

 <b>INSTITUTO FEDERAL</b> <b>PIAUI</b> Campus Fleriano	<b>Turma</b> <b>304</b>	<b>Disciplina</b> <b>Engenharia de Software</b>	<b>Período Letivo</b> <b>2017-1</b>	<b>Professor</b> <b>Ritomar Torquato</b>
	<b>Exercício</b>			<b>Data</b> <b>12/07/2017</b>

1. Com suas palavras, defina a Engenharia de Software.
2. Qual a importância da engenharia de software e como se justificam os custos a ela associados?
3. Suponha que você iniciou suas atividades em uma empresa e lhe foi solicitado desenvolver um software. Quais as suas primeiras providências, antes de colocar em prática suas habilidades de desenvolvedor?
4. O que é o ciclo de vida de um software? Onde deve ser definido?
5. O que é um modelo de processo de software? Quais os tipos comuns? Quais os modelos gerais (ou paradigmas) mais conhecidos?
6. Faça uma pesquisa e dê exemplos, além dos citados no material, de processos de software.
7. Comente as principais técnicas para a Análise de Requisitos.
8. Faça, na forma escrita, uma breve reflexão sobre a frase: Sei que você acha que entendeu o que você pensa que eu disse, mas será que o que você ouviu foi o que eu quis dizer? (Roger S. Pressman).
9. Explique brevemente cada uma das fases de um ciclo de vida em cascata (Queda d'água).
10. Qual a principal desvantagem do modelo em cascata de processo de software?
11. Qual a principal vantagem do modelo espiral de processo de software?
12. Qual a diferença entre a fase de análise e a fase desenho de sistemas, de acordo com ciclo de vida clássico, em cascata?
13. O que significa dizer que o modelo espiral é iterativo-incremental?
14. UML é uma metodologia (processo) de software? Por quê?
15. O que são ferramentas CASE? Cite exemplos dessas ferramentas.

**Bom Trabalho!**