

**Atenção! Este Plano de Ensino é um Rascunho.** Sua impressão não está liberada por se tratar de um documento não aprovado pela PUC Goiás.

Disciplina: **CMP1554 - Ferramentas Visuais de Desenvolvimento de Software**  
Turma: **C01** Subturma(s): **Todas as Subturmas desta Turma**  
Créditos: 4 Carga Horária: 60 Horas/Aula  
Professor: **VICENTE PAULO DE CAMARGO**

## 1. Ementa

Estudo e análise das diversas ferramentas visuais da atualidade que permitem facilitar o desenvolvimento de software.

## 2. Objetivos

### 2.1. Objetivos Gerais

Conhecer e utilizar a ferramenta de desenvolvimento de software Cronapp  
Desenvolver aplicações com a ferramenta Cronapp  
Conhecer e utilizar a ferramenta de desenvolvimento de software Visual Studio  
Desenvolver aplicações com a ferramenta Visual Studio  
Conhecer e utilizar a ferramenta de desenvolvimento de software Bubble  
Desenvolver aplicações com a ferramenta Bubble

### 2.2. Objetivos Específicos

Apresentar o ambiente e a linguagem de desenvolvimento da ferramenta Cronapp  
Conhecer e utilizar os principais recursos da ferramenta Cronapp  
Conhecer e utilizar a linguagem de programação utilizada pelo Cronapp  
Apresentar o ambiente e a linguagem de desenvolvimento da ferramenta Visual Studio  
Conhecer e utilizar os principais recursos da ferramenta Visual Studio  
Conhecer e utilizar a linguagem de programação utilizada pelo Visual Studio  
Apresentar o ambiente e a linguagem de desenvolvimento da ferramenta Bubble  
Conhecer e utilizar os principais recursos da ferramenta Bubble  
Conhecer e utilizar a linguagem de programação utilizada pelo Bubble

## 3. Conteúdo Programático

Visão geral e importância da utilização de ferramentas visuais de desenvolvimento de software  
Apresentação do ambiente visual de desenvolvimento das ferramentas Cronapp, Visual Studio e Bubble  
Apresentação da estrutura e comandos das respectivas linguagens do Cronapp, Visual

Studio e Bubble

Desenvolvimento de aplicações utilizando banco de dados com Cronapp, Visual Studio e Bubble

## 4. Metodologia

Aulas expositivas via REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM OS SOFTWARES TEAMS / MOODLE

Trabalho em grupos e individuais

Estudo dirigido - resolução de exercícios via REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM OS SOFTWARES TEAMS / MOODLE

Apresentação de seminários via REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM OS SOFTWARES TEAMS / MOODLE / YOUTUBE / FACEBOOK

Prática de desenvolvimento de softwares com ambientes visuais de desenvolvimento de aplicações

Avaliação oral dos trabalhos apresentados via REGIME REMOTO DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM OS SOFTWARES TEAMS / MOODLE

## 5. Avaliação

A nota final, NF, da disciplina será resultante da média ponderada de dois conjuntos de notas, N1 e N2, conforme a expressão  $NF = 0,4.N1 + 0,6.N2$ , sendo que tanto N1 quanto N2 serão compostos por no mínimo duas notas resultantes de duas avaliações individuais com todo o conteúdo do período correspondente. Serão aplicados pequenos testes em sala ou trabalhos, cuja soma de suas notas irão compor N1 e N2.

A frequência será computada em cada encontro ou através de chamada feita durante as aulas. Será considerado aprovado na disciplina o aluno que obtiver a frequência mínima de 75% e Nota Final igual ou superior a 6,0 (seis).

A N1 será calculada com a seguinte formula:  $N1 = (SOMA DAS AVALIAÇÕES) * 70\% + (SOMA DAS ATIVIDADES) * 30\%$

A N2 será calculada com a seguinte formula:  $N2 = ((SOMA DAS AVALIAÇÕES) * 70\% + (SOMA DAS ATIVIDADES) * 30\%) * 0,9 + AI$

## 6. Bibliografia Básica

OLIVEIRA NETTO, A. IHC e a engenharia pedagógica. Florianópolis: Visual books, 2010.

ORTH, A. I. Interface homem-máquina. Porto Alegre: AIO, 2005. ROCHA, H.; BARANAUSKAS, M. Design e avaliação de interfaces humano-computador. Campinas: Unicamp, 2003.

## 7. Bibliografia Complementar

LARMAN, C. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2007. NIELSEN, J.; LORANGER, H.. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 8. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2007. TIDWELL, J. Designing interfaces. 2th ed. Sebastopol: O'Reilly, 2010. WAZLAWICK, R. Análise e projeto de sistemas de informação orientados a objetos. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Campus, 2011.

## 8. Atividades Externas da Disciplina (AED)

### I.Objetivo da Atividade

Conhecer e aplicar os conceitos de low code e apresentar diferentes ferramentas que utilizam outros recursos para codificação de aplicações para Web e dispositivos móveis usando low code e no code

### II.Descrição da Atividade

Escolher dois ambientes, descrevê-los com o respectivo tutorial e apresentar exemplos práticos.

### III.Cronograma

A entrega deve ocorrer entre 10/06/2021

### IV.Forma de Registro

Será utilizada para compor as frequências AED e 10% na avaliação N2

### V. Bibliografia

A bibliografia será a indicada pelo aluno, pois é uma pesquisa, mas o professor poderá indicar algumas referências

## 9. Cronograma

DATA	Conteúdo/Atividades/Avaliação
18/02	Apresentação do plano de ensino e informações sobre as avaliações.
22/02	Criando / Configurando servidor na nuvem – Desenvolvimento low-code/introdução
25/02	Fundamentos de desenvolvimento de software low-code – complementos
01/03	Cronapp-Cadastrando-se – Conhecendo a IDE – Criando um projeto
04/03	Cronapp-Criando o diagrama de classes do projeto / Configurando o banco de dados
08/03	Cronapp-Criando o back-end / Criando a interface gráfica
11/03	Cronapp-Criando interface gráfica – complementos
15/03	Cronapp-Codificando com blocos de código
18/03	Cronapp-Codificando com blocos de código
22/03	Cronapp-Criando relatórios
25/03	Cronapp-Complementos
29/03	Cronapp-Desenvolvendo um projeto
05/04	Cronapp-Desenvolvendo um projeto
08/04	Microsoft Visual Studio – Instalação/ fundamentos da IDE
12/04	Microsoft Visual Studio – fundamentos da IDE
15/04	Microsoft Visual Studio – fundamentos da IDE
19/04	Microsoft Visual Studio – fundamentos de C#
22/04	Microsoft Visual Studio – fundamentos de C#
26/04	Microsoft Visual Studio – Acessando banco de dados/manipulando dados
29/04	Microsoft Visual Studio – Acessando banco de dados/manipulando dados
03/05	Microsoft Visual Studio – Criando relatórios
06/05	<b>AVALIAÇÃO INTERDISCIPLINAR - AI</b>
10/05	Microsoft Visual Studio – Desenvolvendo um projeto
13/05	Microsoft Visual Studio – Desenvolvendo um projeto

17/05	Bubble – fundamentos / conhecendo a IDE
20/05	Bubble – conhecendo a IDE
27/05	Bubble – criando banco de dados
31/05	Bubble – Desenvolvendo um projeto
07/06	Bubble – Desenvolvendo um Projeto
10/06	Entrega da AED
14/06	Avaliação dos projetos
17/06	Entrega dos resultados
21/06	Entrega dos resultados
24/06	Encerramento do semestre letivo

## 10. Material de Apoio

Utilização das ferramentas de software:

Cronapp

Microsoft Visual Studio

Bubble

Atenção! Este Plano de Ensino é um Rascunho. Sua impressão não está liberada por se tratar de um documento não aprovado pela PUC Goiás.

### Dados da Impressão

Impresso em 18 de Fevereiro de 2021 às 15:56 por

Sua chave de acesso é 21D9208C-D7E8-4108-80A7-42FA30D2ADCA a partir do IP 177.30.82.240

Lembre-se, todo acesso ao Sistema Acadêmico da PUC Goiás é monitorado para sua segurança.