

Literatura Recomendada

Prof. Edson Alves

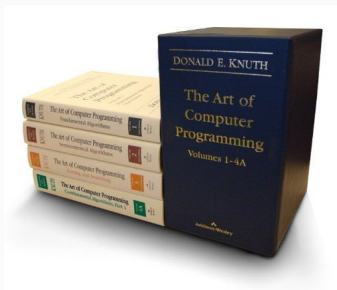
2018

Faculdade UnB Gama

1. Livros

Livros

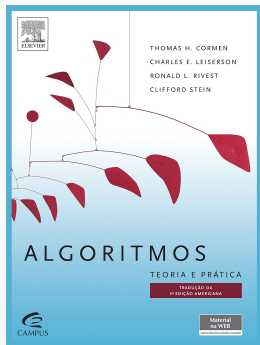
The Art of Computer Programming



Autor:	Donald E. Knuth
1ª Edição:	1968
Volumes:	4
Páginas:	3168
Nível:	Avançado

Série clássica de livros sobre algoritmos, ainda inacabada. Apresenta os algoritmos de forma detalhada e analítica, com diversas referências à trabalhos científicos.

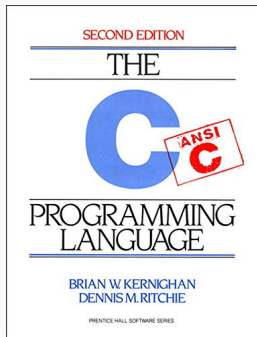
Algoritmos: Teoria e Prática



Autor:	Thomas H. Cormen
1ª Edição:	1989
Volumes:	1
Páginas:	944
Nível:	Intermediário

Livro texto dos cursos de algoritmos das melhores universidades do mundo, e é uma obra de referência e consulta para os profissionais da área.

The C Programming Language



Autores: Brian W. Kernighan
Denis M. Ritchie

1ª Edição: 1978

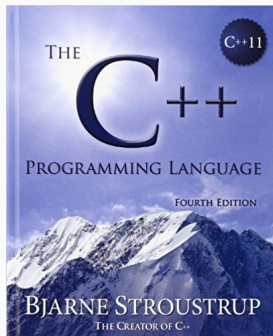
Volumes: 1

Páginas: 279

Nível: Introductório

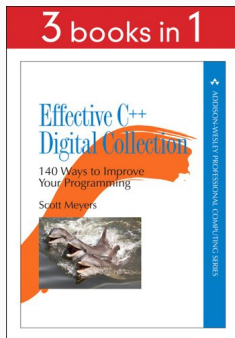
Livro sobre a linguagem C escrito pelos autores da linguagem. Leitura fácil e didática. A obra se tornou a referência do C antes da padronização.

The C++ Programming Language



Autor:	Bjarne Stroustrup
1ª Edição:	1985
Volumes:	1
Páginas:	1346
Nível:	Intermediário

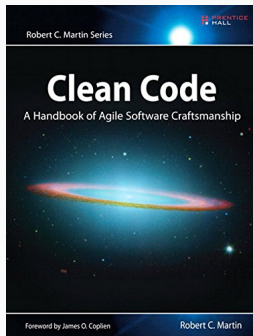
Livro sobre C++ escrito pelo autor da linguagem. A escrita é técnica e detalhada, e exige bastante do leitor.



Autor: Scott Meyers
1ª Edição: 1992
Volumes: 4
Páginas: 2796
Nível: Intermediário

Quatro livros sobre técnicas efetivas para C++: *Effective C++*, *More Effective C++*, *Effective STL*, *Effective Modern C++*. O autor é didático, mas a leitura exige um bom conhecimento prévio de C++ para melhor entendimento da discussão.

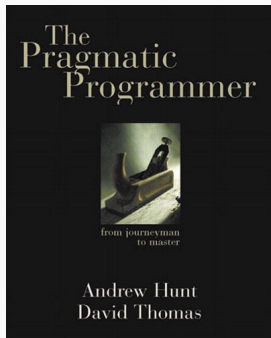
Clean Code



Autor:	Robert C. Martin
1ª Edição:	2008
Volumes:	3
Páginas:	1105
Nível:	Introdutório

Série de livros sobre boas práticas de Engenharia de Software (*Clean Code*, *Clean Coder*, *Clean Architecture*). Leitura obrigatória para estudantes da área.

The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master



Autores: Andrew Hunt
David Thomas

1ª Edição: 1999

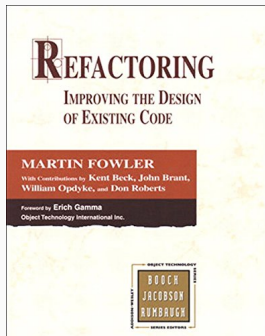
Volumes: 1

Páginas: 352

Nível: Introdutório

Livro bastante influente na área de Engenharia de Software, sendo adotado como livro-texto de disciplinas da área. Reune uma série de dicas e métodos para o desenvolvimento de software.

Refactoring: Improving the Design of Existing Code



Autores: Martin Fowler
Kent Beck
John Brant
William Opdyke

1ª Edição: 1999

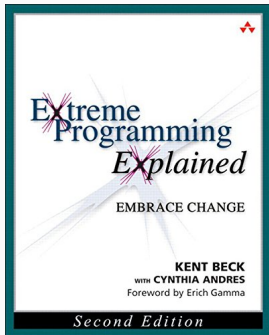
Volumes: 1

Páginas: 461

Nível: Introdotório

Livro que introduz a técnica de refatorção de código. Obrigatório para estudantes de Engenharia de Software.

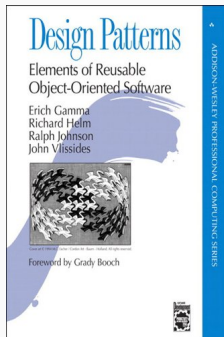
Extreme Programming Explained: Embrace Changes



Autor:	Kent Beck Cynthia Andres
1ª Edição:	1999
Volumes:	1
Páginas:	218
Nível:	Introatório

Livro que apresenta a *eXtreme Programming* (XP). Obrigatório para estudantes de Engenharia de Software.

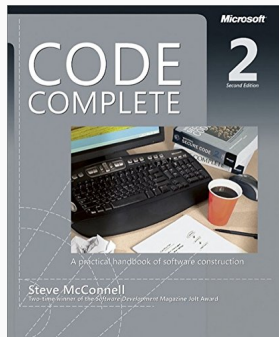
Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software



Autores:	Erich Gamma Richard Helm Ralph Jonhson John Vlissides
1ª Edição:	1994
Volumes:	1
Páginas:	416
Nível:	Intermediário

Livro escrito pelos autores conhecidos como *Gang of Four*, introduz de forma sistemática os padrões de projeto da programação orientada à objetos. Leitura obrigatório para os estudantes de Engenharia de Software.

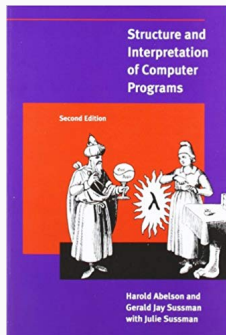
Code Complete



Autor:	Steve McConnell
1ª Edição:	1993
Volumes:	1
Páginas:	914
Nível:	Introdutório

Escrito por um experiente programador da Microsoft, é considerado um dos melhores guias sobre boas prática de programação.

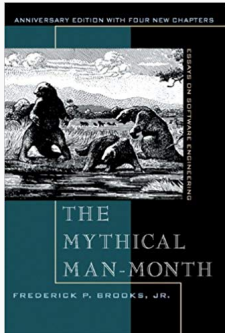
Structure and Interpretation of Computer Programs



Autores:	Harold Abelson Gerald Jay Sussman Julie Sussman
1ª Edição:	1979
Volumes:	1
Páginas:	657
Nível:	Intermediário

Considerado um dos livros mais influentes da Ciência da Computação, impactou o currículo de cursos de grandes universidades desde seu lançamento.

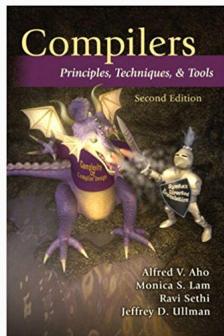
The Mythical Man-Month: Essays on Software Engineering



Autor: Frederick P. Brooks
1ª Edição: 1975
Volumes: 1
Páginas: 336
Nível: Introductório

Considerado um clássico da Engenharia de Software, traz ensaios sobre desenvolvimento de software e gerência de projetos, e trata do problema da escalabilidade do trabalho colaborativo e da natureza de indivíduos e grupos.

Compilers: Principles, Techniques, and Tools



Autores:	Alfred V. Aho Monica S. Lam Ravi Sethi
1ª Edição:	1986
Volumes:	1
Páginas:	1009
Nível:	Avançado

Conhecido como *Dragon Book* (por conta da ilustração da capa), é o livro referência sobre compiladores nas melhores universidades do mundo.

Redes de Computadores



Autores: Andrew S. Tanenbaum

David Wetherall

1ª Edição: 1981

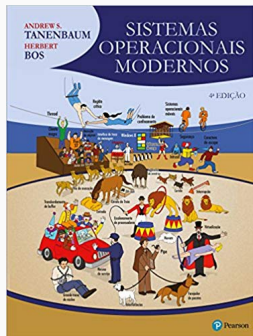
Volumes: 1

Páginas: 600

Nível: Intermediário

Livro referência sobre redes de computadores.

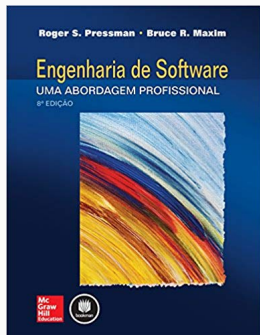
Sistemas Operacionais Modernos



Autor: Andrew S. Tanenbaum
1ª Edição: 1992
Volumes: 1
Páginas: 864
Nível: Avançado

Livro referência sobre sistemas operacionais. Escrito pelo pai do sistema MINIX.

Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional



Autores: Roger S. Pressman
Bruce R. Maxim

1ª Edição: 1982

Volumes: 1

Páginas: 968

Nível: Introdutório

Há mais de três décadas o livro introdutório sobre Engenharia de Software. Faz parte da ementa de várias disciplinas dos cursos da área.



Autor:	Ian Sommerville
1ª Edição:	1982
Volumes:	1
Páginas:	529
Nível:	Introdutório

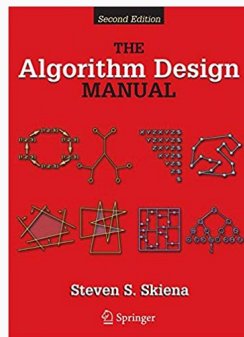
Outra grande referência da área de Engenharia de Software, também presente na ementa de várias disciplinas dos cursos de graduação.

UML Essencial. Um Breve Guia Para a Linguagem-Padrão de Modelagem Para Objetos



Autor:	Martin Fowler
1ª Edição:	1997
Volumes:	1
Páginas:	162
Nível:	Introdutório

Primeiro livro publicado sobre UML, traz a explicação dos principais diagramas. Leitura fácil e didática.



Autor: Steven S. Skiena

1ª Edição: 1997

Volumes: 1

Páginas: 730

Nível: Intermediário

Excelente livro sobre projeto e análise de algoritmos.

Scrum. A Arte de Fazer o Dobro do Trabalho na Metade do Tempo



Autor: Jeff Sutherland

1ª Edição: 2014

Volumes: 1

Páginas: 240

Nível: Introdutório

Livro sobre o SCRUM, por um de seus idealizadores.