

INE5417 – Orientações da disciplina

Apresentam-se a seguir aspectos não detalhados no plano de ensino (porque extrapolam o seu contexto) que precisam ser observados para o êxito na disciplina Análise e Projeto de Sistemas. Recomenda-se a leitura atenta de todo o texto.

Regra da disciplina: durante as aulas, é terminantemente proibido utilizar notebook, celular de qualquer espécie ou outro equipamento que possa tirar a atenção do aluno.

1 – Trabalho de desenvolvimento de software

Como consta no plano de ensino, para os alunos aprovados, metade do peso da média final é do trabalho de desenvolvimento de software, a ser produzido ao longo de todo o semestre letivo. A seguir, as orientações para o desenvolvimento do trabalho:

- O trabalho será feito em duplas ou trios e consistirá no desenvolvimento de um jogo;
- A modelagem UML deverá usar a ferramenta Visual Paradigm (*community version*);
- A implementação deverá ser em Java (no laboratório em que ocorrerá a apresentação, haverá apenas Eclipse para manipulação de código);
- É obrigatória a geração de arquivo executável (.jar)
- O conteúdo a ser entregue ao professor no final do semestre (em um arquivo .ZIP) consiste em:
 - Especificação de requisitos, segundo *template* tratado na disciplina (doc, docx, rtf, etc);
 - Especificação de projeto em UML, desenvolvida no software Visual Paradigm (entregar o arquivo .vpp gerado pelo Visual Paradigm). Conteúdo mínimo:
 1. Diagrama(s) de classes
 2. Diagrama(s) de casos de uso
 3. Diagrama(s) de visão geral de interação (para sequenciamento dos casos de uso)
 4. Diagramas de atividades para refinamento dos casos de uso (pelo menos um por caso de uso)
 5. Diagramas de sequência para refinamento dos casos de uso (pelo menos um por caso de uso)
 6. Diagramas de estados (pelo menos para duas classes)
 7. Diagramas de atividades para modelagem de algoritmo de método de classe (pelo menos para cinco métodos);
 - Código Java (que compile e execute, sem erros);
 - Arquivo executável (.jar)
 - Notas de entrega (*release notes*): texto com instruções de instalação / manutenção para futuros usuários do software; explicitação dos aspectos positivos e negativos da versão produzida (lembrando que é natural que a primeira versão não seja a melhor possível); eventuais restrições contidas na versão entregue.
- O jogo deve **obrigatoriamente ter uma interface gráfica**;
- O jogo deve **obrigatoriamente executar distribuído**, com o suporte para aplicações distribuídas, NetGamesNRT, produzido por Leonardo Brasil – por isso, **não poderá ser de tempo real**;
- O jogo deve apresentar um **nível mínimo de complexidade** (jogos do tipo matar mosquinhas, baratinhas ou congêneres, ou com lógica simplória que até um chimpanzé daria conta de “jogar”, não serão admitidos);
- O jogo deve **envolver interação entre os participantes**. Jogos em que cada jogador fica realizando alguma tarefa do seu lado e, ao final, comparam-se placares, não serão admitidos;
- Ficam proibidos os jogos constantes na lista de jogos já implementados em semestres anteriores – lista publicada na página da disciplina;
- É de responsabilidade do aluno verificar que o jogo por ele escolhido cumpre os requisitos estabelecidos (particularmente não estar entre os proibidos, interação e complexidade mínima);
- Fica a critério do aluno implementar persistência, interfaces 3D mais elaboradas etc;
- A entrega do trabalho será gradual e seguirá o calendário divulgado na página da disciplina
- Trabalhos que não produzirem o conjunto de resultados acima descrito, inclusive o programa em funcionamento no momento da apresentação ao professor, não obterão nota superior a 5,0 (0 a 5, dependendo dos resultados produzidos), levando seus autores à reprovação, como pode ser observado com uma simulação na planilha de médias.

2 – Apostila e livros-texto da disciplina

Há uma apostila disponível para os alunos em formato PDF na página da disciplina (acessível pelo Moodle). A apostila corresponde ao conjunto de transparências utilizado no curso. Não é objetivo do professor que a apostila atue como um livro. Ela corresponde a um esqueleto do conteúdo tratado. Assim, parte do conteúdo está na apostila e parte é transmitida em sala.

Além da apostila, a disciplina usa dois livros-texto, que se complementam e que possuem quase todo o conteúdo da disciplina (exceto Análise de Requisitos). A leitura dos capítulos recomendados como atividade extraclasse é fundamental para o êxito na disciplina. O acervo da BU conta com 20 exemplares de cada.

Tipicamente, nas provas cobra-se tanto o conteúdo presente na apostila e livros quanto o transmitido em sala. Faltas consecutivas produzem o risco de não saber do que tratam as questões da prova. Assim, recomenda-se fortemente a frequência e assiduidade às aulas.

3 – Legislação acadêmica

O texto abaixo foi copiado da resolução 017/CUn/97, que rege os cursos de graduação do UFSC (disponível na página da PREG).

RESOLUÇÃO Nº 017/CUn/97

Capítulo IV - Do Rendimento Escolar, Seção I - Da Frequência e do Aproveitamento

Art. 69 - A verificação do rendimento escolar compreenderá frequência e aproveitamento nos estudos, os quais deverão ser atingidos conjuntamente.

§ 1º - A verificação do aproveitamento e do controle da frequência às aulas será de responsabilidade do professor, sob a supervisão do Departamento de Ensino.

§ 2º - Será obrigatória a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina, ficando nela reprovado o aluno que não comparecer, no mínimo, a 75% (setenta e cinco por cento) das mesmas.

Observe-se que frequência às aulas é uma regra da UFSC e será cobrada na disciplina. Cabe a cada aluno fazer seu controle de faltas.

4 – Justificativa de faltas

Caso o aluno necessite justificar uma falta (a uma prova, para escapar da condição FI etc), deve fazê-lo junto ao INE. Se o INE deferir a solicitação, o professor será notificado. Não há acertos pessoais.

5 – Planilha para definição de médias e situação

As médias parciais e final, bem como a situação do aluno (aprovado, reprovado etc.), são definidas por uma planilha Excel, preenchida com as notas e faltas de cada aluno. A planilha está disponível para que os alunos façam suas simulações e estimativas. O professor não aplicará nenhum critério senão aquele previamente definido na planilha.

6 – Provas escritas

Serão sempre individuais, com consulta exclusivamente a material impresso, sem possibilidade de partilha de material ou comunicação. A maior parte das questões solicitará modelagem com UML.

Às vezes alguns alunos acham que porque a prova é com consulta, não há necessidade de estudar. Quem faz isso corre o risco de não conseguir concluir a prova a tempo.

Raramente a resposta de uma questão corresponde a um trecho copiável da apostila ou livro-texto. As questões focam a compreensão dos temas tratados e, principalmente, capacidade de modelar.

As datas das provas estão definidas na programação do curso.

7 – Fórum do Moodle: o veículo oficial de comunicação

O fórum do Moodle é a forma de comunicação oficial entre professor e alunos. Tipicamente, avisos são dados em sala e divulgados lá. É importante verificar seu conteúdo frequentemente. Além dele, mensagens do Moodle podem ser usadas, dados que foram extintas as listas de e-mail de disciplinas do INE.