



Engenharia de Software

Autor: Judson Paiva
Área: Engenharia Informática

Apresentação da Unidade Curricular

Critérios de Avaliação

Conteúdo Programático

Diversos

Bem-vindos à cadeira de Engenharia de Software. Nesta unidade curricular, vamos explorar o mundo emocionante da construção de software. Vamos aprender a projetar, implementar e testar programas de computador de qualidade, que atendam às necessidades dos usuários e estejam em conformidade com as melhores práticas da indústria.

Gostaria de lembrá-los de que esta é uma disciplina laboratorial e que assume-se que todo mundo saiba programar, preferencialmente em Java. É importante realçar que esta disciplina será muito prática e baseada em projetos.

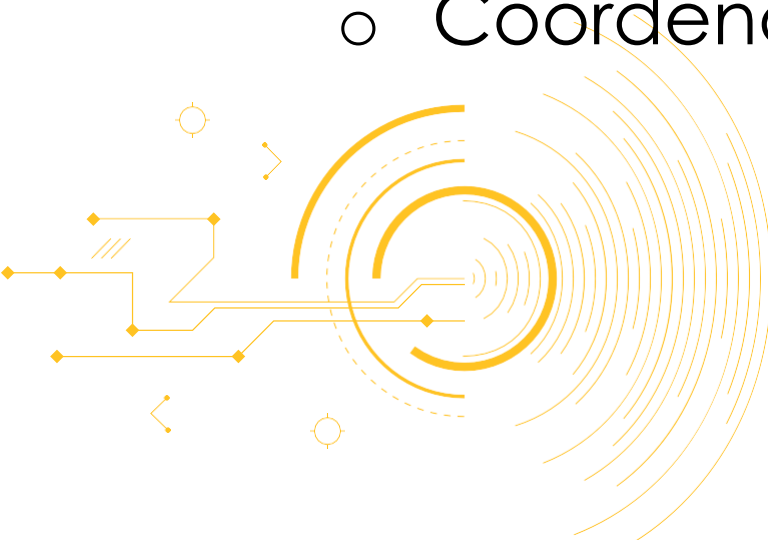


- Vamos trabalhar em grupos de no máximo 4 pessoas para desenvolver projetos de software, realizar avaliações de laboratórios e mini-projetos
- Ao longo do semestre, serão realizadas **duas provas parcelares**, que terão peso de 60% na nota parcial. Além disso, haverá **avaliações de laboratórios** e **mini-projetos**, que valerão 40% da nota parcial.
- O **exame final** será prático e valerá 60% da nota final. O critério de avaliação para o **exame de recurso** será definido brevemente.



- Resumo:
 - **Nota da 1ª Parcelar** = 1 Prova Escrita * 0,4 + Média dos Primeiros (Laboratórios + Mini-Projectos)
 - **Nota da 2ª Parcelar** = 2 Provas Escritas * 0,4 + Média dos Segundos (Laboratórios + Mini-Projectos)
 - **Nota Final = Média** (Nota da 1ª **Parcelar** + Nota da 2ª **Parcelar**) * 0,4 + Nota do Exame * 0,6
- Se comprometam a cumprir todos os prazos de entrega de forma responsável e diligente, uma vez que cada atraso implicará em penalidades.
- Os laboratórios e mini projetos terão enunciados próprios com prazos bem especificados. Sejam organizados, dedicados e não deixem tudo para a última hora.

- **CONCEÇÃO E SELEÇÃO DE PROJETOS**
 - Como selecionar e planejar um projeto de software
 - Definição dos objetivos e escopo do projeto
 - Seleção da equipe e distribuição de tarefas
- **INTRODUÇÃO À GESTÃO DE CONFIGURAÇÕES**
 - Como gerenciar as alterações no software
 - Controle de versões do software
 - Coordenação de equipes de desenvolvimento



- **DESENHO E IMPLEMENTAÇÃO DO SOFTWARE**
 - Como projetar e implementar um software de qualidade
 - Escolha da arquitetura do software
 - Desenho orientado a objetos com UML
 - Desenvolvimento de interfaces e funcionalidades
- **TESTES E QUALIDADE DE SOFTWARE**
 - Como garantir a qualidade do software
 - Tipos de testes de software
 - Monitoramento e avaliação da qualidade do software

- **INTRODUÇÃO À EVOLUÇÃO E MANUTENÇÃO DO SOFTWARE**
 - Como manter e melhorar um software ao longo do tempo
 - Identificação de problemas e implementação de melhorias
 - Gerenciamento de atualizações e correções de erros
 - Planejamento de manutenção preventiva e evolução do software



BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

9. I. SOMMERVILLE, Software Engineering, 6th Edition, Addison-Wesley, 2000.
10. Pfleeger, "Engenharia De Software – Teoria E Prática", Prentice Hall, 2004
11. GRADY BOOCH ET AL, The Unified Modeling Language User Guide, Addison-Wesley, 1998.
12. SHARI LAWRENCE PFLEEGER, Software Engineering: Theory And Practice, Second Edition, Prentice Hall, 2001.
13. JACOBSON/BOOCH/RUMBAUGH, "The Unified Software Development Process", Addison Wesley, 1999
14. FOWLER, "Uml Essencial". Porto Alegre: Bookman, 3a Ed. 2005
15. Project Management Body Of Knowledge (Pmbok®) Guide – 5th Edition, 2013.
16. PAULA FILHO, "Engenharia De Software – Fundamentos, Métodos E Padrões", Ltc, 2001



- **CHATGPT?**



The background image shows the entrance to ISPTec. In the foreground, a bright yellow rectangular sign with the word "ISPTEC" in white, bold, sans-serif capital letters stands on a grassy area. Behind the sign is a low, manicured green hedge. In the background, a modern, white, two-story building with large glass windows and a flat roof is visible. To the left of the building, there is a parking lot with several cars and a fence. A tall, yellow, abstract sculpture consisting of two interlocking loops on a silver pole stands behind the sign. The sky is clear and blue. A semi-transparent grey horizontal band is overlaid across the middle of the image, containing the text "MUITO OBRIGADO PELA ATENÇÃO!".

MUITO OBRIGADO PELA ATENÇÃO!

Volenti Nihil Difficili - “A quem quer, nada é difícil”