

## PLANO DE DISCIPLINA

### I - IDENTIFICAÇÃO

<b>DEPARTAMENTO:</b> DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO, AMBIENTE, SAÚDE E PRODUÇÃO	
<b>CURSO:</b> TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS	
<b>MÓDULO/SÉRIE:</b> III	
<b>DISCIPLINA:</b> PROGRAMAÇÃO CORPORATIVA	<b>CARGA HORÁRIA:</b> 90h/a
<b>PROFESSOR(A):</b> ROGÉRIO DA SILVA	<b>COORDENADOR(A):</b> FRANCIERIC ALVES DE ARAÚJO
<b>SEMESTRE:</b> 1	<b>ANO:</b> 2017

### II - EMENTA

Orientação a objetos, projeto de *software* orientado a objetos, tópicos especiais em linguagens de programação orientadas a objeto.

### III - OBJETIVOS

#### GERAL

Aplicação de técnicas e ferramentas de programação de software corporativo

#### ESPECÍFICOS

Dominar técnicas e ferramentas de desenvolvimento de software em equipe e projetos corporativos.

### IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- **Revisão de programação orientada a objetos**
- **Projeto de software**

- o Noções de processo e metodologias de desenvolvimento
- o Ferramentas de colaboração e automatização de tarefas

- **Princípios de Código Orientado a Objetos**

- o SOLID

- **Refatoração**

- o Definições e conceitos

- o Aplicabilidade
- o Principais Refatorações

- **Prática de Padrões de Projeto**

- o Padrões baseados em Herança
- o Padrões baseados em Composição
- o Padrões baseados em Recursividade OO
- o Padrões de Criação de Objetos
- o Padrões Estruturais
- o Padrões Comportamentais.
- o Domain-Driven Design

- **Teste de software**

- o Testes no processo de desenvolvimento
- o Ferramentas para automatização de testes

- **Tópicos especiais:**

- o Componentes Reutilizáveis
- o Mapeamento Objeto Relacional
- o Expressões Regulares

## V - METODOLOGIA

- Aulas expositivas teóricas e apresentação de estudos de casos práticos
- Aulas práticas para fixação do conteúdo
- Desenvolvimento de um projeto em grupo para aplicação das técnicas

## VI - RECURSOS

- Sala de Aula
- Laboratório de Informática
- Computador e DataShow

## VII - AVALIAÇÃO

- Participação do aluno em sala: assiduidade, comportamento e disciplina;
- Aplicação de atividades escritas e práticas de programação;
- Seminários e discussões de artigos em sala;
- Para efeito de aprovação, serão considerados os critérios estabelecidos na Organização Didática do IFPI.

## VIII - BIBLIOGRAFIA

### BÁSICA

- FOWLER, Martin. Refatoração: aperfeiçoando o projeto de código existente. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- GAMMA, Erich., HELM, R., JOHNSON, R. e VLISSIDES, J. Padrões de Projeto: Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.
- ANICHE, Maurício. Orientação a Objetos e SOLID para Ninjas - Projetando classes flexíveis, São Paulo: Casa do Código, 2015.
- ANICHE, Maurício. Test-Driven Development - teste e design no mundo real. São Paulo: Casa do Código, 2013.
- GUERRA, Eduardo. Design Patterns com Java - projeto orientado a objetos guiado por padrões de projeto. São Paulo: Casa do Código, 2013.
- EVANS, Eric. Domain-Driven Design – Quickly (by Abel Avram & Floyd Marinescu), INFOQ. 2006
- CORDEIRO, Gilliard. Aplicações Java para Web com JSF e JPA. São Paulo: Casa do Código, 2012.
- CORDEIRO, Gilliard. JPA Eficaz - as melhores práticas de persistências de dados em java. São Paulo: Casa do Código, 2013.
- JARGAS, AURELIO MARINHO, Expressões Regulares – uma abordagem divertida, 5ª Edição, São Paulo: Novatec, 2016

TERESINA, 17/04/2017.

Rogério da Silva

Assinatura do professor

\_\_\_\_\_

Assinatura do coordenador