



**CST EM SISTEMAS PARA INTERNET**

IDENTIFICAÇÃO			
DISCIPLINA: <b>Padrões de Projeto de Software</b>			Período: <b>5º</b>
PRÉ-REQUISITO: <b>Análise e Projeto de Sistemas</b>			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [ <input checked="" type="checkbox"/> ] Optativa [ <input type="checkbox"/> ] Eletiva [ <input type="checkbox"/> ]			
CARGA HORÁRIA			
CARGA HORÁRIA SEMANAL:	<b>4 h</b>	CARGA HORÁRIA TOTAL:	<b>67 h</b>

**EMENTA**

Contextualização dos padrões arquiteturais e de projeto em um processo de desenvolvimento de software; Reuso e refatoramento de software; Padrões de projeto para atribuição de responsabilidades – GRASP; Padrões arquiteturais de software; Padrões GoF.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

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.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

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.