#### **Projeto de Software**

Carga horária

Teórica: 64 horas

Prática: 0 horas

Total: 64 horas

Unidade responsável: Instituto de Informática (INF)

Natureza: Núcleo Comum (NC) / Obrigatória

Pré-requisito: Engenharia de Software e

Programação Orientada a Objetos

Ementa:

1. Fundamentos de *design* de software.
2. Questões básicas de *design* de software: concorrência, controle e tratamento de eventos, persistência de dados, distribuição, tratamento de erro e exceção, tolerância a falhas, interação e apresentação, e segurança. Estrutura e arquitetura de software.
3. Projeto de interface de usuário.
4. Análise de qualidade e avaliação de *design* de software.
5. Notação de *design* de software.
6. Métodos e estratégias de *design* de software.
7. Ferramentas de *design* de software.

Bibliografia básica:

* BUDGEN, B. Software Design, 2nd edition, Addison­Wesley, 2003.
* BASS, L. et al. Software Architecture in Practice, 3rd edition, Addison­Wesley, 2012.
* LARMAN, C. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento interativo. Bookman, 2008.

Bibliografia complementar:

* BOOCH, G. UML guia do usuário: o mais avançado tutorial sobre Unified Modeling Language (UML). Elsevier, 2006.
* FREEMAN, E. et al. Use a cabeça!: padrões de projetos, (design patterns), Alta Books, 2007.
* FOWLER, M. Patterns of enterprise application architecture. Addison­Wesley, 2003.
* GAMMA, E. et al. Design patterns elements of reusable object-oriented software. Reading: Addison Wesley, 1995.
* NYGARD, M. Release It!: Design and Deploy Production­Ready Software, Pragmatic Bookshelf, 2007.

Informações: