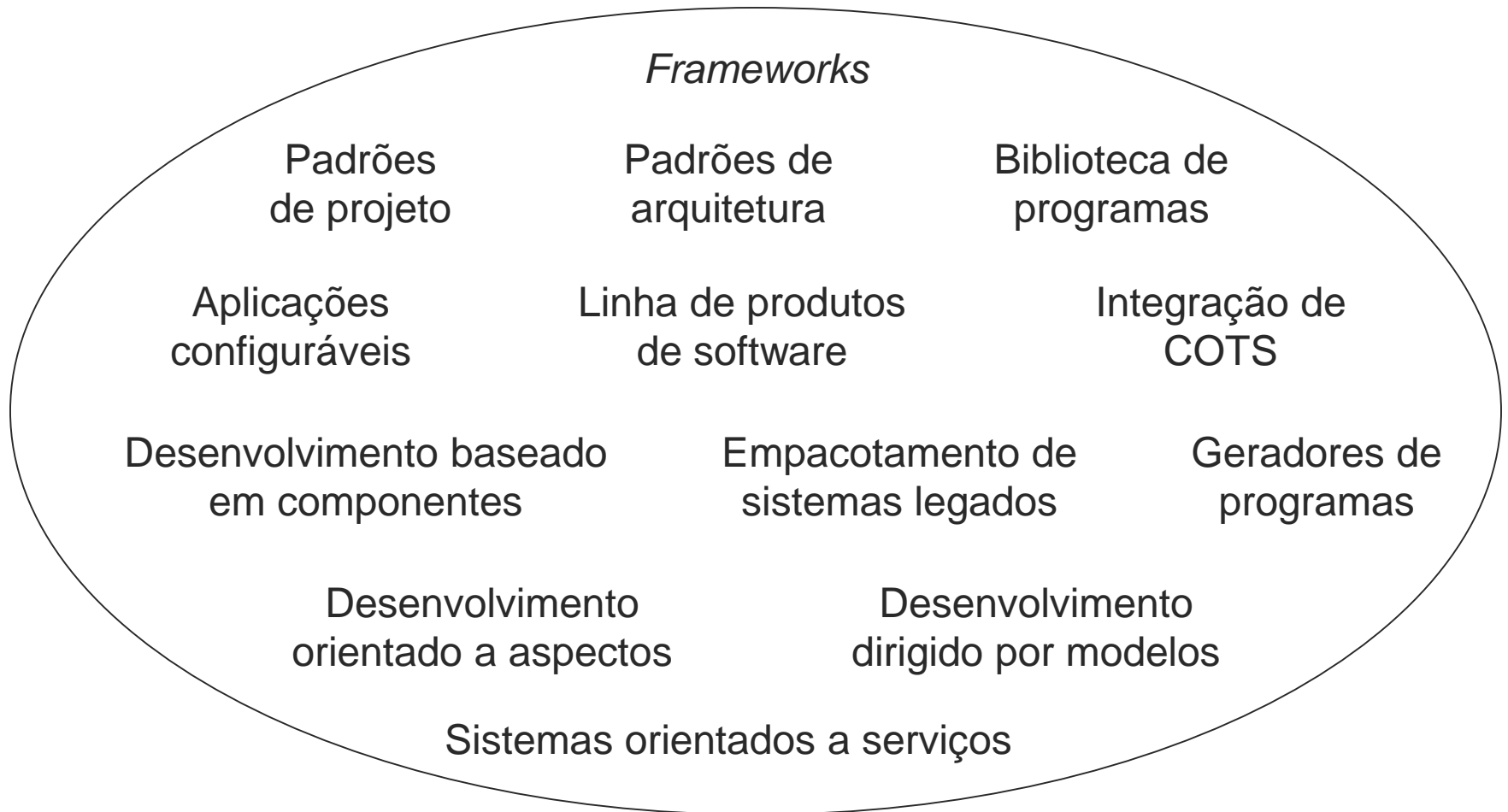


Panorama de Técnicas de Reutilização de Software

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

[Panorama de Reutilização]



[Técnicas (1 de 3)]

- Bibliotecas de programas
 - Classes e funções que implementam abstrações comumente usadas
- *Frameworks* de aplicação
 - Coleção de classes abstratas e concretas que criam a estrutura de uma aplicação
- Padrões de projeto e de arquitetura
 - Padrões são soluções genéricas para problemas recorrentes

[Técnicas (2 de 3)]

- Componentes
 - Subsistemas que são integrados para criação da aplicação
- Desenvolvimento dirigido por modelos
 - O código é gerado a partir de modelos de domínio e modelos de implementação
- Desenvolvimento orientado a aspectos
 - Técnica avançada de modularização de código para apoiar a reutilização

[Técnicas (3 de 3)]

- Empacotamento de sistemas legados
 - Sistemas legados são empacotados pela definição de interfaces de acessos
- Sistemas orientados a serviços
 - Sistemas desenvolvidos pelo compartilhamento de serviços
- Linhas de produtos de software
 - Família de aplicações desenvolvidas em torno de uma arquitetura comum

[Bibliografia]

- Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 9ª Edição. Pearson Education, 2011.
 - Seção 16.1: Panorama de Reúso