

| | |
|--|--------------------------|
| DISCIPLINA: Laboratório de Engenharia de Software | CÓDIGO: 2ECOM.043 |
|--|--------------------------|

Validade: a partir do 2º Semestre de 2009

Carga Horária: Total: 30 horas-aula Semanal: 02 aulas Créditos: 02

Modalidade: Teórica

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Profissional

Ementa:

Práticas em laboratório dos temas e tópicos abordados na disciplina “Engenharia de Software I”, com ênfase na utilização de ambientes de desenvolvimento integrado de software e ferramentas *Computer Aided Software Engineering* (CASE) para modelagem de requisitos, gestão do processo e projeto de software, gerenciamento de testes, gerenciamento de configurações, etc.

| Curso (s) | Período | Eixo | Natureza |
|--------------------------|---------|------------------------|-------------|
| Engenharia de Computação | 6 | Engenharia de Software | Obrigatória |

Departamento/Coordenação: Departamento de Computação (DECOM)

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos

- Modelagem e Desenvolvimento de Software
- Laboratório de Modelagem e Desenvolvimento de Software

Co-requisitos

- Engenharia de Software I

Disciplinas para as quais é pré-requisito

- Laboratório de Engenharia de Software II

Disciplinas para as quais é co-requisito

-

Transdisciplinariedade (inter-relações desejáveis)

-

Objetivos: *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

- Em conjunto com a disciplina “Engenharia de Software I”, propiciar ao aluno:
- Conhecer os fundamentos teóricos e práticos da engenharia de software;
- Conhecer e exercitar o uso de ferramentas *Computer Aided Software Engineering* (CASE), de apoio ao processo de desenvolvimento e manutenção de software.

| Unidades de ensino | | Carga-horária Horas-aula |
|--------------------|--|-----------------------------|
| 1 | Revisão de UML (Unified Modeling Language) <ul style="list-style-type: none"> • Relacionamentos • Visões de desenho • Casos de uso • Atividades • Máquinas de estado • Diagrama de Seqüência • Outros diagramas | 4 |
| 2 | Modelagem do Problema <ul style="list-style-type: none"> • Organização do modelo do problema • Análise de Requisitos • Visão de Análise • Verificação • Especificação dos Requisitos | 8 |
| 3 | Modelagem da Solução <ul style="list-style-type: none"> • Organização do modelo da solução • Visões de uso e lógica • Visões de testes • Visões de implementação • Visões de dados • Visões de componentes • Visões de implantação | 8 |
| 4 | Gestão de Alterações <ul style="list-style-type: none"> • Gestão de configurações • Técnicas • Alteração nos requisitos | 4 |
| 5 | Testes de Software <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de Teste de Software • Estratégias de Teste de Software • Realização e automação dos testes | 6 |
| Total | | 30 |

Bibliografia Básica

- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 8ª edição. São Paulo: Addison-Wesley, 2007. ISBN 9788588639287
- PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2009. ISBN 9788521616504
- PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. São Paulo: McGraw-Hill, 6ª. edição, 2006. ISBN 8586804576.

Bibliografia Complementar

- Pichler, Roman. Agile product management with Scrum: creating products that customers love. Upper Saddle River, N. J.: Addison-Wesley, c2010. ISBN 9780321618528
- BEZERRA, Eduardo. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. Rio de Janeiro: Campus, 2ª edição, 2007.
- BLAHA, Michael; RUMBAUGH, James. Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- Gamma, Erich. Padrões de projeto : soluções reutilizáveis de software orientado a objetivos. Boston: Porto Alegre: Bookman, 2000.
- Chrissis, Mary Beth. CMMI : guidelines for process integration and product improvement. Upper Saddle River, N. J.: Addison-Wesley, c2007.