

<<软件设计师考试应试指导>>

图书基本信息

书名：<<软件设计师考试应试指导>>

13位ISBN编号：9787302285229

10位ISBN编号：7302285225

出版时间：2012-5

出版时间：清华大学出版社

作者：乔正洪，何光明，雷小宇 主编

页数：516

字数：801000

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>

## <<软件设计师考试应试指导>>

### 内容概要

《全国计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试参考用书：软件设计师考试应试指导》以国家最新颁布的软件设计师考试大纲和教程为依据，以对考生进行综合指导、全面提高应试能力为原则，在深入研究考试真题基础上结合考前辅导班教师的实际教学经验编写而成。

全书共13章，每章章节开始均设置有“考核说明”板块，简要概括考生需要了解和掌握的内容。书中精选历年真题穿插在知识点的讲解中，有利于考生理解知识点。每章结尾设置有“应试加油站”，该板块分为考频统计和解题技巧两部分，以引导考生掌握重点内容，提高解题能力和综合应用能力。同时每章还有过关习题，方便读者一点一练，巩固提高。书后附有两套模拟试卷，并作详细的分析与解答。

《全国计算机技术与软件专业技术资格（水平）考试参考用书：软件设计师考试应试指导》主要面向参加软件设计师考试的应试者，同时也可作为高等院校相关课程的辅导书，以及培训班的教材。

## <<软件设计师考试应试指导>>

### 书籍目录

#### 第1章 计算机系统知识

##### 1.1 计算机系统的基础知识

###### 1.1.1 计算机系统硬件

###### 1.1.2 中央处理单元

###### 1.1.3 数据表示

###### 1.1.4 校验码

##### 1.2 计算机体系结构

###### 1.2.1 计算机体系结构的分类

###### 1.2.2 指令系统

##### 1.3 存储系统

###### 1.3.1 存储器的层次结构与分类

###### 1.3.2 高速缓存

###### 1.3.3 相联存储器与虚拟存储器

###### 1.3.4 外存储器

###### 1.3.5 磁盘阵列技术

##### 1.4 输入输出技术

###### 1.4.1 常见的内存与接口的编址方式

###### 1.4.2 CPU与外设之间的数据传送方式

##### 1.5 总线结构

##### 1.6 计算机安全

###### 1.6.1 计算机安全概述

###### 1.6.2 网络攻击手段

###### 1.6.3 病毒防护

###### 1.6.4 漏洞扫描与入侵检测

###### 1.6.5 加密技术和认证技术

##### 1.7 可靠性与系统性能评测基础知识

###### 1.7.1 计算机可靠性

###### 1.7.2 计算机系统的性能评价

##### 1.8 应试加油站

###### 1.8.1 考频统计

###### 1.8.2 解题技巧

##### 1.9 过关习题

#### 第2章 程序语言基础

##### 2.1 程序语言概述

###### 2.1.1 程序设计语言的基本概念

###### 2.1.2 程序设计语言的基本成分

##### 2.2 语言处理程序基础

###### 2.2.1 汇编语言基本原理

###### 2.2.2 编译程序基本原理

###### 2.2.3 解释程序基本原理

##### 2.3 文法和有限自动机

###### 2.3.1 文法和语言的形式描述

###### 2.3.2 词法分析

###### 2.3.3 正规式与有限自动机之间的转换

###### 2.3.4 词法分析器的构造

<<软件设计师考试应试指导>>

2.3.5 语法分析

2.4 应试加油站

2.4.1 考频统计

2.4. 解题技巧

2.5 过关习题

第3章 操作系统

3.1 操作系统基础知识

3.1.1 操作系统的定义

3.1.2 操作系统的作用

3.1.3 操作系统的特征

3.1.4 操作系统的功能

3.1.5 操作系统的类型

3.2 处理机管理

3.2.1 基本概念

3.2.2 进程间的通信

3.2.3 进程调度

3.2.4 死锁

3.2.5 线程

3.3 存储管理

3.3.1 基本概念

3.3.2 分区存储管理

3.3.3 分页存储管理

3.3.4 分段存储管理

3.3.5 段页式存储管理

3.3.6 虚拟存储管理

3.4 设备管理

3.4.1 设备管理概述

3.4.2 110软件

3.4.3 设备管理采用的相关缓冲技术

3.4.4 磁盘调度

3.5 文件管理

3.5.1 文件与文件系统

3.5.2 文件的结构和组织

3.5.3 文件目录

3.5.4 存取方法和存取空间的管理

3.5.5 文件的使用

3.5.6 文件的共享和保护

3.5.7 系统的安全

3.6 应试加油站

3.6.1 考频统计

3.6.2 解题技巧

3.7 过关习题

第4章 系统开发和运行

4.1 软件工程基础知识

4.1.1 软件工程概述

4.1.2 软件需求分析

4.1.3 软件开发项目管理

<<软件设计师考试应试指导>>

- 4.1.4 软件配置管理
- 4.1.5 软件工具和软件开发环境
- 4.1.6 软件过程管理
- 4.1.7 软件质量管理与质量保证
- 4.2 系统分析
  - 4.2.1 系统分析概述
  - 4.2.2 结构化分析方法
- 4.3 系统设计
  - 4.3.1 系统设计的内容和步骤
  - 4.3.2 系统设计的基本原理
  - 4.3.3 系统总体结构设计
  - 4.3.4 结构化设计方法
  - 4.3.5 面向数据结构的设计方法
  - 4.3.6 系统详细设计
- 4.4 系统实施
  - 4.4.1 程序设计
  - 4.4.2 系统测试与调试
  - 4.4.3 测试策略和测试方法
  - 4.4.4 调试
  - 4.4.5 系统文档
  - 4.4.6 系统转换
- 4.5 系统运行和维护
  - 4.5.1 系统维护概述
  - 4.5.2 系统评价
- 4.6 应试加油站
  - 4.6.1 考频统计
  - 4.6.2 解题技巧
- 4.7 过关习题
- 第5章 网络基础
  - 5.1 计算机网络的概念
    - 5.1.1 计算机网络的分类
    - 5.1.2 网络的拓扑结构
  - 5.2 ISO/OSI网络体系结构
  - 5.3 网络互连硬件
    - 5.3.1 网络的设备
    - 5.3.2 网络的传输介质
    - 5.3.3 组建网络
  - 5.4 网络的协议与标准
    - 5.4.1 网络的标准
    - 5.4.2 局域网协议
    - 5.4.3 广域网协议
    - 5.4.4 TCP/IP协议簇
  - 5.5 Internet及应用
    - 5.5.1 Internet地址
    - 5.5.2 Internet服务
  - 5.6 网络安全
    - 5.6.1 网络的信息安全

<<软件设计师考试应试指导>>

- 5.6.2 防火墙技术
- 5.7 使用HTML制作网页
  - 5.7.1 HTML简介
  - 5.7.2 HTML常用元素
- 5.8 应试加油站
  - 5.8.1 考频统计
  - 5.8.2 解题技巧
- 5.9 过关习题
- 第6章 多媒体基础
  - 6.1 多媒体概述
    - 6.1.1 多媒体的基本概念
    - 6.1.2 虚拟现实的基本概念
  - 6.2 声音
    - 6.2.1 基础知识
    - 6.2.2 声音文件格式
  - 6.3 图形和图像
    - 6.3.1 基础知识
    - 6.3.2 图形、图像文件格式
  - 6.4 动画和视频
    - 6.4.1 基础知识
    - 6.4.2 视频文件格式
  - 6.5 多媒体网络
    - 6.5.1 超文本与超媒体
    - 6.5.2 流媒体
  - 6.6 多媒体计算机系统
    - 6.6.1 多媒体计算机硬件系统
    - 6.6.2 多媒体计算机软件系统
  - 6.7 应试加油站
    - 6.7.1 考频统计
    - 6.7.2 解题技巧
  - 6.8 过关习题
- 第7章 数据库技术
  - 7.1 基本概念
    - 7.1.1 数据库系统
    - 7.1.2 数据库管理系统
    - 7.1.3 数据库的三级模式结构
    - 7.1.4 两级映像
  - 7.2 数据模型
    - 7.2.1 数据模型的基本概念
    - 7.2.2 E-R模型
  - 7.3 关系代数
    - 7.3.1 关系数据库的基本概念
    - 7.3.2 五种基本的关系代数运算
    - 7.3.3 扩展的关系代数运算
  - 7.4 关系数据库SQL简介
    - 7.4.1 SQL数据库体系结构
    - 7.4.2 SQL数据定义

<<软件设计师考试应试指导>>

- 7.4.3 SQL数据查询
- 7.4.4 SQL数据更新
- 7.4.5 SQL的访问控制
- 7.4.6 嵌入式SQL
- 7.5 关系数据库的规范化
  - 7.5.1 函数依赖
  - 7.5.2 规范化
  - 7.5.3 模式分解及分解应具有的特性
- 7.6 数据库的分析与设计
  - 7.6.1 数据库设计的步骤
  - 7.6.2 数据库设计的方法
- 7.7 应试加油站
  - 7.7.1 考频统计
  - 7.7.2 解题技巧
- 7.8 过关习题
- 第8章 数据结构
  - 8.1 线性结构
    - 8.1.1 线性表
    - 8.1.2 栈和队列
    - 8.1.3 串
  - 8.2 数组、矩阵和广义表
    - 8.2.1 数组
    - 8.2.2 矩阵
    - 8.2.3 广义表
  - 8.3 树
- .....
- 第9章 算法与设计
- 第10章 面向对象技术
- 第11章 标准化和软件知识产权基础
- 第12章 计算机专业英语
- 第13章 模拟席卷及参考答案

## &lt;&lt;软件设计师考试应试指导&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：2.1 程序语言概述 考核说明：本节主要介绍程序设计语言的定义、发展和分类，程序设计语言的基本成分，后者是重点，经常会考到，其中数据成分和函数是考核要点，要理解掌握。

2.1.1 程序设计语言的基本概念 1. 低级语言和高级语言 1) 低级语言 通常称机器语言和汇编语言为低级语言。

机器语言是指用0、1字符串组成的机器指令序列，是最基本的计算机语言；汇编语言是指用符号表示指令的语言。

汇编语言仍然是一种面向机器的语言。

2) 高级语言 高级语言是从人类的逻辑思维角度出发、面向各类应用的程序语言，抽象程度大大提高。

这类语言与人们使用的自然语言比较接近，大大提高了程序设计的效率。

常见的C、C++、Java、PHP等都是高级语言。

2. 编译程序和解释程序 用某种高级语言或汇编语言编写的程序称为源程序，源程序不能直接在计算机上执行。

如果源程序是使用汇编语言编写的，则需要一个称为汇编程序的翻译程序将其翻译成目标程序后才能执行。

如果源程序是使用某种高级语言编写的，则需要相应的解释程序或编译程序对其进行翻译，然后才能在机器上运行。

注意：在解释方式下，翻译源程序时不生成独立的目标程序，而编译器则会将源程序翻译成独立保存的目标程序。

3. 程序设计语言的定义 (1) 语法：由程序设计语言的基本符号组成程序中的各个语法成分（包括程序）的一组规则，其中由基本符号构成符号（单词）的书写规则称为词法规则，由符号（单词）构成语法成分的规则称为语法规则。

程序语言的语法可通过形式语言进行描述。

(2) 语义：程序语言中按语法规则构成的各个语法成分的含义，可分为静态语义和动态语义。

(3) 语用：表示构成语言的各个记号和使用者的关系，涉及符号的来源、使用和影响。

(4) 语境：理解和实现程序设计语言的环境，包括编译环境和运行环境。

4. 程序设计语言的发展 FORTRAN是第一个被广泛用来进行科学计算的高级语言。

ALGOL60是一个分程序结构的语言，它采用巴科斯范式（BNF）来描述语言的语法。

COBOL是一种面向事务处理的高级语言，主要用于情报检索、商业数据处理等。



## <<软件设计师考试应试指导>>

### 编辑推荐

《全国计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试参考用书:软件设计师考试应试指导》精选历年真题穿插在知识点的讲解中,有利于考生理解知识点。

真题是备考的最佳资料,是考生把握考试动态的最好途径,《全国计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试参考用书:软件设计师考试应试指导》正文中对最近3年考试的真题进行了分类解析。

《全国计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试参考用书:软件设计师考试应试指导》特别适合于参加软件设计师考试的应试者,也可作为高等院校相关课程的辅导书,还可以作为培训班的教材。

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>