

Sommaire :

1 :premiers principes

1. Quand les projets tournent mal
2. Définir l'objectif du projet
3. Comprendre la culture du projet
4. Les cinq habitudes des projets orientés objet couronnés de succès
5. Questions de gestion dans les projets orientés objet

2 :Produits et processus

6. À la recherche d'objets de qualité
7. Architectures orientées objet
8. Les artefacts d'un projet logiciel
9. Établir un processus de conception rationnel

3 :Le macro-processus de développement

10. Méthodologie en un mot
11. Conceptualisation
12. Analyse
13. Conception
14. Évolution
15. Maintenance

4 :Le micro-processus de développement

16. Mon programme va bien
17. Identifier les classes et les objets
18. Identifier la sémantique des classes et des objets
19. Identifier les relations entre classes et objets
20. Implémenter les classes et objets

5 :L'équipe de développement

21. Managers qui n'aiment pas les programmeurs et les programmeurs qui travaillent pour eux
22. Rôles et responsabilités
23. Attribution des ressources
24. Transfert des connaissances et technologie
25. Outils pour les développeurs

6 :Management et planification

26. Tout ce que j'ai besoin d'apprendre, je l'apprendrai dans mon prochain projet
27. Gestion des risques
28. Planification et ordonnancement
29. Coûts et dotation en personnel

30. Suivi, mesures et tests
31. Documentation
32. Gérer les projets en crise

7 :Sujets spécialisés

33. Ce qu'on n'apprend pas à l'école
34. Systèmes centrés sur l'utilisateur
35. Systèmes centrés sur les données
36. Systèmes computationnels
37. Systèmes distribués
38. Systèmes hérités
39. Systèmes de gestion de l'information
40. Systèmes temps réel
41. Frameworks et bibliothèques

Annexes

- Épilogue
- Résumé des pratiques recommandées
- Résumé des règles empiriques
- Glossaire
- Bibliographie
- Index