

Partie 1 :qu'est-ce que l'architecture du logiciel

Chapitre 1 - l'architecture dans les sciences de l'ingénieur

Chapitre 2 - les matériaux de l'architecture logicielle

Chapitre 3 - propriétés indésirables des unités architecturales

Chapitre 4 - représentation de l'architecture symbole architecturaux et diagrammes d'architecture

Chapitre 5 -place de l'architecture dans les les projet

partie 2 analyse de deux chef-d'œuvre d'architectures informatiques

chapitre 6 -principes d'architecture des compilateurs

Chapitre 7 -architecture des processus et de leur interaction dans une machine

Partie 3 : architecture fonctionnelle logique

Chapitre 8 - principes et règles de construction des architectures fonctionnaient le logique

Chapitre 9 -propriété sémantique des intégrales transaction et service

Chapitre 10 -quelques modèles d'architecture

Chapitre 11 - clients et serveur

Partie 4 : propriétés d'une bonne architecture

Chapitre 12 - simplicité et complexité

Chapitre 13 - disponibilité sur tes deux fonctionnement

Chapitre 14 - adaptabilité évolutivité

Chapitre 15 - interface

Chapitre 16 - le métier de l'architecture complexité logique intuition

Chapitre 17 -le cas des systèmes de la famille C4ISTAR