

# Engenharia de Software

## Atividade 01:

- a) Defina os conceitos de Engenharia de Software;
- b) Aspectos de software dentro da Engenharia de Software;
- c) Mitos e Verdades do Software;

## Atividade 02:

- 1 – Identificar um problema real;
- 2 – Formular o problema em texto (explicar o problema);
- 3 – Apontar a solução mais eficiente;
- 4 – Descrever a solução por meio de um texto;

## Resoluções

### Atividade 01:

- a) É uma área dedicada para o desenvolvimento e manutenção de programas de computador (softwares), usufruindo dos conhecimentos abordados pela Ciência da Computação, e a Gestão e Gerenciamento de Projetos. Possui como objetivo entregar um produto com qualidade, bem arquitetado, estruturado e documentado para a satisfação do cliente.
- b) Possui funcionalidades conforme os requisitos apontados pelo cliente. É uma espécie de “ponte”, possibilitando a interação entre ser humano e máquina, ou seja, diferentemente do hardware um software não pode ser tocado de forma física.
- c) **Mitos:** “Um bom manual, repleto de padrões e regras, fornecerá a equipe tudo que ela precisa saber”; “Caso ocorra atraso no cronograma este poderá ser contornado alocando-se mais programadores ao projeto”; “Terceirizar um projeto é garantia de nenhum trabalho pesado”; “Um software pode ser construído

observando-se o seu propósito geral” e etc. **Verdades:** “Refatorar um código sempre irá trazer benefícios para a manutenção e leitura do mesmo”; “Qualquer projeto pessoal ou pequeno pode ser anexado ao seu portfólio”; “Separar os códigos das regras de negócio dos códigos de UI irá ajudar na manutenção e testes”; “Escrever testes unitários ajudam a sustentar a confiabilidade do código, evitando futuros problemas”; “Tratar exceções e erros pode ajudar na validação de dados”; e etc.

## **Atividade 02:**

- 1 – Memorizar as “leis” de uma boa redação.
- 2 – As Competências; regras de acentuação; separação silábica; dividir a redação entre introdução, desenvolvimento e conclusão; conseguir manter uma boa coesão e coerência até o término da redação e pontuar corretamente um texto pode ser muita informação para se armazenar em um curto período de tempo.
- 3 – A criação de uma aplicação mobile que possa englobar e redigir a demanda de informações requeridas pelo problema de uma forma cativável, pode ser uma boa solução para escrever redações melhores.
- 4 – Uma aplicação mobile desenvolvida com o uso de Flutter, trará uma boa performance, uma boa UI baseada nos dogmas do Material Design (facilitando o uso da aplicação), uma boa pesquisa de UX Design, sem a necessidade de nenhum recurso terceirizado (aplicação estática) e apresentar as informações da melhor forma possível.