Padrões e Desenho de Software

UA.DETI.PDS – 2022/23 José Luis Oliveira



Objetivos

- Compreender os âmbitos das abstrações: princípios de desenho, padrões de software e estilos de arquitetura de software
- Analisar um projeto de software de um sistema (ou parte) e identificar de forma critica as opções de desenho e seu possível impacto no seu desempenho
- Propor e defender uma solução para um projeto de software baseada nas boas práticas, princípios e padrões abordados na unidade curricular
- Rever código com suporte em ferramentas e em regras de boas práticas
- Identificar soluções expeditas / plataformas que possam ser alternativa à implementação de raiz de uma dada solução de parte de um sistema



Programa

Princípios de desenho de software

- Princípios e orientações (e.g. GRASP)
- Impacto destes no processo de desenho de um sistema nomeadamente ao nível flexibilidade, de facilidade de manutenção e reutilização de componentes.

Revisão e melhoria do código

- Métricas sobre código
- Revisão de código, "Bad smells" e reengenharia
- Anti-padrões frequentes



Programa (cont.)

Padrões de desenho de software

- Apresentação dos principais padrões de desenho (e.g. GoF)
- Identificação e estudo das características de padrões de desenho em casos concretos

Estilos de arquitetura de software

- Estilos de arquitetura estruturais e de interação/concorrência
- Identificação e estudo das características de padrões de desenho em casos concretos
- Introdução a padrões de concorrência: Sistemas distribuídos como um conjunto de componentes que cooperam entre si



Bibliografia principal



- Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides (1994, Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley Professional,).
- E. Freeman, K. Sierra, B. Bates (2004), **Head first design** patterns, O'Reilly.
- Craig Larman (2004), Applying UML and patterns: an introduction to object - oriented analysis and design and iterative development, Prentice Hall PTR.
- Steve McConnell (2004), Code Complete: A Practical Handbook of Software Construction, Microsoft Press.
- Robert C. Martin (2008), Clean code: a handbook of agile software craftmanship. Prentice Hall.
- Martin Fowler, et al (2000). Refactoring: Improving the Design of Existing Code, Addison-Wesley.



Avaliação

- A avaliação da disciplina será discreta, sem avaliação na época normal:
- Avaliação Teórico-Prática (ATP) 40%
 - ATP1 (20%): 12/04/2023
 - ATP2 (20%): 31/05/2023
- Avaliação Prática (AP) 60%
 - AC (15%): correspondentes ao desempenho nas aulas, realização de guiões e trabalhos individuais
 - EP (45%): Exame prático, 31.05.2023
- ❖ A nota mínima para cada uma das duas componentes (Teórica e Prática) é de 7 valores.



Avaliação (cont.)

- Modelo de funcionamento das aulas práticas
 - Nas aulas terão de usar um portátil pessoal com o software necessário para cada módulo.
 - É importante a assiduidade, a preparação prévia, a discussão durante a aula, a entrega de todos os guiões.
 - Entrega semanal de trabalhos



ECTS

- Escolaridade (T/TP/P): 0/2/2 ECTS: 6
- O número de créditos ECTS indica o número de horas espetável que devem estudar para esta disciplina.
 - -1 ECTS = 25-30 horas de estudo.
 - 6 ECTS = 150-180 horas de estudo.
- Num semestre com 15 semanas devem estudar pelo menos 10 horas por semana.
- Estas horas incluem: aulas presenciais, leitura de livros, resolução de exercícios, estudo para testes e exames, etc.



Recursos

- elearning.ua.pt
 - Slides TP
 - Guiões Práticos
 - Entregas
 - Fóruns
 - Informações e resultados

Links

- http://sourcemaking.com/
- http://www.tutorialspoint.com/design_pattern/
- http://www.oodesign.com/
- **–** ...



Docentes

- ❖ José Luis Oliveira (jlo@ua.pt) TP, P2, P5
- ❖ Carlos Costa (carlos.costa@ua.pt) P3, P4
- ❖ José Moreira (jose.moreira@ua.pt) P1
- Rafael Direito (rafael.neves.direito@ua.pt)
- * As OTs funcionarão por marcação.
 - Por favor envie email para o docente até às 12h do dia anterior à OT que pretende agendar.



Bons estudos e bom semestre!



