**Projeto de Software Avançado**

Plano de ensino

https://drive.google.com/file/d/1GaQDP59O0DzIHV37VlYiY7mPjZcRvIOp/view?usp=sharing

Normas laboratório

https://paranavai.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2017/10/IIP-Laboratório-de-Informática.pdf

Diário de aula

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y3Kyq-1pZ4vSjDppFY5kOovFNuSqQZrfeIZbDtAfpNM/edit?usp=sharing

Atividade

INDIVIDUAL

- Criar um repositório no GitHub da disciplina;

- Efetuar commits das anotações das aulas;

- Anotar a apresentação do professor, disciplina, avaliação, plano de ensino, recados/informações importantes, horário de atendimento, contato;

- Olhar e analisar o calendário e o plano de ensino

- Tirar todas as dúvidas

- Verificar sábado letivo da disciplina

Equipe

- Formar equipes de 4 pessoas

- Até o intervalo, analisar livros correlatos da disciplina e realizar empréstimo(s) de livro(s)

- Organizar uma apresentação de 15 minutos. Pesquisar, discutir com colegas, pedir “pistas” para o professor...

- Das informações apresentadas nas primeiras aulas;

- explicar o gráfico do próximo slide;

- Exemplificar padrões de design e/ou arquitetura por meio projetos;

- Apresentar o livro escolhido com as devidas justificativas.

O que iremos estudar a nível de código, design e arquitetura?

O que é psd?

EMENTA: Princípios e fundamentos de projeto de software orientado a objetos

(abstração, acoplamento, coesão, encapsulamento, SOLID, etc). Projeto e

implementação de software em diferentes paradigmas de programação. Artefatos de

projeto de software. Notações de projeto de software. Qualidade de projeto de software.

Atributos de qualidade de projeto de software (concorrência, controle de tratamento de

eventos, tratamento de exceções, persistência, distribuição, interação, etc). Padrões de

Projeto de Software. Prática de projeto de software.

04/05 avaliação prática e entrega do projeto

11/05 fechamento do diário de aula

18/05 recuperação

Avaliação prática: prova prática, individual, sem consulta.

Entrega do projeto: entrega final do projeto desenvolvido em sala de aula.

Diário de aula: explicação do que foi passado em sala de aula durante as aulas

Recuperação: Avaliação prática e teórica, individual e sem consulta.

Carga horária: 160 horas com dois sábados letivos

Sábado letivo 17/06 e 02/09

Comunicação pelo e-mail, chat do moodle

Atendimento: Segunda-Feira: 13 às 18 sala dos professores

Arquitetura:

Design:

Design partner

Código:

código limpo, boa assinatura de métodos, código auto explicativo

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

–GAMMA, Erich et al. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000. 364 p. ISBN 8573076100.

–MARTIN, Robert C.; MARTIN, Micah. Princípios, padrões e práticas ágeis em C#. Porto Alegre: Bookman, 2011. 735 p.

–PRESSMAN, Roger; MAXIM, Bruce. Engenharia de Software. 8ª Edição. McGraw Hill Brasil, 2016.

–SILVEIRA, Paulo. Introdução à Arquitetura e Design de Software: Uma Introdução à Plataforma Java. 1. ed. Elsevier Brasil, 2011.

–SIERRA, Kathy; BATES, Bert. Use a cabeça!: Java. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010. 484 p.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

–MEDEIROS, Ernani. Desenvolvendo software com UML 2.0: definitivo. São Paulo: Pearson Makron Books, 2004.

–DENNIS, Alan. Análise e projeto de sistemas. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2014. 461 p. ISBN 9788521625094.

–PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009. 1248 p. ISBN 9788521616504.

–DEV Media. Engenharia de Software Magazine. Formato Digital.

–Robert C. Martin, Design Principles and Design Patterns, Series of Articles, C Report, March 1996. Formato Digital.