CONTENIDOS A PRIMERA VISTA

PREFACIO	xix	CAPÍTULO 15. Diseño para sistemas de tiempo real	285 301
PRÓLOGO A LA EDICIÓN ESPAÑOLA	xxi	CAPÍTULO 17. Estrategias de prueba del software	325 345
PARTE I. EL PRODUCTO Y EL PROCESO	1	PARTE IV. INGENIERÍA DEL SOFTWARE ORIENTADA A	
CAPÍTULO 1. El producto	3	OBJETOS	365
CAPÍTULO 2. El proceso	17	CAPÍTULO 19. Conceptos y principios orientados a objetos CAPÍTULO 20. Análisis orientado a objetos	367 387
PARTE II. GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE	37	CAPÍTULO 21. Diseño orientado a objetos	407 425
CAPÍTULO 3. Conceptos sobre gestión de proyectos	39 51	CAPÍTULO 23. Métricas técnicas para sistemas orientados a objetos.	439
CAPÍTULO 4. El proceso de software y métricas del proyecto CAPÍTULO 5. Planificación de proyectos de software	51 69	PARTE V. TEMAS AVANZADOS DE INGENIERÍA DEL	
CAPÍTULO 6. Gestión del riesgo	89	SOFTWARE	449
CAPÍTULO 7. Planificación temporal y seguimiento del proyecto.	103		
CAPÍTULO 8. Control de calidad del software	121	CAPÍTULO 24. Métodos formales	451
CAPÍTULO 9. Gestión de la configuración del software	141	CAPÍTULO 25. Ingeniería del software de sala limpia	452
		CAPÍTULO 26. Reutilización del software	485 505
PARTE III. MÉTODOS CONVENCIONALES DE LA INGE-		CAPÍTULO 28. Ingeniería del software cliente/servidor	525
NIERÍA DEL SOFTWARE	155	CAPÍTULO 29. Ingeniería del software asistida por computadora.	541
	100	CAPÍTULO 30. El futuro	555
CAPÍTULO 10. Ingeniería de sistemas	157	CALITOLO 30. Littudo	555
CAPÍTULO 11. Conceptos y principios del análisis	183	APÉNDICE. SIGLAS CASTELLANO/INGLÉS-INGLÉS/CAS-	
CAPÍTULO 12. Modelado del análisis	201	IELLANU	565
CAPÍTULO 13. Conceptos y principios del diseño	229		
CAPÍTULO 14. Métodos de diseño	249	ÍNDICE	571