

# *CÂMPUS*

BIRIGUI

### 1- IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Bacharelado em Engenharia de Computação

Componente Curricular: ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS

Semestre: 5º	Código: APSE5	
Nº aulas semanais: 4	Total de aulas: 76	CH Presencial: 63,3
		CH a Distância: 0
Abordagem	Uso de laboratório ou outros ambientes além da sala de aula?	
Metodológica:	( ) SIM (X) NÃO Qual(is) Laboratório de Informática	
T() P() (X) T/P		

### 2 - EMENTA:

A disciplina apresenta o estudo de teorias, métodos, técnicas e ferramentas associadas à análise e ao projeto de software enquanto atividade sistemática. Introdução de conceitos de metodologias para o desenvolvimento de software orientado a objetos, utilizando a UML como linguagem de modelagem do sistema. Utilização de ferramentas para auxílio ao desenvolvimento de Sistemas.

### 3 - OBJETIVOS:

- ✓ Proporcionar aos alunos conhecimentos teóricos e práticos em Análise e Projeto de Sistemas, envolvendo o estudo de conceitos fundamentais de Análise e Projeto Orientado a Objetos, além da sua aplicação por meio do ensino de uma linguagem de modelagem de alto nível;
- ✓ Capacitar o aluno para o uso de metodologias e técnicas de análise orientadas a objetos para modelagem de sistemas de computação por meio do uso da Linguagem de Modelagem Unificada (UML);

#### 4 - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- 4.1 Teoria Geral de Sistemas:
  - 4.1.1 Definições de Sistema e tipos de Sistemas;
- 4.2 Planejamento e Estudo de Viabilidade de Projeto:
  - 4.2.1 Definição de requisitos;

4.2.2 Entrevistas; 4.2.3 Questionários; Reuniões e observação; 4.2.4 4.2.5 Estudo de viabilidade; Elicitação e análise de requisitos; 4.2.6 4.3 Conceitos de Análise e Projeto de Sistemas: Definição de dado; 4.3.1 Informação e conhecimento; 4.3.2 4.3.3 Software, evolução do Software; 4.3.4 Análise e projeto de sistemas; 4.4 Orientação a Objeto: 4.4.1 Definição de objeto; 4.4.2 Classe; 4.4.3 Atributos; 4.4.4 Associações; 4.4.5 Multiplicidade ou cardinalidade; Agregação; 4.4.6 4.4.7 Composição; 4.4.8 Herança; Generalização; 4.4.9 4.4.10 Especialização; 4.4.11 Classe de associação; 4.5 Linguagem de Modelagem: A linguagem UML; 4.5.1 4.5.2 Diagramas de Casos de Uso; Diagrama de Classes; 4.5.3 Dicionário de Informações; 4.5.4 Diagrama de Objetos (Instâncias); 4.5.5 Diagrama de Sequência; 4.5.6 Diagrama de Comunicação (Colaboração); 4.5.7

- 4.5.8 Mapeamento do Diagrama de Classes para o Diagrama Entidade-Relacionamento (DER);
- 4.5.9 Diagrama de Estados;
- 4.5.10 Diagrama de Atividades;
- 4.5.11 Diagrama de Componentes;
- 4.5.12 Diagrama de Pacotes;
- 4.5.13 Diagrama de Implantação;
- 4.6 Ferramenta de Análise e Projeto de Sistema;
- 4.7 Projeto de Interface;
- 4.8 Paradigmas de Análise e Projeto de Sistemas:
  - 4.8.1 Análise de sistemas tradicional;
  - 4.8.2 Análise estruturada clássica;
  - 4.8.3 Análise estruturada moderna (análise essencial);
  - 4.8.4 Análise orientada a objetos;

## 5 - BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. **UML**: guia do usuário. Rio de Janeiro: Câmpus, 2006. LARMAN, C. **Utilizando UML e padrões**: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento interativo. Porto Alegre: Bookman, 2007. SOMMERVILLE, I. **Engenharia de software.** Addison Wesley Brasil, 2007.

### 6 - BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

BLAHA, M.; RUMBAUGH, J. **Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006

PAULA FILHO, W. de P. **Engenharia de software**: fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

PRESSMAN, R. S. Engenharia de software. 6. ed. São Paulo: MCGraw Hill, 2006.

PFLEEGER, S. L. Engenharia de software: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Prentice, 2004.

TEOREY, T.; LIGHTSTONE, S.; NADEAU, T. Projeto e modelagem de bancos de dados. 4. ed. Rio de

Janeiro: Câmpus, 2014.