

DISCIPLINA: Projeto de Software	CÓDIGO: 7993	TURMA: 1
DEPARTAMENTO: Computação	Última atualização: 23/05/2017 20:29	

**I - DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

1.UNIVERSIDADE DE SANTA CRUZ DO SUL

2.Endereço: INDEPENDÊNCIA,2293

3.Cursos: Ciência da Computação -207

4.Carga Horária: 60h

5.Professores: Eduardo Kroth (kroth@unisc.br)

6.Ano/Semestre: 2017/1

7.Laboratório: ( ) Não (x) Sim

LAB INFORMATICA

8.Visitas e/ou saídas de campo: (x) Não ( ) Sim

**II - EMENTA**

Projeto estruturado de sistemas. Projeto orientado a objetos. Projeto e desenvolvimento usando uma arquitetura de software. Reuso de software, componentes, Frameworks e padrões. Técnicas de geração de casos de teste.

**III - OBJETIVOS E/OU COMPETÊNCIAS E HABILIDADES**

Reuso de software, frameworks, componentes de software, arquitetura de software, regras de negócio, persistência de objetos, projeto de interfaces e integração de sistemas.

**IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Reuso de software.
2. Componentes, Frameworks e Patterns.
3. Projeto orientado a objetos - arquitetura de software.
4. Projeto de interfaces.
5. Projeto de banco de dados.
6. Projeto de componentes de negocio.
7. Tecnologia para objetos distribuídos.
8. Geração de casos de teste.
9. Avaliações escritas.
10. Dia do desafio.

**V - PROGRAMAÇÃO**

Data	Períodos	Conteúdo
21/02/2017	4	Apresentação da disciplina Ambiente de desenvolvimento de software Definição de projeto das disciplinas Definição de grupos
07/03/2017	4	Palestra: Reuso de software, Patterns e Frameworks Prática: elaboração de um framework sobre uma area do conhecimento
14/03/2017	4	Palestra: Projeto de interfaces Prática: inicio de especificação de padrões de interface
21/03/2017	4	Palestra: Projeto de relatórios Prática: continuação de modelagem de um meta-modelo
28/03/2017	4	Palestra: Regras de negócio e sua escrita Prática: exercícios sobre cada projeto
04/04/2017	4	Palestra: Arquitetura de Software Prática: Pesquisa sobre arquiteturas de software

11/04/2017	4	Exercícios sobre regras de negócio
18/04/2017	4	Palestra: sistema de versionamento de projetos Prática: início de modelagem de um meta-modelo
25/04/2017	4	Avaliação Escrita I
02/05/2017	4	Palestra: Persistência de objetos. ORM Prática: exercícios de aula
09/05/2017	4	Prática: exercícios de BD sobre cada projeto
16/05/2017	4	Palestra: Projeto de BD. Master Data Management Palestra: Integração de sistemas (conceitos e web services) Prática: exercícios
23/05/2017	4	Palestra: Integração de sistemas (sincronização) Prática: algoritmo de sincronização
30/05/2017	4	Palestra: Integração de sistemas (sincronização) Prática: algoritmo de sincronização
06/06/2017	4	Seminário de trabalhos científicos
20/06/2017	4	Revisão dos projetos em andamento
27/06/2017	4	Avaliação Escrita II
04/07/2017	4	Entrega do projeto e revisão do conteúdo
11/07/2017	4	EXAME

#### VI - METODOLOGIA

TÉCNICAS	RECURSOS AUDIOVISUAIS
Aulas divididas em palestras e práticas	Projektor e quadro branco

#### VII - AVALIAÇÃO

Avaliação I 30%

Avaliação II 30%

Seminário 15%

Projeto 25%

Trabalho entregue em atraso, desconto de 1 ponto na primeira semana.

Aluno que faltar a uma das avaliações escritas, deverá apresentar atestado médico conforme regulamento da UNISC.

A ultima aula será dedicada para a avaliação dos alunos que atestaram falta em uma das avaliações. A avaliação da substituição conterá todo o conteúdo do semestre. Para demais alunos, a ultima aula será normal

VIII - REFERÊNCIAS BÁSICAS	Biblioteca	Nº Ex.:
GAMMA, Erich et al. Design patterns: elements of reusable object-oriented software. 12. ed. Reading: Addison-Wesley, 1997. 395 p. (Addison-Wesley professional computing series)	Biblioteca Central	1
SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011. 1 recurso eletrônico (xiii,	Biblioteca Virtual	Virtual
IX - REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES	Biblioteca	Nº Ex.:
COAD, Peter; NORTH, David; MAYFIELD, Mark. Object models: strategies, patterns, and applications. 2nd ed. Upper Saddle River: Prentice Hall, c1997. 515 p. (Yourdon Press computing series)	Biblioteca Central	2
ERL, Thomas. SOA: princípios de design de serviços. São Paulo: Pearson Prentice Hall, c2009. 320 p.	Biblioteca Central	1
FURLAN, José Davi. Modelagem de objetos através da UML - the unified modeling language. São Paulo: Makron Books, 1998. 329 p.	Biblioteca Central	4
LARMAN, Craig. Applying UML and patterns: an introduction to object-oriented analysis and design. Upper Saddle River: Prentice Hall, c1998. 507 p.	Biblioteca Central	3
SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson, c2011. xiii, 529 p. (Always learning)	Biblioteca Central	7

SZYPERSKI, Clemens; GRUNTZ, Dominik; MURER, Stephan. Component software: beyond object-oriented programming. 2nd ed. London: ACM Press, c2002. 589 p. (The Addison-Wesley component software series)	Biblioteca Central	3
--	--------------------	---