

## Aula 1

### Professores:

*Cláudia Maria Lima Werner*

*Leonardo Gresta Paulino Murta*

## Apresentação do Curso

### Conteúdo:

- Professores
- Objetivo
- Organização
- Ementa
- Dicas
- Bibliografia

# Professores



➡ Cláudia Maria Lima Werner



➡ Leonardo Gresta Paulino Murta

# Objetivo

- ➡ Apresentar tópicos avançados de projeto de sistemas, utilizando o paradigma da orientação a objetos
  - ➡ Ênfase em modelagem UML
  - ➡ Detalhamento de boas práticas de projeto
  - ➡ Consolidação dessas boas práticas por meio de padrões e heurísticas de projetos
  - ➡ Aprofundamento em arquiteturas, componentes e reutilização de software

# Organização

- ➡ Curso composto por 21 aulas
  - ➡ Capítulos 1, 2, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 25, 26, 36, 37.2, 38.3 do Livro do Larman
  - ➡ Capítulos 1, 2, 6 e 10 do livro do Mendes
- ➡ Serão fornecidos alguns exercícios
  - ➡ Durante as aulas
  - ➡ Em listas específicas
- ➡ Atividades na semana das APs
  - ➡ Revisão da matéria dada até então

# Ementa (1/2)

- ➡ Processo Interativo, Evolutivo e Ágil
- ➡ Conceitos de Orientação a Objetos (OO)
- ➡ Introdução à análise OO (AOO)
- ➡ Introdução ao projeto OO (POO)
- ➡ POO na UML
- ➡ Princípios de POO
- ➡ Introdução às heurísticas de POO
- ➡ Reutilização de Software
- ➡ Frameworks

## Ementa (2/2)

- ➡ Introdução a Padrões de Software
- ➡ Alguns Padrões GRASP
- ➡ Alguns Padrões GoF
- ➡ Componentes
- ➡ Introdução à Arquitetura de Software
- ➡ Estilos arquiteturais
- ➡ Arquitetura OO
- ➡ Arquitetura de Software Específica de Domínio
- ➡ Arquitetura Web
- ➡ Estilos arquiteturais para Web

# Dicas

- ➡ Leiam todos os capítulos do livro indicados nas aulas
  - Se possível, leiam também os outros capítulos não indicados explicitamente
- ➡ Não deixem a matéria acumular
- ➡ Façam uso intensivo da tutoria presencial e remota
  - Tirem dúvidas sobre o conteúdo do curso
  - Tirem dúvidas sobre a organização do curso
- ➡ Formem grupos de estudo em parceria com a tutoria presencial
- ➡ Sejam pró-ativos
- ➡ Estudem!

# Bibliografia



## Básica

- "Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo", Craig Larman, 3a. ed., Bookman, 2007.



## Complementar

- "Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura", Antonio Mendes, Editora Campus, 2002.



## Extra

- "Object Oriented Analysis and Design with Applications", Grady Booch, 2nd ed., Addison-Wesley, 1993
- "Fundamentos do Desenho Orientado a Objeto com UML", Meilir Page-Jones, Makron Books, 2001
- "Object-Oriented Design Heuristics", Arthur Riel, Addison-Wesley, 1996
- "Engenharia de Software", Roger Pressman, 6ª ed., McGraw-Hill, 2006