架构师和技术领导的地理位置 272.5.4 体系结构团队的规模和组成 282.5.5 软件体系结构生命周期 292.6 推荐读物 29第3章 软件体系结构和开发过程 313.1 迭代开发的概要 313.1.1 开发过程中全部阶段的概述 323.1.2 生命周期阶段 333.1.3 体系结构和灵活过程 353.1.4 早开始,不断细化 373.2 需求管理 383.2.1 用例和需求工程 383.2.2 影响体系结构的补充需求 393.2.3 需求跟踪 403.3 技术路线 (Roadmap)的管理 403.3.1 外部软件产品 403.3.2 软件技术管理的陷阱和圈套 423.3.3 组织技术路线 443.4 有效的技术会议 443.4.1 非正式技术会议 443.4.2 同事审查和检查 453.4.3 设计审查 453.4.4 设计会议 463.4.5 管理会议 463.4.6 供货商陈述会议 463.4.7 分散式的技术会议 473.5 软件体系结构过程中的陷阱和圈套 473.5.1 开发者和架构师之间缺乏及时沟通 473.5.2 分析瘫痪 483.5.3 复用设计 483.5.4 用例 483.5.5 计划表 483.6 计算机辅助软件工程 (CASE) 工具 493.7 推荐读物 50第4章 实例系统概要 524.1 系统概要 524.2 系统接口概要 524.3 约束 544.4 主要的操作和软件的需求 55第5章 UML快速浏览 575.1 UML图示概括 575.2 通用作图习俗 595.2.1 通用特征:构造型、标记值、多实例 595.2.2 视图标签 625.3 图示 625.3.1 构件实例图 625.3.2 类和子系统图 635.3.3 交互 (顺序和协作)图 645.3.4 部署图 665.3.5 图 675.3.6 活动图 675.4 管理复杂度 685.4.1 关注建模的用例 695.4.2 关注建模的元素 695.4.3 细节层模型数量的控制 705.4.5 使用附加的文本信息 715.5 推荐读物 72第6章 系统环境和领域分析 736.1 概念图 736.2 环境视点 756.3 领域分析技术 786.3.1 正式的分析技术 796.3.2 找出领域实体的其他技术 826.4 分析的捷径 836.4 分析视点 846.4.1 交互分析视点 846.4.2 焦点分析视点 856.4.3 整体分析视点 876.4.4 子系统标识 886.5 推荐读物 90第7章 构件设计和建模 937.1 概述 937.1.1 基于构件的开发 937.1.2 术语 947.1.3 通信和接口 967.1.4 发现构件 967.1.5 构件设计的质量 977.2 构件视点 977.2.1 构件通信 987.2.2 构件接口 997.2.3 基于消息的构件建模 1027.2.4 组合接口和消息 1047.2.5 接口和消息的比较 1067.2.6 性能和性能注释 1077.3 构件交互视点 1097.3.1 构件和构件之间的交互 1097.4 构件状态建模 1117.5 高级可配置构件体系结构的建模 1147.6 推荐读物 115第8章 子系统的设计 1178.1 术语 1178.2 对子系统、接口和层进行建模 1198.2.1 子系统接口依赖性视点 1198.2.2 利用分层加强子系统依赖视图的功能 1218.2.3 顶层依赖 1238.2.4 分层子系统视点 1238.3 子系统和层与实现的映射 1288.3.1 子系统、层和构造树 1288.3.2 系统和构件 1308.4 推荐读物 131第9章 事务和数据设计 1339.1 逻辑数据体系结构 1339.1.1 逻辑数据模型的稳定性 1359.1.2 稳定的逻辑数据模型的影响 1369.2 逻辑数据视点 1379.2.1 逻辑数据视图实例 1379.2.2 消息传递的逻辑数据视图 1409.3 数据模型的设计——其他要考虑的因素 1419.3.1 数据模型和层 1429.3.2 数据模型和映射 1429.3.3 将对象映射到关系数据库 1439.4 事务设计 1469.4.1 事务概念 1469.4.2 事务动态性建模 1479.4.3 事务和接口设计 1509.5 推荐读物 151第10章 进程和部署的设计 15310.1 物理数据视点 15310.1.1 其他存储属性的建模 15510.1.2 详细的物理存储建模 15710.2 进程视点 15810.2.1 进程和构件 16110.2.2 进程和构件管理 16110.2.3 进程状态视点 16410.3 部署视点 16810.3.1 可伸缩节点的设计 17110.3.2 备份/归档设计 17110.4 推荐读物 174第11章 体系结构技术 17511.1 体系结构开发技术 17511.1.1 共性和可变性的分析 17611.1.2 可变性设计 17711.1.3 生成程序设计技术 17811.1.4 构造一个框架系统 17811.1.5 原型构造 17911.1.6 接口开发——契约式设计 18011.1.7 体系结构描述语言 18111.1.8 体系结构的评价 18111.2 软件划分策略——关注划分 18111.2.1 功能分解 18211.2.2 分离配置数据 18311.2.3 分离特有硬件 (hardware-specific) 构件 18311.2.4 分离时间关键 (time-critical) 构件 18311.2.5 从用户接口中分离领域实现模型 18311.2.6 从实现技术中分离领域实现模型 18411.2.7 从监控中分离主要功能 18411.2.8 分离错误恢复处理 18411.2.9 外部接口的适配性 18511.3 软件可变性和依赖性管理 18511.3.1 稳定性依赖原则 (SDP) 18611.3.2 无环依赖原则 18711.3.3 接口分离原则 18711.4 使用体系结构模式 18811.5 集成策略 18911.5.1 纯数据 (Data-only) 集成 19011.5.2 可执行集成 19111.6 建立体系结构以

<<大型软件体系结构>>

持开发 19211.6.1 配置和变化的管理 19211.6.2 构造管理 19211.6.3 连续集成 19311.6.4 预期的多语言开
发 19311.6.5 预期技巧性开发(改编技术) 19411.7 推荐读物 195第12章 视点的应用 19712.1 自底向上的
体系结构开发 19712.2 自顶向下的体系结构开发 19912.3 消息协议和接口开发 20112.4 对现存系统的再开
发 20212.5 体系结构文档化 20312.6 结论 20412.6.1 成为一个软件架师 20412.6.2 实践的现状 20612.6.3
前景 20712.6.4 最后的思考 20912.7 推荐读物 209附录A 体系结构视点总结 211参考文献 217索引 225

<<大型软件体系结构>>

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>