

# ESOF - 23/02/11

## De Wiki

### Tabela de conteúdo

- 1 Objetivos
- 2 Ementa
  - 2.1 Conceito de engenharia de software
  - 2.2 Paradigmas de engenharia de software
  - 2.3 Arquitetura
  - 2.4 Engenharia de sistemas
  - 2.5 Análise de requisitos
  - 2.6 Análise e projeto estruturados
  - 2.7 Projeto de software
  - 2.8 Análise e projeto orientados a objetos
  - 2.9 Ferramentas da AOO
  - 2.10 Ferramentas Case
- 3 Bibliografia
- 4 Extensões
- 5 Avaliações
  - 5.1 Provas
  - 5.2 Trabalhos e Seminários

## Objetivos

Ao final da disciplina o aluno será capaz de:

- Compreender o cenário atual de engenharia de software bem como seus processos e modelos de sistemas
- Desenhar e analisar sistemas computacionais seguindo padrões, com a utilização de esboços gráficos e de ferramentas de auxílio ao desenvolvimento (ferramentas CASE)
- Entender as questões profissionais e éticas, relevantes para os engenheiros de software.

# Ementa

## Conceito de engenharia de software

- A crise do software
- Software e hardware - diferenças fundamentais
- Mitos do software

## Paradigmas de engenharia de software

- Ciclo de vida em cascata
- Abordagem incremental
- Prototipação
- Desenvolvimento por modelo espiral
- Técnicas de quarta geração

## Arquitetura

- Arquitetura Cliente servidor
- Arquitetura Internet
- Vantagens e desvantagens das arquiteturas
- SOA - Service Oriented Architecture

## Engenharia de sistemas

- Definição de sistemas
- Papel do analista
- Software e engenharia de software
- Etapas de desenvolvimento de softwares
- Passos da análise de sistemas

## Análise de requisitos

- Definições
- Requisitos de software e de hardware
- Passos da análise de requisitos

## Análise e projeto estruturados

- Histórico
- Modelo ambiental e modelo comportamental
- Diagrama de contexto
- Diagramas de Fluxo de Dados
- Dicionário de dados

## Projeto de software

- Etapas no desenvolvimento de projetos
- Abstração e refinamento
- Diagrama Hierárquico de Funções

## Análise e projeto orientados a objetos

- Análise Orientada a Objetos
- Conceitos básicos
- Objetos e classes
- Distinção de objetos

## Ferramentas da AOO

- Diagramas de Classes
- Diagramas de Casos de Uso
- Diagramas de Sequência
- Diagramas de Estado

## Ferramentas Case

- Introdução
- Exemplo de ferramentas Case.

## Bibliografia

- PRESSMAN, R. Engenharia de Software, McGraw Hill, São Paulo, 2006
- TONSIG, S. L. Engenharia de Software – Análise e Projeto de Sistemas, Ed. Futura, São Paulo, 2003
- SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software, Addison Wesley, São Paulo, 2007
- BOOCH, Grady. UML, guia do usuário. Campus, Rio de Janeiro, 2000
- FILHO, W. P. P. Engenharia De Software: Fundamentos, Métodos E Padrões, LCT, Rio de Janeiro, 2003

## Extensões

- Exercícios
- Pesquisa
- Projetos
- Wiki
- Cases

## Avaliações

## Provas

- 1<sup>a</sup>. Prova: Valor 25,0 pontos
- 2<sup>a</sup>. Prova: Valor 25,0 pontos

## Trabalhos e Seminários

- Grupos de 4 componentes
- 1<sup>a</sup>. Parte: Valor 10,0 pontos
- 2<sup>a</sup>. Parte: Valor 10,0 pontos
- 3<sup>a</sup>. Parte: Valor 10,0 pontos
- 4<sup>a</sup>. Parte: Valor 10,0 pontos
- Seminário: Valor 10,0 pontos

Obtida de "[http://localhost/wiki/index.php/ESOF\\_-\\_23/02/11](http://localhost/wiki/index.php/ESOF_-_23/02/11)"

---

- Esta página foi modificada pela última vez às 22h05min de 31 de março de 2011.