

DISCIPLINA: Projeto de Sistemas II

CURSO(S): Sistemas de Informação

PROFESSOR/A: Isac Mendes Lacerda

EMENTA: Visões da arquitetura de software; Classes abstratas e concretas; Organização de padrões de projetos; Padrões criacionais; Padrões estruturais; Padrões comportamentais.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA: Modelar em nível de projeto problemas de média e alta complexidade, utilizando padrões de projeto com implementações em Java.

CONTEÚDOS CURRICULARES:		TOTAL DE AULAS = 72
UNIDADE	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	Nº DE AULAS
1	Visões de arquitetura de software	4
2	Classes abstratas e concretas	12
3	Classes modais	12
4	Generalizações, através de padrões de projeto	8
5	Padrões criacionais	12
6	Padrões comportamentais	12
7	Padrões estruturais	12

METODOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DO CURSO: Aulas expositivas, discussão em sala, análises de estudo de caso e exercícios em sala.

PROPOSTA DE AVALIAÇÃO: Provas teóricas e atividades propostas em sala de aula (individuais ou/e em grupo). A composição de nota será da seguinte maneira:

- Nota 1: Trabalhos (20%) e avaliação teórica (80% pontos).
- Nota 2: Trabalhos (20%) e avaliação teoria (80% pontos).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

GAMMA, Erich *et. al.* Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos, 2005.

SILVEIRA, Paulo *et. al.* Introdução à arquitetura e design de software: uma visão sobre a plataforma Java. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

WAZLAWICK, Raul. Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos. Campus, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software. Mc Graw Hill, 2006.

FOWLER, Martin. UML Essencial: Um breve guia para a linguagem padrão de modelagem de objetos. Bookman, 2003.

Macaé, 13 de fevereiro de 2025.

Isac Mendes Lacerda

Professor