

理论教学进程表					
周次	教学主题	教学时长	教学的重点与难点	教学方式	作业安排
1	软件需求分析概述	4	了解需求的概念、层次、分类。了解需求文档的构成。了解需求工程的概念。了解需求分析的方法。通过案例分析，掌握需求分析的方法，能够编写需求文档。	课堂讲解，问题讨论	简答题、分析题
2	用例图建模	4	掌握用例图建模，掌握用例、参与者、它们间的关系的识别，掌握用例描述，案例分析。	课堂讲解，视频播放，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
4	类图建模	4	掌握类图和对象图的组成，掌握类、类之间的关系的识别	课堂讲解，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
7	顺序图与协作图建模	4	掌握顺序图和协作图的组成，掌握消息类型，掌握顺序图和协作图与用例描述的对应关系	课堂讲解，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
9	状态图与活动图建模	4	掌握状态图和活动图的组成，掌握对象属性值及变量值刻画状态	课堂讲解，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
11	需求分析的UML方法综述	4	综合运用上述的建模方法，对一个实际系统的需求进行需求分析	课堂讲解，问题讨论	简答题、分析题
12	组件图与部署图建模	2	掌握组件图和部署图的组成，掌握组件与类的对应关系，结点的类型，案例分析	课堂讲解，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
12	包图建模、数据建模	2	掌握包图的组成，包与组件的对应关系。掌握对象模型和数据模型的相互转换。案例分析	课堂讲解，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
13	RUP软件开发过程	2	理解软件开发过程的定义，理解RUP软件开发生命周期，理解RUP中的核心概念	课堂讲解，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
13	软件设计模式	2	理解软件设计模式的概念，理解具体模式分类，理解模式与程序代码的对应关系	课堂讲解，问题讨论	填空题、选择题、简答题、分析题
14	需求获取管理	4	综合运用需求获取的方法，对一个实际系统的需求进行需求获取	课堂讲解，问题讨论	简答题、分析题
合计：		36			
实践教学进程表					
周次	实验项目名称	学时	重点与难点	项目类型	教学

				(验证/综合/设计)	方式
3	用例图的设计与制作	4	正确识别参与者、用例、它们间的关系,根据一个可运行系统的实际情况,完成用例模型的设计与绘制	设计	上机操作,分析一个具体的软件系统,逆向工程
6	类图的设计与制作	4	正确识别类、它们间的关系,根据一个可运行系统的实际情况,完成类模型的设计与绘制	设计	上机操作,分析一个具体的软件系统,逆向工程
8	顺序图与协作图的设计与制作	4	正确识别类、消息发送的顺序与用例描述的对应关系,根据一个可运行系统的实际情况,完成顺序图和协作图模型的设计与绘制	设计	上机操作,分析一个具体的软件系统,逆向工程
10	状态图与活动图的设计与制作	4	正确识别类的属性值与状态的关系,活动与用例描述的对应关系,根据一个可运行系统的实际情况,完成状态图和活动图模型的设计与绘制	设计	上机操作,分析一个具体的软件系统,逆向工程
15-19	《面向对象分析与设计(UML)》课程的交流平台的综合实践	20	根据文字描述的用户需求,进行需求分析和系统设计。按照软件需求规格说明文档的规范要求,写出规范的软件需求规格说明。使用Java EE 技术,开发一个软件系统	综合	上机操作,实现一个具体的软件系统,正向工程
合计:		36			

成绩评定方法及标准

考核形式	评价标准	权重
课堂测验成绩	习题参考答案	15%
实验报告	系统分析参考答案	15%
综合实践	系统分析参考答案	40%
期中考试	试卷参考答案	10%
期末考试	试卷参考答案	20%