

Engenharia de Software

Dr. Erik Aceiro Antonio

aboutMe ()



\\ \\

Formado em Ciência da Computação (MACKENZIE)

- Componente adaptativo e colaborativo

Mestre em Engenharia Elétrica e Óptica & Fotônica (MACKENZIE)

- WebLab & LabView

Doutor em Engenharia de Software (UFSCar)

- Atividades de VV&T para Sistemas Embarcados UML/SysML

Arquiteto de Soluções (Raízen & Shell Box)

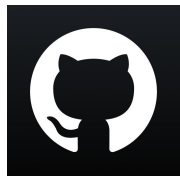
Professor, Pesquisador, Amante de Gatos & Vegetariano :)

\\ \\

howToFindMe ()



<https://www.linkedin.com/in/erik-antonio-aa018925>



<https://github.com/aceiro>



<https://medium.com/ereflections>



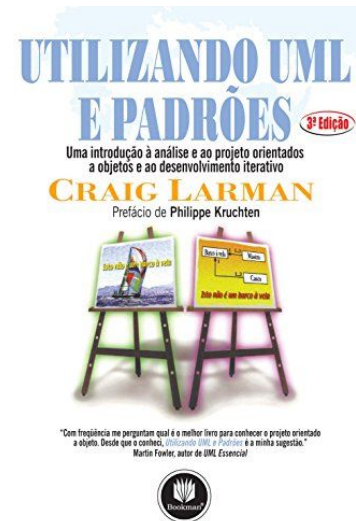
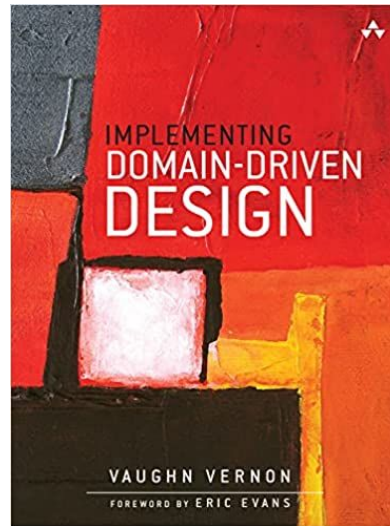
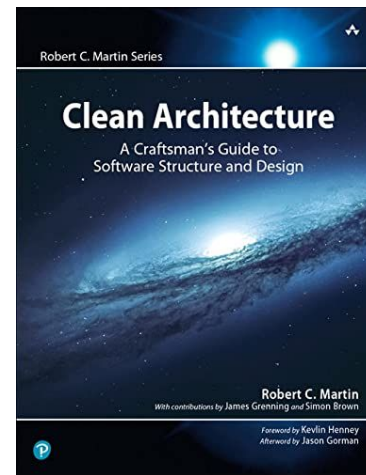
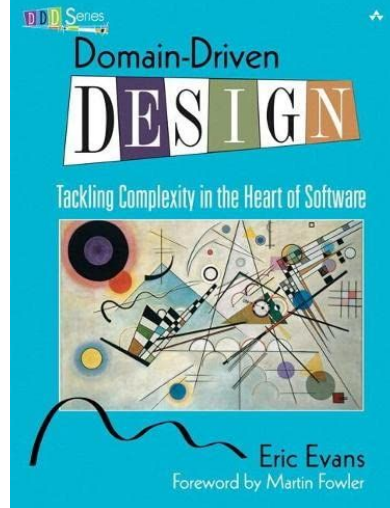
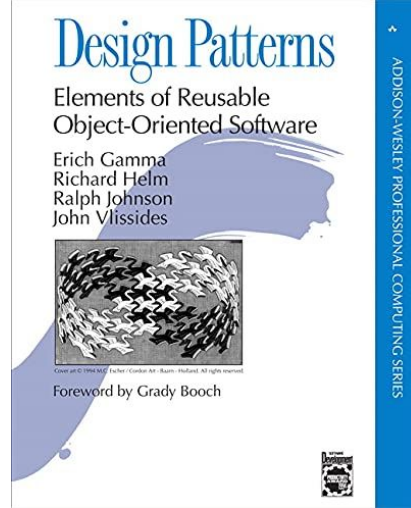
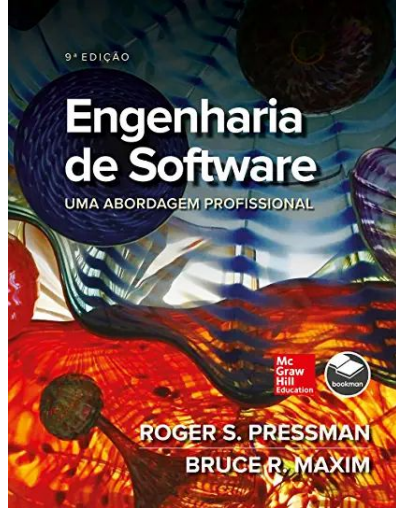
aceiro@gmail.com

Ementa da disciplina

PROGRAMA DE ENSINO DE DISCIPLINA			
INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS E CIÊNCIAS EXATAS			
UNESP - Câmpus de Rio Claro			
CURSO: CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO (Bacharelado) NOTURNO			
DEPARTAMENTO RESPONSÁVEL: Departamento de Estatística, Matemática Aplicada e Computação			
IDENTIFICAÇÃO			
CODIGO	DISCIPLINA	SERIAÇÃO IDEAL	ANUAL/SEM
EMA9194	Engenharia de Software	4º ANO	2º semestre
OBRIGATÓRIA/ OPTATIVA	PRÉ E CORREQUISITO	CRÉDITOS	CARGA HORÁRIA TOTAL
Obrigatória	Análise de Sistemas	04	60 h/a
NÚMERO MÁXIMO DE ALUNOS POR TURMA:			
DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA			
AULAS TEÓRICAS	AULAS PRÁTICAS	AULAS TEÓRICO- PRÁTICAS 60	OUTRAS
OBJETIVOS			
(ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de)			
Projetar e desenvolver um sistema de software, avaliando a importância da utilização de uma metodologia no resultado final. O aluno também deverá ser capaz de participar, cooperativamente, de equipes de Análise e de Projeto de Software, motivado a adotar boas práticas e normas técnicas da Engenharia de Software.			

Plano de atividades

- Metodologia
 - Aulas presenciais
 - Aulas em laboratório
 - Projeto MVP
 - Proposta de uma API para exposição e integração de dados climáticos
 - Entregas parciais do projeto MVP
 - Prova Final
 - Prova Sub
- Nota Final
 - **Média = Trabalho (50%) + Trabalhinhos (10%) + Prova (40%)**
 - **Prova Sub ~ Substitui a nota mais baixa**





Como o cliente explicou...



Como o líder de projeto entendeu...



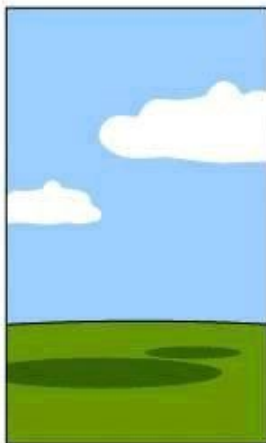
Como o analista projetou...



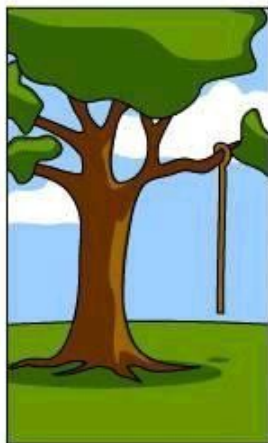
Como o programador construiu...



Como o Consultor de Negócios descreveu...



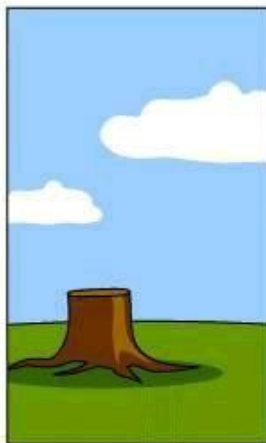
Como o projeto foi documentado...



Que funcionalidades foram instaladas...



Como o cliente foi cobrado...



Como foi mantido...



O que o cliente realmente queria...



Crise do Software

[...] O software era entregue com atraso, não era confiável, custava várias vezes mais do que previam as estimativas originais e, muitas vezes, exibia características precárias de desempenho [...] (BROOKS, 1975, p.60 apud SOMMERVILLE, 2007).



Engenharia de Software

Engenharia de software é uma disciplina de engenharia relacionada com todos os aspectos da produção de software;

Engenheiros de software devem dependendo do problema a ser resolvido, das restrições de desenvolvimento e dos recursos disponíveis - adotar uma abordagem sistemática e organizada para seu trabalho, além de usar ferramentas e técnicas apropriadas.

Processo de Software

Processo de Software é um conjunto de atividades cuja meta é o desenvolvimento ou evolução de software.

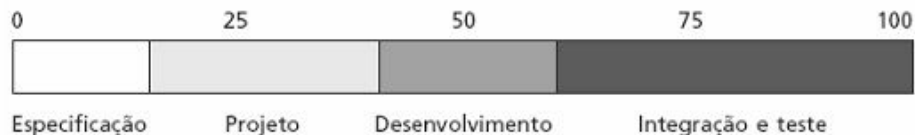
As atividades genéricas de PS são:

- Especificação: o que o sistema deve fazer e suas restrições de desenvolvimento;
- Desenvolvimento: produção do sistema de software;
- Validação: verificação de que o software é o que o cliente deseja;
- Evolução: mudança do software em resposta às demandas de mudança.

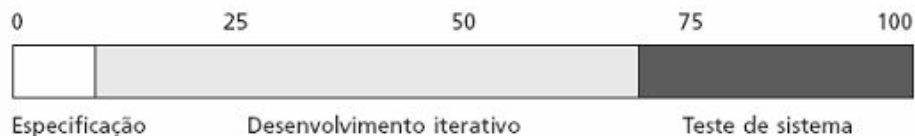
Custo



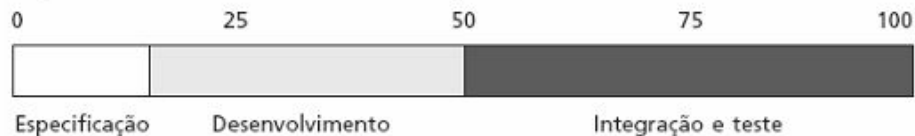
Modelo cascata



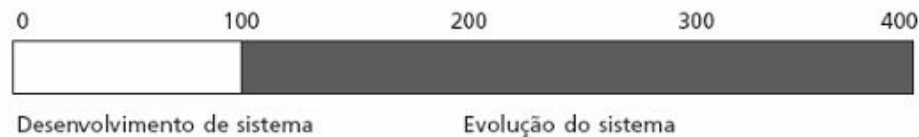
Desenvolvimento iterativo



Engenharia de software baseada em componentes



Custos de desenvolvimento e evolução ao longo da vida do software



Qualidade

O software deve fornecer a funcionalidade e o desempenho requeridos para o usuário e deve ser manutenível, confiável e aceitável.

- Facilidade de manutenção:
 - O software deve evoluir para atender às necessidades de mudança;
- Confiança:
 - O software deve ser confiável;

Leitura recomendada

Capítulo 1 - Engenharia de Software: Uma abordagem Profissional (Pressman)