

INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
PARAÍBA

# Padrões de Projeto

Dr<sup>a</sup>. Alana Moraes

Apresentação da disciplina

# Informações Gerais

## ☐ Carga Horária

✓ 67 Horas

## ☐ Limite de Faltas

✓ 25% do número de aulas

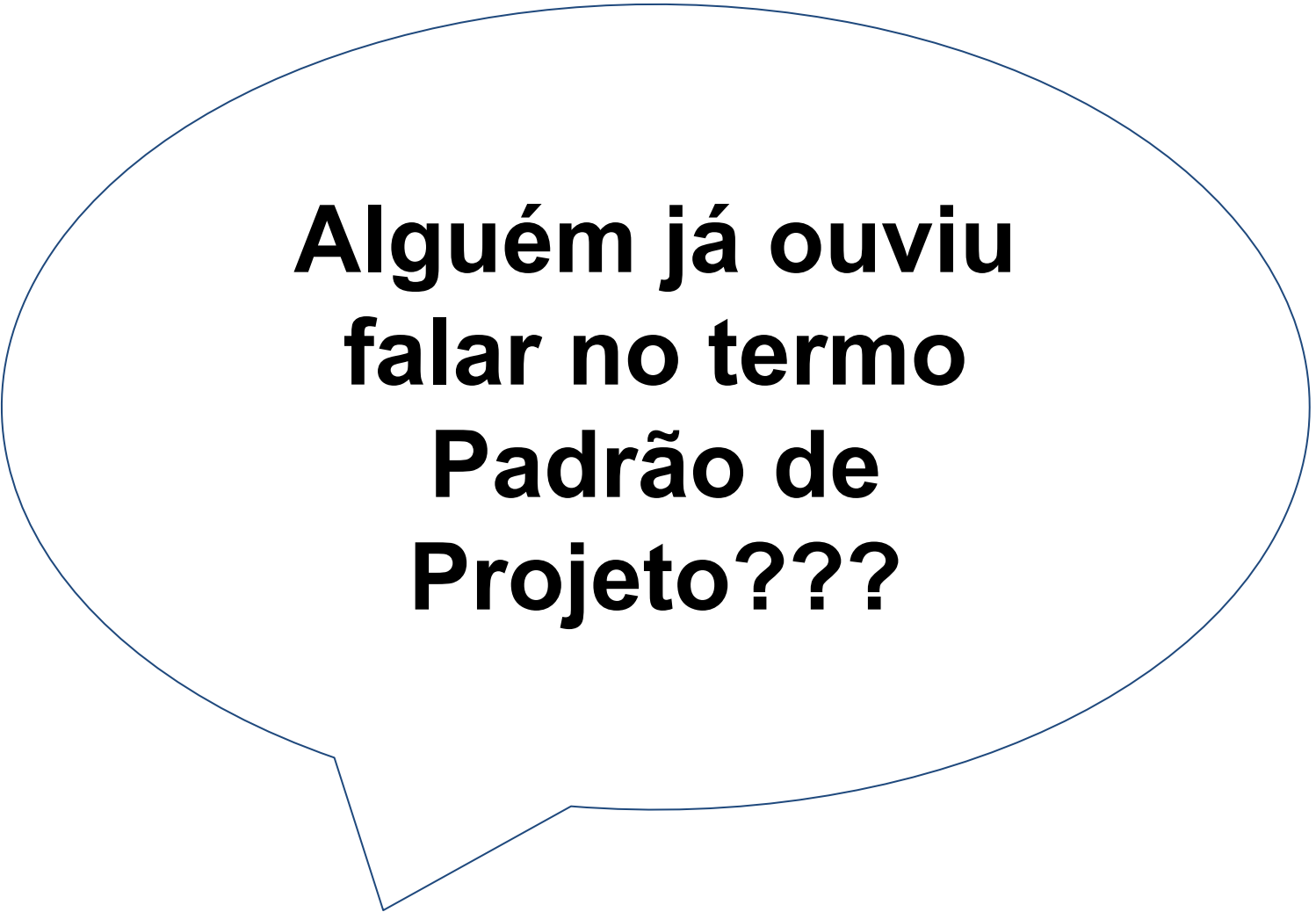
## ☐ Reposição

✓ 1 por semestre

✓ Não repõe o projeto

# Objetivo Geral da Disciplina

- Discutir a importância dos padrões de projeto
- Entender como aplicar padrões de projeto durante o desenvolvimento de *software*
- Apresentar os benefícios e dificuldades que podem surgir quando usamos padrões de projeto



**Alguém já ouviu  
falar no termo  
Padrão de  
Projeto???**

# Motivação

- Projetar *software* OO reusável e de boa qualidade é difícil
  - Mistura de específico + genérico
  - Impossível acertar da primeira vez
- Projetistas experientes usam soluções com as quais já trabalharam no passado
- Padrões de projeto
  - Uso sistemático de:
    - nomes,
    - explicações,
    - e avaliações

# Metodologia

- Aulas práticas
- Exercícios todas as aulas
- Atividades
  - Antecipando assuntos das próximas aulas

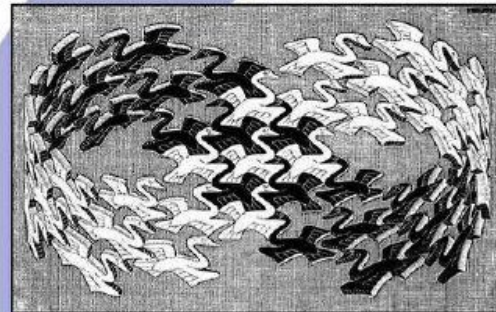
# Bibliografia

- 1) LARMAN, Craig. Utilizando UML e Padrões – Uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos. Bookman, 2000
- 2) GAMMA, Erich et al. Padrões de Projeto: Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Bookman, 2000.
- 3) GUEDES, Gilleanes T. A.. UML 2: uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2009. 485 p. il.

# Capas

## Padrões de Projeto

Soluções reutilizáveis de software  
orientado a objetos



ERICH GAMMA  
RICHARD HELM  
RALPH JOHNSON  
JOHN VLISSIDES

SNOW

Design Patterns

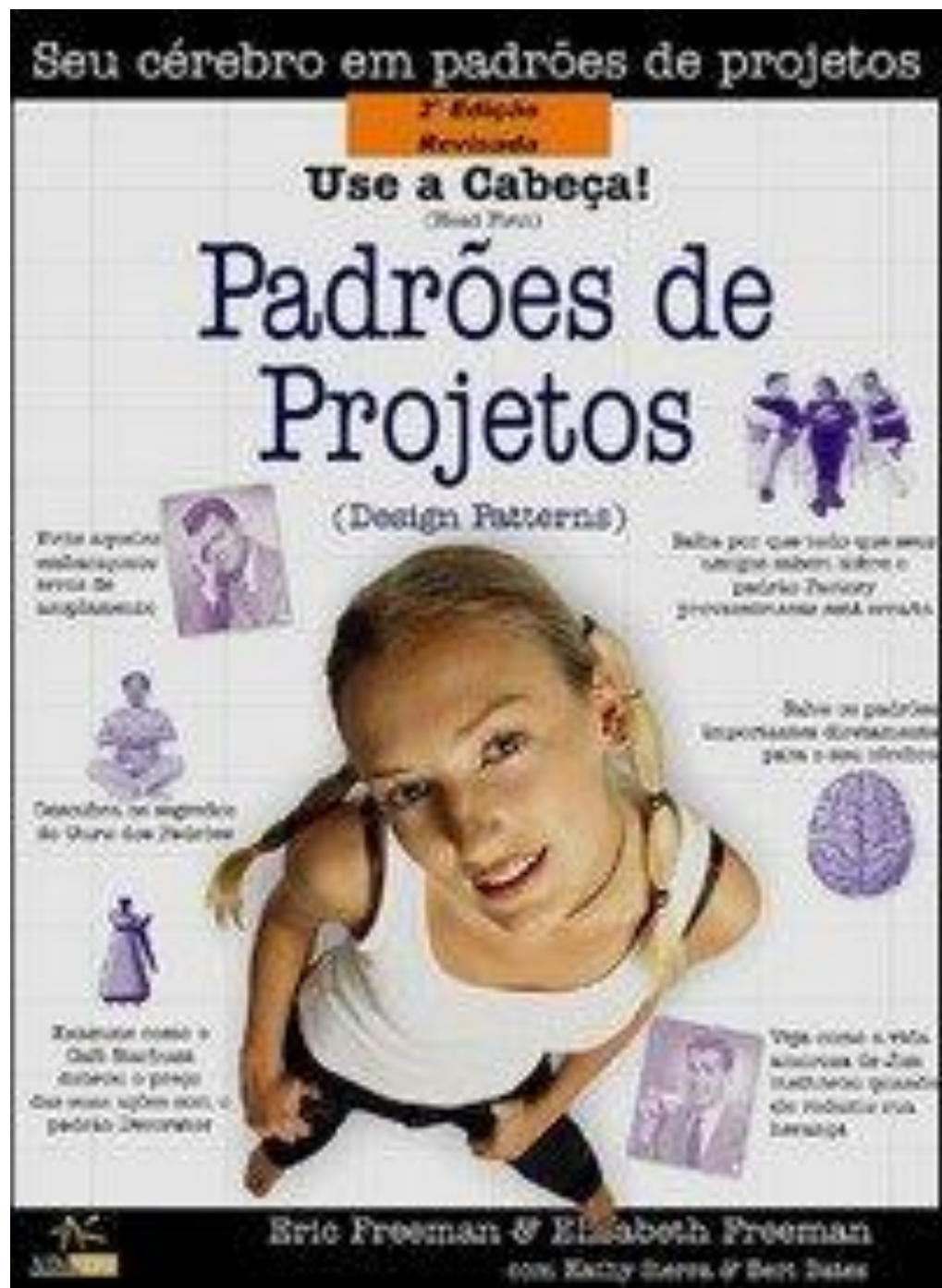




# Bibliografia Auxiliar

- 1) FREEMEN, Eric; FREEMAN, Elisabeth. Use a cabeça: padrões e projetos. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 478 p. il. (Use a cabeça!).
- 2) SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 552 p. il.
- 3) PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. São Paulo: Pearson, 1995. 1056 p.
- 4) HORSTMANN, Cay S. Core Java: fundamentos. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010. 383 p. 1v. il.
- 5) SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. UML 2.5 com enterprise architect 10: modelagem visual de projetos orientada a objetos São Paulo: Érica, 2014. 320 p. il.
- 6) ALUR, Deepak et al. Core J2EE Patterns: As melhores práticas e estratégias de design. Editora Campus, 2004.

# Capas



# Avaliação

- Prova Escrita
  - Sem consulta
  - Individual
- 1ª Avaliação
  - Prova escrita: 7
  - Mini-projeto: 3
- 2ª Avaliação
  - Prova escrita: 2
  - Mini-projeto: 8
- 3ª Avaliação
  - Projeto
- Reposição
- Final



# Contato

- Google classroom
- Email
  - [alanamm.prof@gmail.com](mailto:alanamm.prof@gmail.com)

**DÚVIDAS?**