

Literatura Recomendada

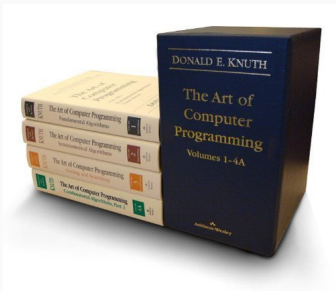
Prof. Edson Alves

Faculdade UnB Gama

1. Livros

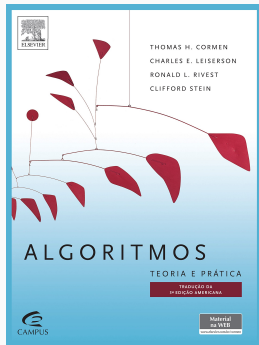
Livros

The Art of Computer Programming



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

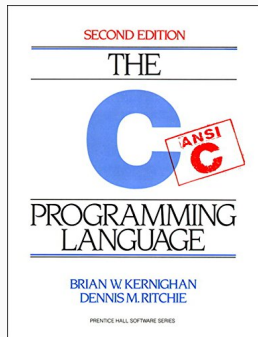
Série clássica de livros sobre algoritmos, ainda inacabada. Apresenta os algoritmos de forma detalhada e analítica, com diversas referências à trabalhos científicos.



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

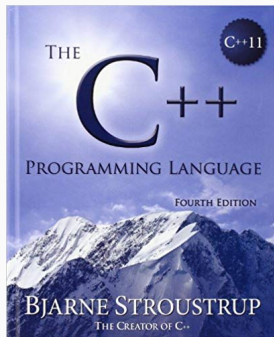
Volumes: 1

Páginas: 279

Nível: Introdutório

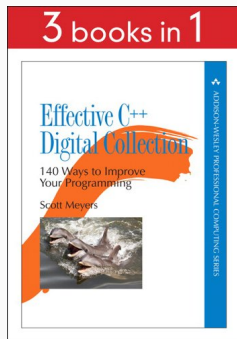
Livro sobre a linguagem C escrito pelos autores da linguagem. Leitura fácil e didática. A obra se tornou a referência da linguagem C antes da padronização.

The C++ Programming Language



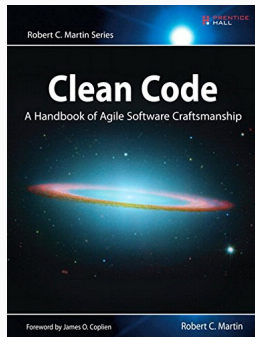
Autor:	Bjarne Stroustrup
1ª Edição:	1985
Volumes:	1
Páginas:	1346
Nível:	Intermediário

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

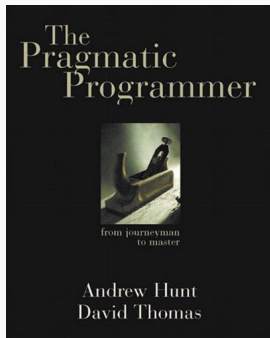
Quatro livros sobre técnicas efetivas para C++: *Effective C++*, *More Effective C++*, *Effective STL*, *Effective Modern C++*. O autor é didático, mas a leitura exige um bom conhecimento prévio de C++ para melhor entendimento da discussão.



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

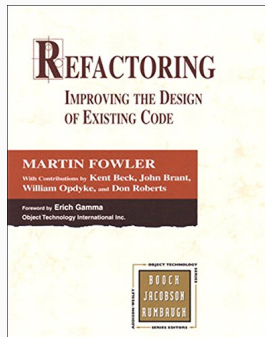
Volumes: 1

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

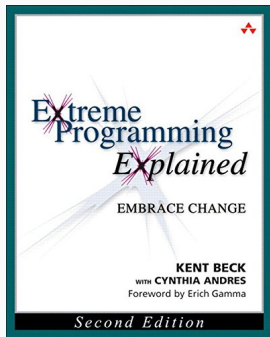
Volumes: 1

Páginas: 461

Nível: Introductório

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

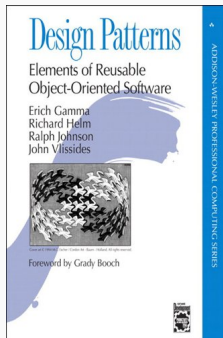
Extreme Programming Explained: Embrace Changes



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

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

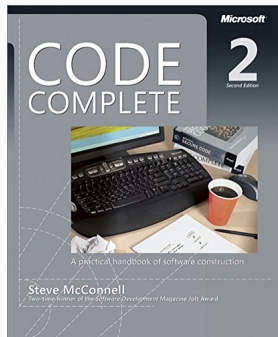
1ª Edição: 1994

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 estudadntes de Engenharia de Software.



Autor: Steve McConnell

1ª Edição: 1993

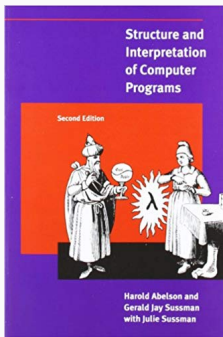
Volumes: 1

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

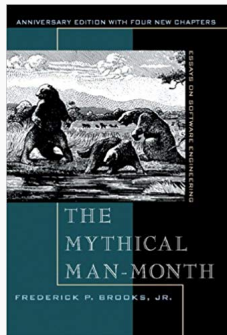
Volumes: 1

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.

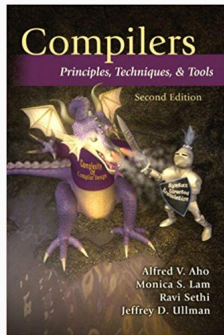
The Mythical Man-Month: Essays on Software Engineering



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

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

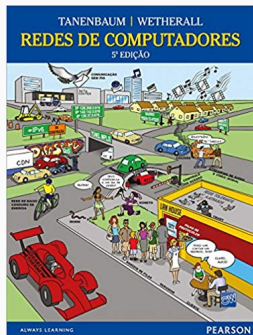
1ª Edição: 1986

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.



Autores: Andrew S. Tanenbaum
David Wetherall

1ª Edição: 1981

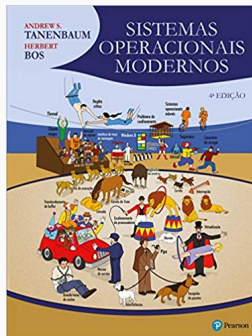
Volumes: 1

Páginas: 600

Nível: Intermediário

Livro referência sobre redes de computadores.

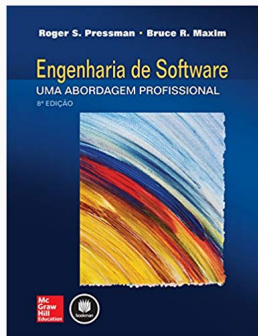
Sistemas Operacionais Modernos



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.

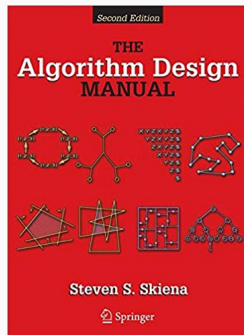
UML Essencial. Um Breve Guia Para a Linguagem-Padrão de Modelagem Para Objetos



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.

The Algorithm Design Manual



Autor: Steven S. Skiena

1ª Edição: 1997

Volumes: 1

Páginas: 730

Nível: Intermediário

Excelente livro sobre projeto e análise de algoritmos.

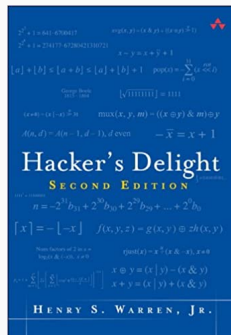
Scrum. A Arte de Fazer o Dobro do Trabalho na Metade do Tempo



Autor: Jeff Sutherland
1ª Edição: 2014
Volumes: 1
Páginas: 240
Nível: Introdutório

Livro sobre o SCRUM, por um de seus idealizadores.

Hacker's Delight



Autor: Henry S. Warren Jr.
2ª Edição: 2012
Volumes: 1
Páginas: 494
Nível: Avançado

Livro com inúmeras técnicas de otimização e manipulação binária.