

## OBSAH

	str.
Kapitola I. Vývoj a údržba softwaru jako technický a ekonomický problém	3
1. Úvod	3
2. Nesamozřejmé samozřejmosti	4
3. Ergonomie a sociální problémy softwaru	8
4. Předsudky a fakta	13
5. Vývoj softwaru - metoda vodopádu	15
6. Softwarové prototypy	17
7. Jaké máme šance při vývozu softwaru	18
8. Závěr	19
 Kapitola II. Grafické prostředky návrhu softwaru	 20
 Kapitola III. CASE - CAD pro návrh softwaru	 35
1. Úvod	35
2. Efekty softwarových nástrojů	36
3. Třídy CASE nástrojů	37
4. Efekty CASE nástrojů	38
5. CASE nástroje střední úrovně	41
6. Softwarové prototypy	48
7. Perspektivy CASE nástrojů	50
8. Třídění CASE nástrojů	52
9. Závěr	54
 Literatura	 55