

Spis treści (skrótowy)

1	Dobrze zaprojektowane aplikacje są super. <i>Tu zaczyna się wspaniałe oprogramowanie</i>	31
2	Gromadzenie wymagań. <i>Daj im to, czego chcą</i>	83
3	Wymagania ulegają zmianom. <i>Kocham cię, jesteś doskonały... A teraz — zmień się</i>	137
4	Analiza. <i>Zaczynamy używać naszych aplikacji w rzeczywistym świecie</i>	169
5	Część 1. Dobry projekt = elastyczne oprogramowanie. <i>Nic nie pozostaje wiecznie takie samo</i>	221
	Przerywnik. Obiektowa katastrofa	245
	Część 2. Dobry projekt = elastyczne oprogramowanie. <i>Zabierz swoje oprogramowanie na 30-minutowy trening</i>	257
6	Rozwiązywanie naprawdę dużych problemów. <i>„Nazywam się Art Vandelay... jestem Architektem”</i>	301
7	Architektura. <i>Porządkowanie chaosu</i>	343
8	Zasady projektowania. <i>Oryginalność jest przereklamowana</i>	395
9	Powtarzanie i testowanie. <i>Oprogramowanie jest wciąż przeznaczone dla klienta</i>	441
10	Proces projektowania i analizy obiektowej. <i>Scalając to wszystko w jedno</i>	499
A	Pozostałości	571
B	Witamy w Obiektowie	589
	Skorowidz	603