

《软件工程》ppt 目录

一. 软件工程

- (1) 软件 (P28)
- (2) 软件危机 (P29)
- (3) 软件工程 (P42)

二. 软件生命周期

- (1) 项目构想和立项 (P3)
- (2) 可行性分析 (P6)
- (3) 软件开发计划 (P14)
- (4) 需求分析 (P26)
- (5) 软件设计 (P41)
- (6) 软件实现 (P58)
- (7) 软件测试 (P64)
- (8) 软件维护 (P99)

三. 结构化分析

(一)

- (1) 结构化分析过程和准则 (P2)
- (2) 与用户通信获取用户需求的方法 (P11)
- (3) 分析建模与规格说明 (P18)
- (4) 实体-关系图 (P28)
- (5) 数据流图 (P38)
- (6) 状态转化图 (P53)
- (7) 数据字典 (P57)

(二)

- (1) 可行性研究 (P13)
- (2) 需求分析 (P38)
- (3) 细化数据流图 (P48)

四. 面向对象分析

- (1) 分析过程 (P2)
- (2) 需求陈述 (P5)
- (3) 建立对象模型 (P6)
- (4) 建立动态模型 (P34)
- (5) 建立功能模型 (P49)
- (6) 定义服务 (P53)

五. 结构化设计

- (1) 软件设计的意义 (P2)
- (2) 软件设计的任务 (P3)
- (3) 结构化设计与结构化分析的关系 (P7)
- (4) 软件设计的概念和原理 (P9)
- (5) 耦合、内聚 (P17)
- (6) 表示软件结构的图形工具 (P24)
- (7) 层次图 (P27)
- (8) HIPO 图 (P29)
- (9) IPO 表 (P30)
- (10) 结构图 (P31)
- (11) 面向数据流的设计方法 (P33)
- (12) 人机界面设计
- (13) 过程设计
- (14) 过程设计的工具 (P61)
- (15) 程序流程图 (P63)
- (16) N - S 图 (P65)
- (17) PAD 图 (P69)
- (18) 判定表 (P73)
- (19) 过程设计语言 (P76)
- (20) 面向数据结构的设计方法 (P78)
- (21) Jackson 图 (P79)

六. 面向对象设计

- (1) 面向对象设计 (P7)
- (2) 面向对象设计的准则 (P10)
- (3) 弱耦合、强内聚 (P10)
- (4) 启发规则 (P11)
- (5) 系统分解 (P12)
- (6) OOD 模型 (P15)
- (7) 子系统间的两种交互方式 (P19)
- (8) 组织系统的两种方案 (P21)
- (9) 设计系统的拓扑结构 (P23)
- (10) 设计问题域子系统 (P24)
- (11) 设计人机交互子系统 (P27)
- (12) 设计任务管理子系统 (P30)
- (13) 设计数据管理子系统 (P33)
- (14) 设计类中的服务 (P39)
- (15) 设计关联 (P41)
- (16) 面向对象设计 (P53)

七. 人-机界面设计

- (1) 软件工程主要开发模型 (P2)
- (2) 人-机界面设计问题 (P7)
- (3) 设计人-机交互界面的准则 (P13)
- (4) 设计人-机交互界面的策略 (P14)
- (5) 人-机界面设计过程 (P15)

八. UML

- (1) UML 的定义 (P7)
- (2) UML 的组成 (P8)
- (3) UML 图的分类 (P13)
- (4) UML 的应用领域 (P19)
- (5) 面向对象方法各阶段的要求 (P21)
- (6) 静态建模机制 (P25)
- (7) 类图 (P29)
- (8) 对象图 (P39)
- (9) 动态建模机制 (P41)
- (10) UML 图的消息 (P42)
- (11) 状态图 (P45)
- (12) 顺序图 (P48)
- (13) 协作图 (P51)
- (14) 活动图 (P54)
- (15) 描述物理框架的机制 (P56)
- (16) 构件图 (P58)
- (17) 部署图 (P60)

九. 结构化实现

- (1) 编码 (P3)
- (2) 软件测试基础 (P6)
- (3) 软件测试的目的 (P8)
- (4) 软件测试的目标 (P9)
- (5) 黑盒测试和白盒测试 (P11)
- (6) 测试准则 (P13)
- (7) 流图 (P14)
- (8) 逻辑覆盖 (P17)
- (9) 测试方案、测试用例包括 (P17)
- (10) 覆盖标准分类 (P18)
- (11) 控制结构测试 (P28)
- (12) 基本路径测试 (P29)
- (13) 设计测试用例的步骤 (P31)
- (14) 条件测试 (P37)
- (15) 数据流测试 (P38)
- (16) 循环测试 (P39)
- (17) 白盒测试 (P41)
- (18) 黑盒测试 (P42)
- (19) 等价划分 (P44)
- (20) 划分等价类 (P45)
- (21) 选择测试用例的原则 (P52)
- (22) 边界值分析 (P57)
- (23) 错误推测 (P59)
- (24) 测试步骤 (P60)
- (25) 单元测试 (P62)
- (26) 集成测试 (P66)
- (27) 确认测试 (P72)
- (28) 有效性测试(黑盒测试) (P74)
- (29) 软件配置复查 (P75)
- (30) 验收测试 (P76)
- (31) α 测试和 β 测试 (P77)
- (32) 系统测试 (P80)
- (33) 调试 (P81)
- (34) 软件可靠性 (P88)

十. 面向对象实现

- (1) OO 语言的优点 (P6)
- (2) 面向对象语言的特点 (P7)
- (3) 程序设计风格 (P8)
- (4) 提高可重用性的准则 (P10)
- (5) 面向对象的软件测试 (P14)
- (6) OO 的测试 (P15)
- (7) 设计测试用例 (P18)
- (8) 测试类方法 (P19)
- (9) 随机测试 (P20)
- (10) 划分测试 (P22)
- (11) 基于故障的测试 (P26)
- (12) 集成测试方法 (P27)

十一. 软件项目管理概述

- (1) 软件项目管理 (P4)
- (2) 软件开发的特点 (P4)
- (3) 软件生产的特点 (P5)
- (4) 软件项目管理特征 (P6)
- (5) 项目组成员 (P8)
- (6) 项目管理过程 (P10)
- (7) 项目成功 (P13)
- (8) 起始阶段的内容 (P15)
- (9) 软件项目估算 (P16)
- (10) 成本效益分析 (P20)
- (11) 项目开发计划书的内容 (P21)
- (12) 制定进度计划表的方法 (22)
- (13) 关键路径 (P26)
- (14) 执行阶段的内容 (P32)
- (15) 团队的阶段 (P36)
- (16) 团队各阶段需要的领导风格 (P37)
- (17) 成本管理过程 (P40)
- (18) 进度计划控制的基础 (P42)
- (19) 项目进度落后时的对策 (P43)
- (20) 软件项目质量计划 (P44)
- (21) 软件过程能力成熟度模型 (P46)
- (22) 项目结束过程 (P48)