



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

✓ 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

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
- TEDs
 - Antecipando assuntos das próximas aulas

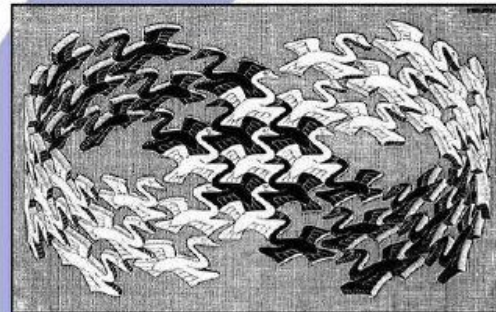
Bibliografia

- 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

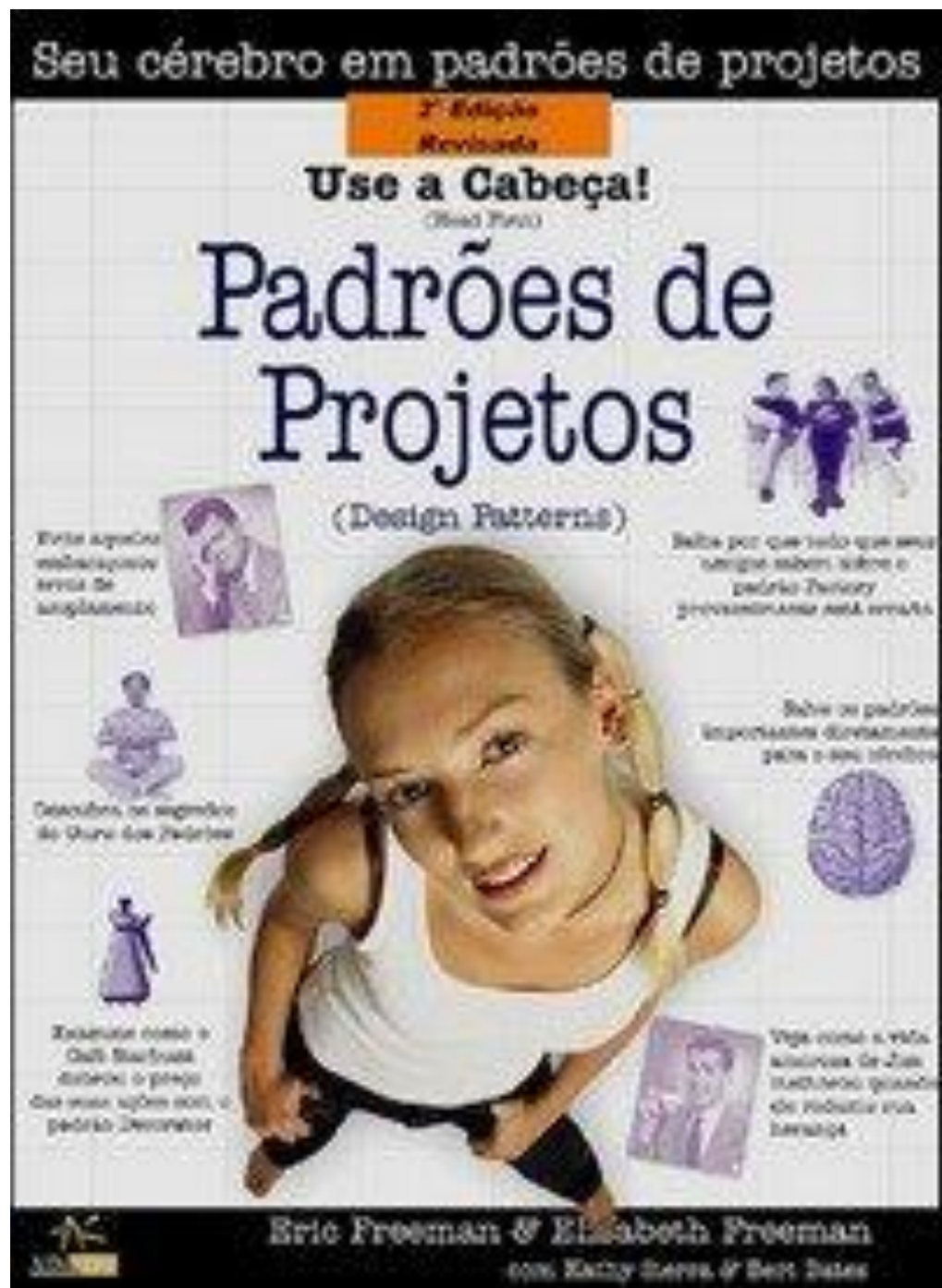
Design Patterns



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

- Prova Escrita
 - Sem consulta
 - Individual
 - 30/03 – 1ª avaliação
 - 01/06 – 2ª avaliação
- 1ª Avaliação
 - Prova escrita: 5
 - Mini-projeto: 5
- 2ª Avaliação
 - Prova escrita: 2
 - Mini-projeto: 8

Contato

- Materiais:
 - Códigos postados no github
 - <https://github.com/alanammoraes/mapiesp>
- Chat do aluno *online*
- Google classroom
- Email
 - alanamm.prof@gmail.com

DÚVIDAS?