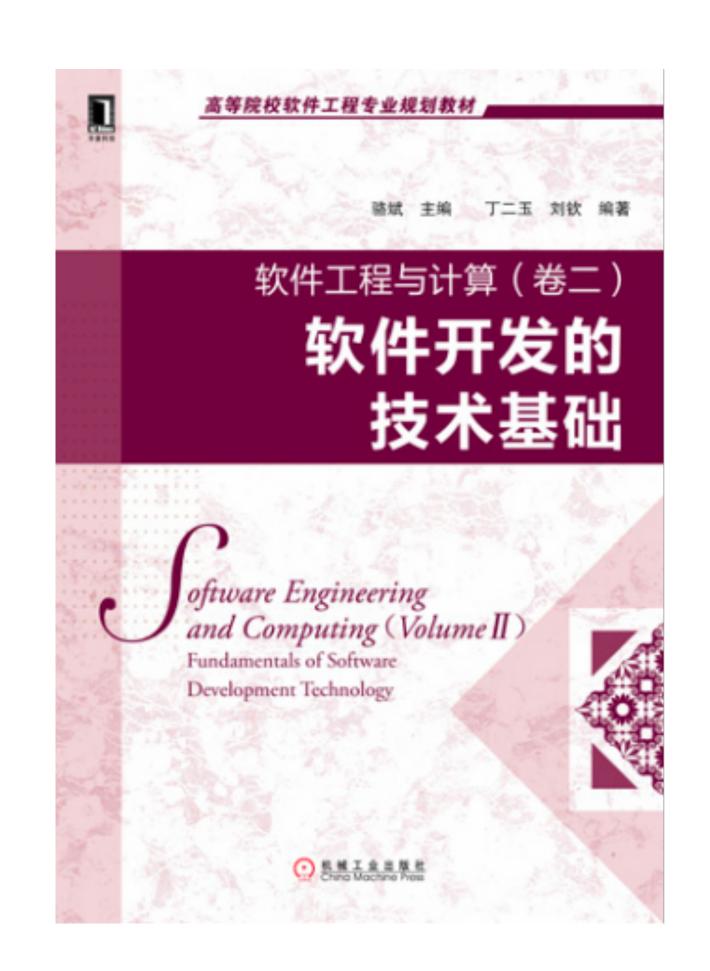
Overview

软件工程与计算Ⅱ

- 大二下
- 216人选修
- 平时作业(15%)+大作业(35%)+期末考试(50%)

课程定位

- 定位
 - 专业核心课
 - 软件工程基础入门课程
- 主要内容
 - 概念基础 *
 - 需求分析 ** 面向对象需求分析方法,需求文档化
 - 体系结构 ** 体系结构风格,接口设计,包的原则
 - 详细设计 *** 面向对象详细设计过程,模块化信息隐藏,类的原则
 - 构造测试 ** 表驱动,黑盒测试,白盒测试
 - 交付演化 *
- 教材
 - 《软件工程与计算(卷二) 软件开发的技术基础》
 - 《软件工程—经典、现代和前沿》



计划安排

	I	I	1	ı	1	I		
	1	2	3	4	5	6	7	
	软件工程基础	需求基础		需求分析方法-Ⅱ		需求文档化与验证	软件设计基础	
	软件的概念	需求工程	需求分析概念	结构化分析	影响软件工程的三因素	为什么文档化需求	软件设计概念	
	软件工程的概念	需求的概念	面向对象分析	使用需求分析方法细化和明	1950年代	用例文档	软件设计的分层	
	软件工程知识点	需求的层次			1960年代	软件需求规格说明文档	软件设计过程、方法和模型	
	如果学习软件工程	需求的分类			1970年代	文档化需求的注意事项		
三月	项目和项目管理	需求获取的常见困难			1980年代	验证需求		
	软对组织与管理				1990年代	度量需求功能点		
	软件质量保障				2000年代			
	软件配置管理				2010年代之后	需求文档错误分析		
	管理实践							
	项目实践							
	8	9	10	11	12	13	14	
	软件体系结构基础	软件体系结构设计与构建- I	软件体系结构设计与构建-Ⅱ	人机交互	详细设计-I	详细设计-Ⅱ	模块化与信息隐藏	
	软件体系结构的发展	体系结构设计	体系结构物理设计	易用性	详细设计概念	GRASP原则-创建者	动机	
	理解软件体系结构三要素	体系结构构建过程	体系结构构建	人类因素	结构化的详细设计过程	GRASP原则-控制器	发展	概念基础
	体系结构风格	包的原则	体系结构文档化	计算机因素	面向对象的详细设计过程	为类间协作开发集成测试用例	概念	需求分析
四月		体系结构逻辑设计	体系结构验证	交互性		详细设计文档和评审	结构化的模块化	体系结构
				交互设计过程		详细设计文档和评审	结构化的信息隐藏	详细设计
								构造测试
	15	16	17	18	19	20	21	交付演化
	面向对象的模块化	面向对象的信息隐藏	设计模式	软件构造	代码设计-I	代码设计-II	软件测试	
	面向对象中的模块与耦合	类的职责	可修改性	构造概念	设计易读的代码	决策表	软件测试概念	
五月	访问耦合	类的封装	设计模式	构造的活动	设计易维护的代码	伪代码	软件测试的分类	
	继承耦合	OCP	策略模式	重构	表驱动	程序流程图	软件测试技术	
	内聚	多态	抽象工厂模式	测试驱动开发	设计可靠的代码	为代码开发单元测试用例	黑盒测试	
	耦合和内聚的度量	DIP	单件模式	结对编程	防御式编程	代码复杂度度量	白盒測试	
	类的原则		迭代器模式	7.77	THE CALLED	代码大全	面向对象测试	
	2584M17M		AND MARINEY			问题代码	测试的度量	
						1.44001.444.3	MANUAL AND	
	22	23	24					
	软件交付	软件维护与演化	软件开发过程模型	总复习	大作业展示			
	安装	维护的概念	软件开发各典型阶段		S will remark halford .			
	密署	维护的过程	软件开发声明周期模型					
六月	培训	软件演化生命周期模型	瀑布					
<i>////</i>	文档支持	遗留软件	增量迭代					
	项目评价	逆向工程	演化模型					
	MHT VI							
]						
		再工程	原型模型					

Eval作业和Coder作业

- Eval作业
 - 客观题 (每章)
- Coder作业
 - 体系结构
 - 设计模式

大作业

- 完成方式
 - 分组完成(4人1组)
 - 先自由组队,再老师分配
- 作业内容
 - 代码作业(案例学习、完型填空、自由扩展)
 - 文档作业(项目启动文档、用例文档、需求规格文档、架构设计文档、详细设计文档、人机交互文档、测试报告)
- 大作业技术栈
 - Web项目(框架不是主要学习的目的,只是借用框架简化开发)
 - 前端: html, css, js, Typescript, Vue3
 - 后端: Java(重点在后端逻辑部分的设计实现),SpringBoot,JPA

文档lab作业和代码Lab作业

周	课程	文档	代码			
1	软件工程概念	Lab1:项目启动文档				
2-3	需求	Lab2:用例文档	Lab1:熟悉项目(用户模块)			
4-5	体系结构设计	Lab3:需求规格文档	Lab2:商店模块、商品模块			
6-7	人机交互	Lab4:体系结构文档	Lab3:订单模块、评价模块			
8-9	详细设计	Lab5:人机交互文档	Lab4:优惠券模块			
10-11	详细设计	Lab6:详细设计文档	Lab5:额外功能:商品查询、支付API模块、报表导出			
12-14	构造	Lab7:测试文档	Lab6: 自主拓展			
15	测试部署					
16	过程		答辩			

SEECODER系统

- SEECODER系统
 - https://p.internal-paas.seec.seecoder.cn/
 - 新门户: 手机号注册,用户名(英文,唯一,不可改,用学号),昵称 可改
 - 课程名: 软件工程与计算 II 2024 (有教材封面的)
 - PPT、作业、考试、大作业
 - 选课码 secii2024

大作业检查

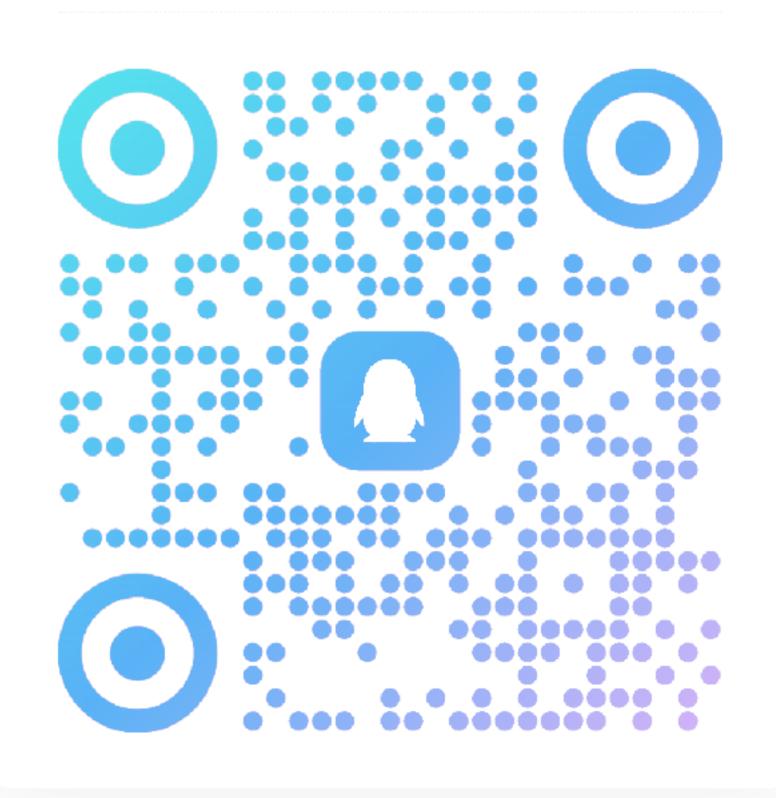
- 代码作业自由扩展部分
- 四个检查点
 - 功能
 - 代码
 - 文档
 - 过程

答疑群



软工Ⅱ答疑群2024

群号: 280445324



扫一扫二维码,加入群聊

为啥要还要学瀑布模型?为啥还要学些那么多文档?

会跑之前,要先学会走