

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE TAQUARITINGA

ANO	PLANO DE ENSINO
2013	2º SEMESTRE DE 2013

CÓDIGO	DEPARTAMENTO
14	ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CÓDIGO	DISCIPLINA
1434	ENGENHARIA DE SOFTWARE III

CÓDIGO	PROFESSOR RESPONSÁVEL
	JEDERSON DONIZETE ZUCHI

CARGA HORÁRIA			DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS		
SEMANAS	X AULAS/SM	= TOTAL	= TEÓRICAS	+ PRÁTICAS	+ AVALIAÇÃO
20	04	80	40	32	8

E M E N T A
<p>Conceitos, evolução e importância de arquitetura de software. Padrões de Arquitetura. Padrões de Distribuição. Camadas no desenvolvimento de software. Tipos de Arquitetura de Software. Visões na arquitetura de software. Modelo de Análise e Projetos. Formas de representação. O processo de desenvolvimento. Mapeamento para implementação. Integração do sistema. Testes: planejamento e tipos. Manutenção. Documentação.</p>

O B J E T I V O S
<p>Conhecer e aplicar padrões ao processo de software. Mapear modelos de representação.</p>

ANO	PLANO DE ENSINO	CÓDIGO
2013	2º SEMESTRE DE 2013	1434

PROGRAMA	
1.	<p>Introdução</p> <p>1.1 História do Desenvolvimento de Softwares.</p> <p>1.2 Definições necessárias para o entendimento da UML.</p> <p>1.3 UML – Definição e História.</p> <p>1.4 Arquitetura da UML.</p> <p>1.5 Modelos Estáticos e Dinâmicos.</p>
2.	<p>Projetos de Desenvolvimento de Softwares</p> <p>2.1 Definição de Projetos e Processos de Desenvolvimento de Softwares.</p> <p>2.2 Análise de Requisitos.</p> <p>2.3 Modelos de Processos.</p> <p>2.4 Definição de Artefatos para cada processo do Projeto de Desenvolvimento de Software.</p>
3.	<p>Caso de Uso</p> <p>3.1 Introdução e Definição.</p> <p>3.2 Definição de Atores e Notações.</p> <p>3.3 Identificação de casos de uso e atores a partir da definição de requisitos.</p> <p>3.4 Introdução e Implementação de Diagramas de Caso de Uso.</p> <p>3.5 Aplicação dos Diagramas de casos de uso nos processos de desenvolvimento de um software.</p> <p>3.6 Associação e Dependência</p> <p>3.7 Generalização / Especialização</p>
4.	<p>Diagramas da UML</p> <p>4.1 Introdução e Implementação dos Diagramas de Atividades.</p> <p>4.2 Introdução e Implementação dos Diagramas de Classes.</p> <p>4.3 Introdução e Implementação dos Diagramas de Sequência.</p> <p>4.4 Introdução e Implementação dos Diagramas de Comunicação.</p> <p>4.5 Diagramas de Objetos.</p> <p>4.6 Diagrama de estados ou máquina de Estados.</p> <p>4.7 Diagrama de Componentes e Implantação.</p> <p>4.8 Introdução e Apresentação dos Diagramas de estrutura composta, Diagrama de tempo e Diagrama de Interação geral.</p>

ANO	PLANO DE ENSINO	CÓDIGO
2013	2º SEMESTRE DE 2013	1434

METODOLOGIA

O desenvolvimento do conteúdo dar-se-á por meio de aulas expositivas (transparências + giz/lousa + datashow) e discussão dos aspectos teóricos, enfatizando a interdisciplinaridade do assunto no contexto da evolução da arquitetura e organização dos computadores, foco principal da disciplina. Também serão desenvolvidas atividades de incentivo a pesquisa e sistematização de assuntos avançados, complementares ao conteúdo da disciplina. Os assuntos serão definidos pelo professor para a pesquisa em grupos de alunos, e também para a apresentação para a turma em seminários de discussão.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Av1 – Avaliação 1 – Projeto escrito
 Av2 – Avaliação 2 – Desenvolvimento do sistema

Média Final = $(Av1 * 0,5) + (Av2 * 0,5)$

Aprovação: MF $\geq 6,0$ Reprovação: MF $< 6,0$

E – $9,0 \leq MF \leq 10,0$

A – $8,0 \leq MF < 9,0$

B – $6,0 \leq MF < 8,0$

C – MF $< 6,0$ insuficiente

F – Reprovação por faltas = Frequência $< 75\%$

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BOOCH, G.; RUMBAUGH, J; JACOBSON, I. UML: Guia do usuário. Elsevier, 2006.

LARMAN, C. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. Bookman, 2007.

SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 8.ed. São Paulo: Addison Wesley, 2007.