

Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo

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

dcc603@gmail.com

10 Setembro 2012

Bibliografia Principal

- Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 9a. Edição. 2011.
 - Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 8a. Edição. 2007.
- Outros
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário. Editora Campus, 2000.
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.
 - Koscianski, A.; Soares, M. S. Qualidade de Software, 2a Edição. Novatec, 2007.
 - Outros.

Estagiária da Disciplina

- Luciana Silva
 - Aluna de doutorado do DCC
 - luciana.lourdes@gmail.com
- Irá ajudar
 - Nas aulas em laboratório
 - Eventualmente, pode dar alguma aula em minha ausência
 - Estará disponível (via email) para tirar dúvidas sobre a matéria, exercícios, provas, trabalho prático, etc.

Método de Avaliação

- Duas provas: 30 pts cada
 - Prova 1 (P1): 31/Outubro
 - Prova 2 (P2): 19/Dezembro
- Um trabalho: 20 pts
 - Entrega final: 16/Dezembro
- Exercícios: 20 pts no total
 - Entre 5 e 10 exercícios

As datas
podem variar

Prova Substitutiva

- O aluno que obtiver acima de 40 pontos poderá fazer uma prova substitutiva
 - Data: A definir (possivelmente em Janeiro)
 - Valor: 30 pts
 - Substitui: (P1) ou (P2)
- Matéria da prova substitutiva
 - Substituir P1: matéria da Aula 1 a Aula 15
 - Substituir P2: matéria da Aula 16 a Aula 30

Exame Especial

- O aluno tem o **direito** de fazer exame especial pelas normas da UFMG
 - Data: definida pelo ICEx
- Considerações
 - **Nunca** um aluno foi aprovado em exame especial em minhas disciplinas
 - Pretendo **manter** esta taxa de aprovação
 - Se quiser fazer exame especial, o aluno deve enviar um email solicitando-o

[Laboratório]

- Eventualmente, iremos ter aula em laboratório
 - Aproximadamente 6 a 8 aulas
 - Laboratório ICEx 2011 e 2012 (dividir a turma em duas)
 - Reservado para aulas de quartas
 - Primeira aula em laboratório é esperada para 26/09

[Trabalho Prático]

- Em grupo de até 5 pessoas
- Linguagem de Modelagem: UML
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário. Editora Campus, 2000.
- Linguagem de Programação: Java (JSE)
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.

[Trabalho Prático]

- Em grupo de até 5 pessoas

E se usarmos outra linguagem de programação?

- Linguagem de Modelagem: UML
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário. Editora Campus, 2000.
- Linguagem de Programação: Java (JSE)
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.

[Trabalho Prático]

- Em grupo de até 5 pessoas

E se usarmos outra linguagem de programação?

- Linguagem de Modelagem: UML
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário. Editora Campus, 2000.
- Linguagem de Programação: Java (JSE)
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.

[Site da Disciplina]

- Publicação online do material da disciplina no meu website
 - Acesse "Teaching (pt)"

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

- Email: **dcc603@gmail.com**

[Frequência]

- Como em semestres anteriores, não reprovamos aluno somente por frequência
 - Entretanto, se o aluno não conseguir 60 pts no semestre, lança as faltas no diário
- Alunos frequentes, que não atrapalhem a aula, podem ganhar pontos extras
 - Chegar no meio da aula ou sair mais cedo atrapalha a aula

[MOOC]

- *Massively Open Online Courses*
 - Cursos online abertos
 - Uma tendência entre as grandes universidades do mundo
 - DCC603 têm perfil para ser um MOOC
- Etapas para criação
 1. Controle de versão do material (2012)
 2. Integração áudio e slides (2013)
 3. Automatização da avaliação (2014)

[Vantagens]

- Material de todo o curso estará sempre disponível online
 - Parte do material 2012-1 está disponível
- Liberdade para o aluno escolher onde e quando estudar
- Acessível para um número ilimitado de alunos (UFMG ou externos)

[Tópicos a Abordar (Parte 1)]

- Introdução a Engenharia de Software
- Processos de software
- Métodos ágeis
- Engenharia de requisitos
- Modelagem de sistemas (UML)

Prova 1

[Tópicos a Abordar (Parte 2)]

- Implementação
- Testes de software
- Evolução e reuso de software
- Medição e qualidade de software
- Melhoria do processo de software

Prova 2

[Agenda Preliminar (Parte 1)]

1. Apresentação da disciplina
2. Introdução à Engenharia de Software
3. Processos de software
4. Métodos ágeis
5. Engenharia de requisitos
6. **Laboratório: exercício prático**
7. Diagrama de Casos de Uso

[Agenda Preliminar (Parte 1)]

8. **Laboratório: exercício prático**
9. Arquitetura de software
10. Diagrama de Classes
11. Diagrama de Sequência e Colaboração
12. **Laboratório: exercício prático**
13. Revisão para Prova 1
14. **Prova 1 (P1)**

[Agenda Preliminar (Parte 2)]

- 15. Implementação (POO)
- 16. Testes de Software
- 17. **Laboratório: exercício prático**
- 18. Evolução de software
- 19. Reuso de software
- 20. Engenharia de software baseada em componentes
- 21. Programação orientada a aspectos

[Agenda Preliminar (Parte 2)]

- 22. **Laboratório: exercício prático**
- 23. Medição e qualidade de software
- 24. Melhoria do processo de software
- 25. **Apresentação do trabalho prático**
- 26. **Apresentação do trabalho prático**
- 27. Revisão para Prova 2
- 28. **Prova 2 (P2)**

[Agenda Preliminar (Parte 3)]

- 29. Revisão para prova substitutiva
- 30. **Prova Substitutiva**

[Próxima Aula]

- Introdução à Engenharia de Software
- Ian Sommerville. Engenharia de Software, 9a. Edição. 2011.
 - Capítulo 1