

INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PARAÍBA

Métodos Avançados de Programação

Dr^a. Alana Moraes

Apresentação da disciplina

Informações Gerais

☐ Carga Horária

✓ 67 Horas

☐ Limite de Faltas

✓ 25% do número de aulas

☐ Reposição

✓ Com Justificativa

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

Motivação

- Projetar software OO reusável e de boa qualidade é difícil
 - Mistura de específico + genérico
 - Impossível acertar da primeira vez



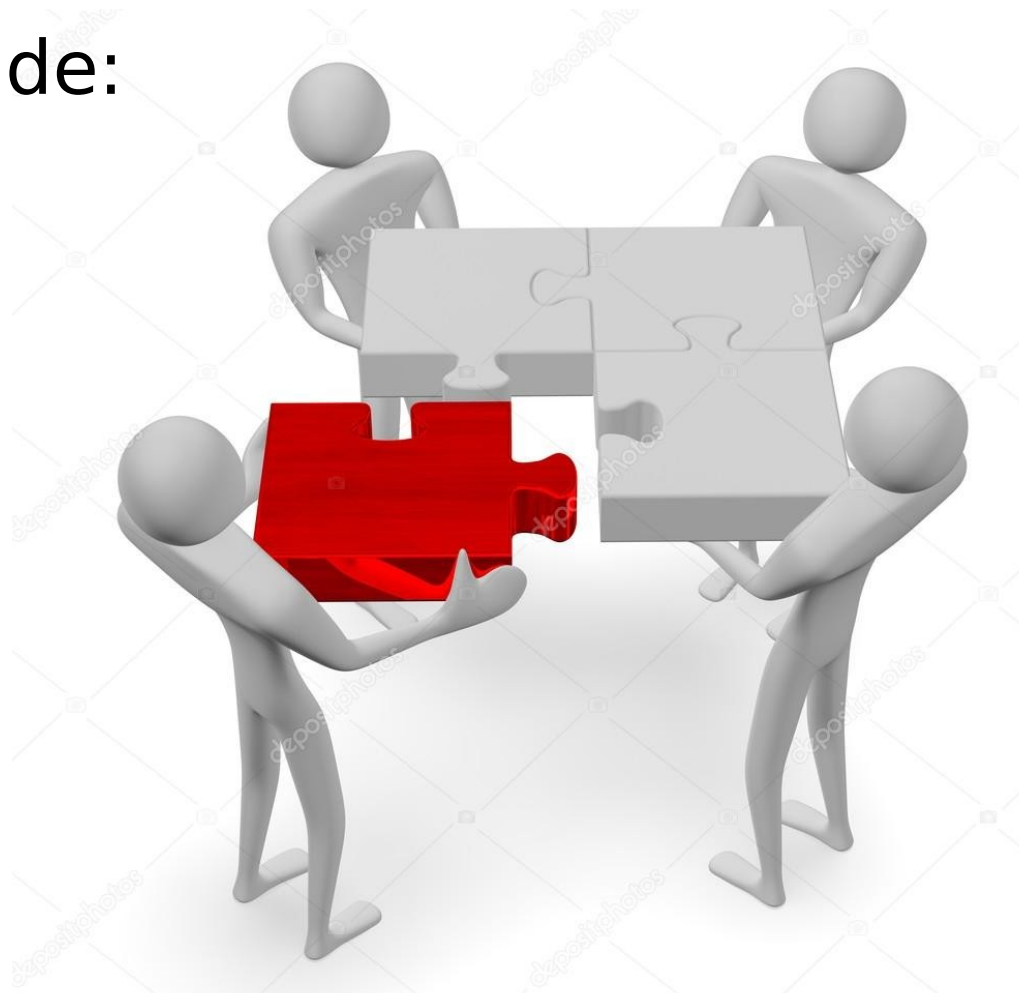
Motivação

- Projetistas experientes usam soluções com as quais já trabalharam no passado



Motivação

- Padrões de projeto
 - Uso sistemático de:
 - nomes,
 - explicações,
 - e avaliações



Metodologia

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

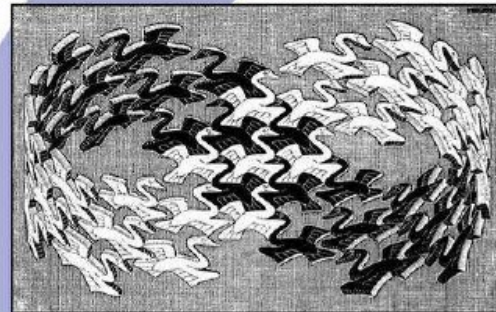
Bibliografia

- 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



© 1994 M.C. Escher / Gordon Art - Baarn - Holland. Todos os direitos reservados.

ERICH GAMMA
RICHARD HELM
RALPH JOHNSON
JOHN VLISSIDES

SNOW

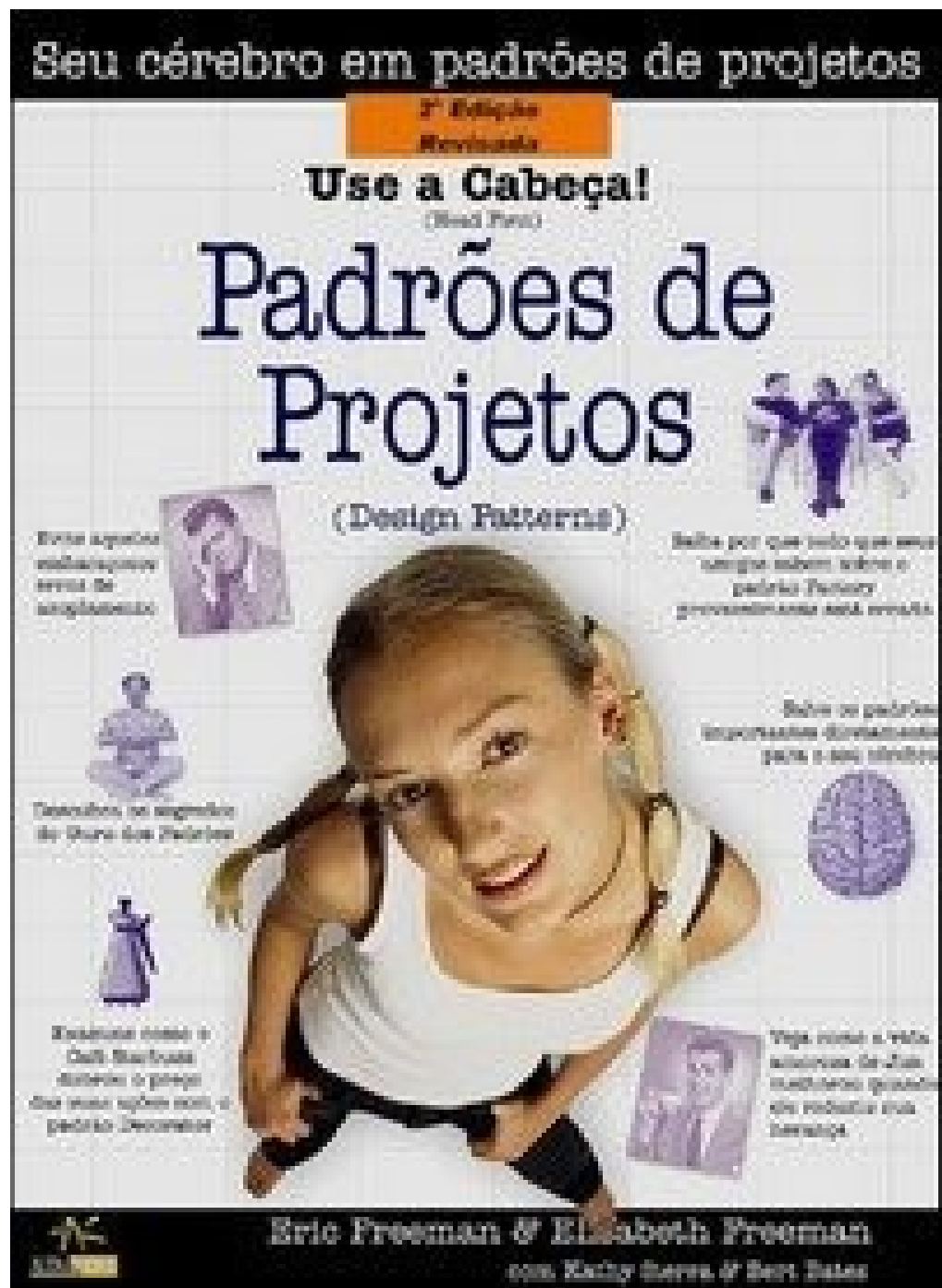
Design Patterns



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

- 3 Avaliações
- Reposição
- Final

Contato

- Materiais:
 - <https://sites.google.com/site/disciplinasalana/ifpb/padrões>
- Email
 - alanamm.prof@gmail.com

Conselhos

- Não acumulem dúvidas.

Conselhos

- Não acumulem dúvidas.
- Estudem todas as semanas.

Conselhos

- Não acumulem dúvidas.
- Estudem todas as semanas.
- Se forcem a ler em inglês.

Conselhos

- Não acumulem dúvidas.
- Estudem todas as semanas.
- Se forcem a ler em inglês.
- Tentem se atualizar todos os dias, sobre as notícias da área.

Conselhos

- Não acumulem dúvidas.
- Estudem todas as semanas.
- Se forcem a ler em inglês.
- Tentem se atualizar todos os dias, sobre as notícias da área.
- Façam as atividades.

DÚVIDAS?