

CARGA HORÁRIA			CRÉDITOS	NATUREZA
Teoria	Prática	Total	2	Obrigatória
0	30	30		

PRÉ-REQUISITOS	CO-REQUISITOS
	<a href="#">Modelagem e Desenvolvimento de Software</a>

**OBJETIVO:** Em conjunto com a disciplina ?Modelagem e Desenvolvimento de Software?, proporcionar ao aluno uma sólida base teórico-conceitual e da práxis da modelagem e desenvolvimento de software, com ênfase em software orientado a objetos, visando capacitá-lo a produzir softwares robustos, flexíveis, escaláveis e, sobretudo, de qualidade; conhecer e saber aplicar o processo de desenvolvimento de software iterativo e incremental, dirigido pelo usuário e centrado na arquitetura; conhecer e saber utilizar a Linguagem Unificada de Modelagem em todas as fases e disciplinas do ciclo de vida de um software; conhecer e saber utilizar as técnicas de reutilização de software, desde reuso de código até reuso de arquiteturas; introduzir noções de desenvolvimento baseado em componentes de software.

**EMENTA:** Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina ?Modelagem e Desenvolvimento de Software?, com ênfase na utilização de ferramentas Computer Aided Software Engineering (CASE) para a modelagem dos sistemas, em UML, visando ao desenvolvimento, em linguagem orientada a objetos, de aplicações de média complexidade, desde o levantamento de requisitos à codificação, teste e depuração.

**ÁREA DE FORMAÇÃO DCN:** Profissional

**EIXO DE CONTEÚDOS E ATIVIDADES:** Engenharia de Software

**BIBLIOGRAFIA DE REFERÊNCIA:**

- BEZERRA, E. , **Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML** . Campus, 2003.
- CONALLEN, Jim , **Desenvolvendo Aplicações Web comUML** . Campus, 2003.
- D’SOUZA, D., WILLS, A. , **Objects, Components and Frameworks with UML** : the catalysis approach. Addison Wesley, 1998.
- GAMMA, E., HELM, R., JOHNSON, R., VLISSIDES, J. , **Design Patterns** : elements of reusable object-oriented software. Addison-Wesley, 1995.
- JACOBSON, I., BOOCH, G., RUMBAUGH, J. , **The Unified Software Development Process** . Addison-Wesley, 1999.
- LARMAN, C. , **Applying UML and Patterns** : an introduction to object-oriented analysis and design and iterative development. Prentice-Hall, 3rd edition, 2004.

A bibliografia indicada será complementada e mantida atualizada através da utilização de artigos científicos de periódicos e anais de congressos, bem como de web sites da Internet.