

<<软件开发技能实训教程>>

图书基本信息

书名：<<软件开发技能实训教程>>

13位ISBN编号：9787030294319

10位ISBN编号：7030294319

出版时间：2010-12

出版时间：科学出版社

作者：岳峰

页数：182

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>

<<软件开发技能实训教程>>

内容概要

本书是一本软件技术文档写作实训的指导教程，按照软件企业对技术文档编写人才的知识和技能要求，采用真实的软件项目案例，根据软件企业开发过程组织实战训练。

全书以软件开发生命周期为主线，将实训过程分解为项目启动与计划、需求分析、系统与测试设计、编码与测试执行、测试评估与系统部署五个阶段。

每个阶段完成多个实训任务；每个任务执行前对交付物、人员分工、知识和能力等方面提出要求；完成任务的过程中提供步骤的指导，每个步骤还有内容要求、质量要求和完成环节的介绍；每个任务完成后，有评分标准作为实训效果的检查。

本书可作为应用型本科、高职高专院校计算机及相关专业软件技术文档写作课程的教材，也可供准备从事软件行业技术文档编写工作的技术人员参考使用。

<<软件开发技能实训教程>>

作者简介

作者：(美国)岳峰 (Andy Yue) 许万里 钱江

<<软件开发技能实训教程>>

书籍目录

实训准备第1阶段 项目的启动与计划 第1章 项目启动 1.1 概述 1.2 实施步骤 1.3 实训任务 1.4 评分标准 1.5 技能应用小结 1.6 本章知识点 第2章 项目计划 2.1 概述 2.2 实施步骤 2.3 实训任务 2.4 评分标准 2.5 技能应用小结 2.6 本章知识点 第3章 项目实施的启动 3.1 概述 3.2 实施步骤 3.3 实训任务 3.4 评分标准 3.5 技能应用小结 3.6 本章知识点第2阶段 项目的需求分析 第4章 定义用户场景 4.1 概述 4.2 实施步骤 4.3 实训任务 4.4 评分标准 4.5 技能应用小结 4.6 本章知识点 第5章 定义用户用例 5.1 概述 5.2 实施步骤 5.3 实训任务 5.4 评分标准 5.5 技能应用小结 5.6 本章知识点 第6章 需求 6.1 概述 6.2 实施步骤 6.3 实训任务 6.4 评分标准 6.5 技能应用小结 6.6 本章知识点第3阶段 系统与测试设计 第7章 系统概要设计 7.1 概述 7.2 实施步骤 7.3 实训任务 7.4 评分标准 7.5 技能应用小结 7.6 本章知识点 第8章 系统详细设计 8.1 概述 8.2 实施步骤 8.3 实训任务 8.4 评分标准 8.5 技能应用小结 8.6 本章知识点 第9章 定义测试策略 9.1 概述 9.2 实施步骤 9.3 实训任务 9.4 评分标准 9.5 技能应用小结 9.6 本章知识点 第10章 制定测试计划 10.1 概述 10.2 实施步骤 10.3 实训任务 10.4 评分标准 10.5 技能应用小结 10.6 本章知识点第4阶段 编码和测试执行 第11章 编码规范 11.1 概述 11.2 实施步骤 11.3 实训任务 11.4 评分标准 11.5 技能应用小结 11.6 本章知识点 第12章 测试需求 12.1 概述 12.2 实施步骤 12.3 实训任务 12.4 评分标准 12.5 技能应用小结 12.6 本章知识点 第13章 编码 13.1 概述 13.2 实施步骤 13.3 实训任务 13.4 评分标准 13.5 技能应用小结 13.6 本章知识点 第14章 测试用例编写 14.1 概述 14.2 实施步骤 14.3 实训任务 14.4 评分标准 14.5 技能应用小结 14.6 本章知识点 第15章 测试执行结果 15.1 概述 15.2 实施步骤 15.3 实训任务 15.4 评分标准 15.5 技能应用小结 15.6 本章知识点第5阶段 测试评估与系统部署 第16章 测试结果评估 16.1 概述 16.2 实施步骤 16.3 实训任务 16.4 评分标准 16.5 技能应用小结 16.6 本章知识点 第17章 制定部署方案 17.1 概述 17.2 实施步骤 17.3 实训任务 17.4 评分标准 17.5 技能应用小结 17.6 本章知识点

章节摘录

版权页：插图：计算机软件或系统的架构是该系统的一个或多个结构，它们由软件元素、这些元素的外部可见属性及这些元素之间的关系组成。

这里所说的某个元素的“外部可见属性”是指其他元素对该元素所作的假设，如它所提供的服务、性能特征、错误处理、共享资源的使用，等等。

下面我们深入阐述一下架构的含义。

首先，架构定义了软件元素。

架构中包含了关于各元素应如何彼此相关的信息。

也就是说，架构必须省略各元素中与其交换无关的某些信息。

因此，架构首先是对系统的抽象，该抽象去除了不影响它们使用、其他元素使用及如何与其他元素关联或交互的细节。

在几乎所有的现代系统中，各元素是通过接口实现交互的，而这些接口又将各元素的细节划分为公有和私有两大类。

根据这种划分，架构属于公有部分，而私有部分——即仅与内部具体实现有关的细节——是不属于架构的。

第二，该定义明确指出系统可能由多个结构组成，而且，其中任何一个结构并不能与架构等同。

例如，所有大型项目都要被划分为实现单元；这些单元被分配具体的责任，通常是编程小组分配任务的基础。

这种类型的元素既包括可以由其他实现单元中的软件调用或访问的程序和数据，又包括私有的程序和数据。

<<软件开发技能实训教程>>

编辑推荐

《软件开发技能实训教程(技术文档篇):跟Microsoft工程师学技术文档编写》：按照领先软件企业的实际软件项目的开发过程，完成工作技能和职业素质的训练，提升职业竞争力；采用真实项目案例，对工作技能的训练渗透到每一个环节，严格的阶段性交付物检查保证实训效果。

每项任务都参照企业实际要求，通过明确任务、列出实施步骤、指出每一个实施步骤的完成要求和关键环节，全程指导；在针对岗位进行技能训练的同时强调团队分工与合作。

根据企业实际要求设定多项考核指标，对实训过程中每项任务进行考核，最终形成综合能力评价结果。

感受三大国际软件企业（Microsoft、Oracle、IBM）的开发流程，全面提升技术实力、职场技能及实战经验，演练微软公司技术文档标准流程，体验团队协作关系，建立专业文档写作思维。

学习本系列软件开发与测试技能实训教程，你将拨云见日：破解顶尖IT企业大门的密码，探囊取物：掌握世界级软件公司的方法论和职业技能，一马当先：获得高薪、高速发展的职业通途，游刃有余：在全球化高效能职业环境中披荆斩棘。

微软美国首席开发经理陈越，华道数据处理有限公司董事长杨鹏，柯莱特信息系统（中国）有限公司总裁周鹤，微软美国首席测试经理周希明联袂推荐。

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>