



UDESC
UNIVERSIDADE
DO ESTADO DE
SANTA CATARINA

IBIRAMA

CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR
DO ALTO VALE DO ITAJAÍ

PLANO DE ENSINO

DEPARTAMENTO: DESO – Departamento de Engenharia de Software

DISCIPLINA: Padrões de Projeto

SIGLA: 55PPR

PROFESSOR: Adilson Vahldick

E-MAIL: adilson.vahldick@udesc.br

CARGA HORÁRIA TOTAL: 72

TEORIA: 36

PRÁTICA: 36

CURSO(S): Engenharia de Software - ESO

SEMESTRE/ANO: 2018/1

PRÉ-REQUISITOS: 45PRJ

OBJETIVO GERAL DO CURSO:

O Curso de Bacharelado em Engenharia de Software do CEA VI objetiva formar profissionais aptos a produzir sistemas de software de alta qualidade. Por alta qualidade, compreende-se softwares produzidos aplicando-se técnicas, métodos e ferramentas que permitam produzi-los como propriedades ergonômicas, funcionais, manuteníveis, seguros e de alto desempenho para as diversas áreas de negócio. Espera-se alcançar este objetivo por meio de uma formação que permita ao egresso desempenhar com plenitude suas atribuições profissionais com base em quatro pilares: competência técnica, multidisciplinaridade, postura ética e comportamento empreendedor. Objetiva-se então que o perfil adquirido pelo egresso ao longo do Curso o capacite para o atendimento de uma demanda nacional e principalmente regional, de modo que este possa se integrar ao mercado de forma plena e atuando nas diversas áreas do mercado de software.

EMENTA:

Padrões de projetos: criacional, estrutural e comportamental. Desenvolvimento de frameworks. Outros padrões de projeto.

OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:

Produzir software com base em reusabilidade de código, considerando o uso de padrões de projeto e a implementação de frameworks.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS/DISCIPLINA:

- Identificar a necessidade de uso de padrões na especificação do software
- Definir o padrão a ser usado, e aplicá-lo no desenvolvimento do software

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES:

Aula	Data	Horário	Conteúdo
01	19/02	20h40 – 22h20	Apresentação da disciplina, do plano de ensino e dos métodos de avaliação. Introdução aos Padrões de Projeto. Frameworks.
02	22/02	20h40 – 22h20	Transformação de diagrama de classes em código e vice-versa.
03	26/02	20h40 – 22h20	Transformação de diagrama de classes em código e vice-versa.
04	01/03	20h40 – 22h20	Observer
05	05/03	20h40 – 22h20	Observer
06	08/03	20h40 – 22h20	MVC
07	12/03	20h40 – 22h20	MVC
08	15/03	20h40 – 22h20	MVP
09	19/03	20h40 – 22h20	MVP
10	22/03	20h40 – 22h20	GRASP
11	26/03	20h40 – 22h20	GRASP
	29/03		Feriado – Paixão de Cristo
12	02/04	20h40 – 22h20	Prova 1.
13	05/04	20h40 – 22h20	Singleton
14	09/04	20h40 – 22h20	Abstract Factory
15	12/04	20h40 – 22h20	Abstract Factory
16	16/04	20h40 – 22h20	Builder
17	19/04	20h40 – 22h20	Builder
18	23/04	20h40 – 22h20	Command
19	26/04	20h40 – 22h20	Command
	30/04		Feriado – Dia do Trabalho
20	03/05	20h40 – 22h20	Façade. Proxy
21	07/05	20h40 – 22h20	Adapter
22	10/05	20h40 – 22h20	Adapter
23	14/05	20h40 – 22h20	Factory Method. Template Method
24	17/05	20h40 – 22h20	Prova 2. Entrega 1 do Trabalho.
25	21/05	20h40 – 22h20	Decorator
26	24/05	20h40 – 22h20	Decorator
27	28/05	20h40 – 22h20	Prototype
	31/05		Feriado – Corpus Christi
28	04/06	20h40 – 22h20	Visitor
29	07/06	20h40 – 22h20	Visitor
30	11/06	20h40 – 22h20	Strategy
31	14/06	20h40 – 22h20	Strategy
32	18/06	20h40 – 22h20	State
33	21/06	20h40 – 22h20	State
34	25/06	20h40 – 22h20	Composite
35	28/06	20h40 – 22h20	Composite
36	02/07	20h40 – 22h20	Prova 3. Entrega 2 do Trabalho.
	05/07	20h40 – 22h20	Exame Final da Disciplina

METODOLOGIA PROPOSTA:

Aula expositiva e dialogada para apresentação do conteúdo, usando estudos de caso para exemplificar e praticar o aprendizado. A prática e o aprendizado serão reforçados através de trabalhos extraclasse.

AValiação:

$$\text{Média final} = ((P1 + P2 + P3) / 3) * 0,6 + ((T1 + T2) / 2) * 0,5$$

As provas são individuais escritas e sem consulta. Os trabalhos são individuais de implementação.

A Média Final pode exceder a 10,0. Porém, a nota máxima anotada no diário será 10,0 (dez).

Os critérios de avaliação serão expostos no enunciado do instrumento quando forem disponibilizados aos alunos.

O exame final será escrito e individual referente ao conteúdo apresentado durante todo o semestre.

O aluno (a) que não realizar as avaliações (provas e trabalhos) na data estabelecida deverá preencher requerimento junto à secretaria para realização de avaliação em nova data.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

GAMMA, E. et al. **Padrões de projeto**: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.

SHALLOWAY, A.; TROTT, J. **Explicando padrões de projeto**: uma nova perspectiva em projeto orientado a objeto. Porto Alegre: Bookman, 2004.

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.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

FOWLER, M. **Padrões de arquitetura de aplicações corporativas**. Porto Alegre: Bookman, 2006.

FREEMAN, E.; FREEMAN, E. **Use a cabeça**: padrões de projetos. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.

PAULA FILHO, W. P. **Engenharia de software**: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

PREISS, B. R.; GOUVÊA, E. F. **Estruturas de dados e algoritmos**: padrões de projetos orientados a objetos com Java. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de software**. 9. ed. São Paulo: Pearson Education, 2013.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

http://ceavi.udesc.br/arquivos/id_submenu/1010/ajuste_curricular_pp_bes_v1_aprovado_no_colegiado pleno_07_04_2016.pdf