

<<软件工程>>

图书基本信息

书名：<<软件工程>>

13位ISBN编号：9787505397859

10位ISBN编号：7505397850

出版时间：2004-5

出版时间：电子工业出版社

作者：(美国)布劳德著、和华等译

页数：597

字数：672000

译者：和华

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

任何阐述如何开展软件工程活动的书籍肯定会包含一个案例。而且，既然软件工程通常总是在和复杂的事物打交道，那么一本软件工程教科书就需要一个实际的案例，而不是象征性的。还有，这个案例对学生来说应该是很有趣的，使他们乐于思考由始至终的这个过程。基于上述的原因，本书将通过构建一个角色扮演类视频游戏来贯穿讲述软件工程原理的应用。视频游戏给我们充分的机会来展示框架、设计模式、状态行为、并行和特殊的图形用户界面。当然，本书也包含一些科学和商业方面的例子作为对这个案例的补充。

本书强调“不要只是学软件工程，而是要去实际做软件工程”。本书从面向对象的视角出发，自始至终贯穿着一个角色扮演类视频游戏，帮助读者理解应用软件开发方法进行应用开发的全过程，详细地描述软件工程原理的应用，充分地展示了框架、用例、设计模式、状态行为的应用情况，还把面向对象和需求分析及测试联系起来。

本书内容严谨实用，组织结构清楚明了，行文简洁顺畅，适合于作为大中院校的软件工程相关专业的研究生教材，对希望提高自身知识水平和工作能力的软件开发职业人员也会有所帮助。

<<软件工程>>

书籍目录

绪论第1章 过程 第1部分：基础篇 1.1 软件工程开发过程简介 1.2 软件工程的过去和现在 1.3 对过程、项目、产品和人的期望 1.4 可供选择的过程 1.5 文档 第2部分：提高篇 1.6 质量 1.7 文档管理 1.8 能力评估简介 1.9 总结 练习题 案例1：软件配置管理计划 案例2：软件质量保障计划 第1部分（第2部分见第2章）第2章 项目管理 第1部分：基础篇 2.1 项目管理简介 2.2 管理项目的人员 2.3 组织人员的选择 2.4 识别和规避风险 2.5 选择开发工具和支持 2.6 创建时间表：概要的计划 第2部分：提高篇 2.7 集成遗留系统 2.8 成本估计：早期的计算 2.9 由代码行数估计工作量和工期 2.10 小组软件过程 2.11 软件项目管理计划 2.12 项目管理的质量 2.13 过程改进和能力成熟度模型 2.14 项目管理技术和各种工具 2.15 项目管理过程总结 学生项目指南（SPG）：Encounter案例的项目管理计划 练习题 案例1：Encounter视频游戏SPMP 案例2：软件质量保障计划 第2部分第3章 需求分析（一） 3.1 需求分析简介 3.2 客户交互 3.3 描述客户（C）需求 3.4 应用于C需求的方法论、工具和网络 3.5 快速原型、可行性研究和概念证明 3.6 更新项目以反映C需求分析 3.7 未来发展方向和C需求总结 学生项目指南：Encounter案例的C需求 练习题 案例：Encounter视频游戏软件需求规格说明书（SRS）第1部分第4章 需求分析（二）第5章 软件体系结构第6章 详细设计第7章 单元实现第8章 单元测试第9章 系统集成、验证和确认第10章 维护缩略语附录A UML图示1附录B UML图示2

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>