



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
FORMULÁRIO DE IDENTIFICAÇÃO DE DISCIPLINA



<b>UNIDADE:</b> Faculdade de Engenharia			
<b>DEPARTAMENTO:</b> Engenharia de Sistemas e Computação			
<b>DISCIPLINA:</b> Padrões de Projetos Orientados a Objetos			
<b>CH. TOTAL</b>		<b>CRÉDITOS:</b> 4	<b>CÓDIGO:</b> FEN 06-XXXXX
<b>ALUNO</b>	<b>PROFESSOR</b>		
60h	60h		

**MODALIDADE DE ENSINO:** ☒ PRESENCIAL ☐ SEMIPRESENCIAL ☐ A DISTÂNCIA

**TIPO DE APROVAÇÃO:** ☐ FREQUÊNCIA ☒ FREQUÊNCIA E NOTA

STATUS		CURSO(S) / HABILITAÇÃO(ÕES) / ÊNFASE(S):
	OBRIGATÓRIA	
X	ELETIVA RESTRITA	Engenharia de Computação
	ELETIVA DEFINIDA	
	ELETIVA UNIVERSAL	

**QUADRO DE DISTRIBUIÇÃO DE CARGA HORÁRIA / CRÉDITO**

TIPO DE AULA	CRÉDITO	CH SEMANAL	CH TOTAL
TEÓRICA	2	2h	30h
PRÁTICA / TRABALHO DE CAMPO / PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR	0	0h	0h
LABORATÓRIO	2	2h	30h
ESTÁGIO	0	0h	0h
EXTENSÃO	0	0h	0h
<b>TOTAL</b>	4	4h	60h

**EMENTA:** Princípios utilizados no projeto de sistemas orientados a objetos. Técnicas que possibilitam o reuso de componentes modulares de software, organizados de forma cooperativa e que facilitam a manutenção e evolução dos sistemas orientados a objetos. Padrões de Projetos de Sistemas Orientados a Objetos (design patterns for object-oriented software systems).



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
FORMULÁRIO DE IDENTIFICAÇÃO DE DISCIPLINA



**OBJETIVOS:** O objetivo desse curso é familiarizar os alunos com técnicas voltadas para o projeto de sistemas orientados a objetos, enfatizando a utilização de padrões. Espera-se que ao término do curso os alunos estejam aptos a compreender os padrões de projetos mais relevantes e a empregá-los no projeto de sistemas orientados a objetos que sejam flexíveis, reusáveis, de fácil alteração e manutenção e que possam evoluir graciosamente ao longo do tempo.

PRÉ-REQUISITO 1: Laboratório de Programação B	CÓDIGO: FEN06-xxxxx
PRÉ-REQUISITO 2:	CÓDIGO:
CÓ-REQUISITO:	CÓDIGO:
PRÉ-CÓ-REQUISITO:	CÓDIGO:
TRAVA DE CRÉDITOS/HORAS: 170	

DISCIPLINA(S) CORRESPONDENTE(S)	CÓDIGO(S):
---------------------------------	------------

**BIBLIOGRAFIA:**

- [1] E. Gamma et al. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Pearson Education, 1994. ISBN: 9780321700698.
- [2] E. Freeman et al. *Head First Design Patterns*. Head first series. O'Reilly Media, 2004. ISBN: 9780596007126.
- [3] A. Shalloway e J.R. Trott. *Design Patterns Explained: A New Perspective on Object-Oriented Design*. 2a. Edição. Software Patterns Series. Pearson Education, 2004. ISBN: 9780321630049.
- [4] J. Kerievsky. *Refactoring to Patterns*. Addison-Wesley Signature Series (Fowler). Pearson Education, 2004. ISBN: 9780321630018.
- [5] M. Fowler et al. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. Addison-Wesley Object Technology Series. Pearson Education, 2012. ISBN: 9780133065268.

**SITUAÇÕES ESPECIAIS**

PERMITE SITUAÇÃO "EM PREPARO" DE ACORDO COM A DELIBERAÇÃO 27/03:

☐

SIM

☒

NÃO

PERMITE MAIS DE UM DOCENTE EM UM MESMO TEMPO DE AULA:

☐

SIM

☒

NÃO

PERMITE HORÁRIOS INCOMPLETOS NO PT:

☐

SIM

☒

NÃO



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
FORMULÁRIO DE IDENTIFICAÇÃO DE DISCIPLINA



PERMITE CHOQUE DE HORÁRIOS COM OUTRA DISCIPLINA:

☐

SIM

☒

NÃO

PODE SER OFERECIDA COMO DISCIPLINA ISOLADA:

☐

SIM

☒

NÃO

PROFESSOR PROPONENTE	
<b>DATA</b>  10 de dezembro de 2024	<b>ASSINATURA/MATRÍCULA/CARIMBO</b>  Oscar Luiz Monteiro de Farias - Mat. 31998-8