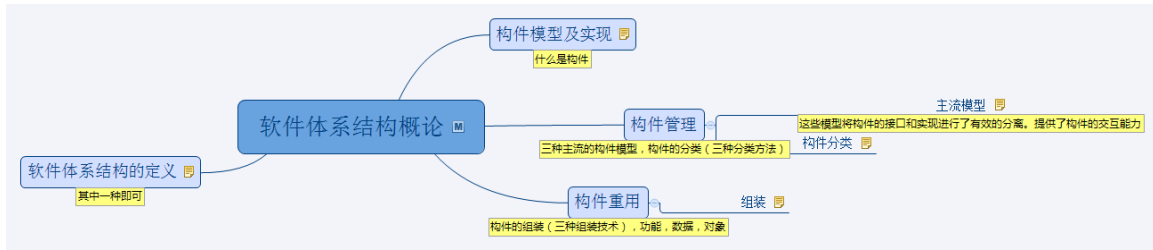


软件体系结构概论

软件体系结构概论	1
1. 构件模型及实现	2
2. 构件管理	2
2.1. 主流模型	2
2.2. 构件分类	2
3. 构件重用	2
3.1. 组装	2
4. 软件体系结构的定义	3



1. 构件模型及实现

什么是构件

构件是指语义完整，语法正确和有可重用价值的单位软件，是软件重用过程中可以明确辨识的系统；结构上，它是语义描述，通信接口和实现代码的复合体。简单说构件是具有一定功能，能够独立工作或能够同其他构件装配起来协调工作的程序体，构件的使用同他的开发，生产无关

2. 构件管理

三种主流的构件模型，构件的分类（三种分类方法）

2.1. 主流模型

这些模型将构件的接口和实现进行了有效的分离。提供了构件的交互能力

- 1.OMG(object management group) 对象管理集团的CORBA(common object request broker architecture) 通用请求对象模型
- 2.Sun 的EJB (Enterprise java bean)
- 3.Microsoft 的DCOM(distributed component object model)分布式构件对象模型

2.2. 构件分类

- 1.关键字分类法
- 2.剖面分类法
- 3.超文本组织方法

3. 构件重用

构件的组装（三种组装技术），功能，数据，对象

3.1. 组装

- 1.基于功能的组装技术
- 2.基于数据的组装技术
- 3.面向对象的组装技术

4. 软件体系结构的定义

其中一种即可

在P19, 一共有7种