软 件 工 程

班级：09计算机软件三班

组长：何东青 200931581429

组员：高蝶影 200931582099

黄世泽 200931581399

雷阿敏 200931581061

罗佳威 200931581290

邹方东 20093158150

**作业组成：由五名组员各自独立完成所有题目，最后由组长整合后形成以下的答案**

**6.1 简述面向数据结构方法的特点**

**答：**（1）以信息对象及其操作为核心进行需求分析、

（2）认为符合信息对象具有层次结构，并且可按顺序、选择、重复3种结构分解为成员信息对象。

（3）提供由层次信息结构映射为程序结构的机制，从而为软件设计奠定良好的基础。

**6.2采用Jackson图表示下面的文件结构：**

**答：**

文件

职工记录 \*

**t**

工厂○

管理员○

办公室 ○

地 址

姓 名

工 号

图表一 数据结构图

处理文件

处理职工记录 \*

**t**

处理办公室 ○

处理工厂○

处理管理员○

处理地址

处理姓名

处理工号

图表二 程序结构图

# 第八章

**8.1 什么是构件？**

**答：**（1）Pressman书中的定义

构件是某系统中有价值的、几乎独立的并可替换的一个部分，它再良好定义体系结构语境内满足某种清晰的功能。

（2）Brown的定义

构件是一个独立发布的功能部分，可以通过其接口访问它的服务。

（3）《计算机科学技术百科全书》中的定义

软件构件是软件系统中具有相对独立功能，可以明确标识，接口由规约指定，与语境有明显依赖关系，可独立部署，且多由第三方提供的可组装软件实体。软件构件须承载有用的功能，并遵循某种构件模型。可复用构件是指具有可复用价值的构件。

**8.2 简述基于构件的软件开发过程**

**答：**基于构件的软件开发过程由领域工程和应用系统工程两个并行的活动组成， （1）领域工程的步骤

1.邻域分析

2.建立领域特定的基准体系结构模型

3.标识候选购件

4.泛华和可变性分析

5.构建重构

6.构件的测试

7.构件的包装

8.构件入库

（2）应用系统工程的步骤

1.建立应用系统的体系结构模型

2.寻找后续构件

3.评价和选择合适的构件

4.构件的修改和特化

5.开发未被复用的部分

6.构件的组装

7.集成测试

8.评价被复用的构件，并推荐可能的新构件