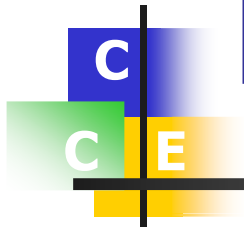


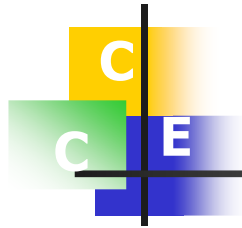
Tecnologias Atuais de Desenvolvimento de *Software*



Introdução ao Curso

Prof. Luiz Antônio

lpereira@uninet.com.br



Motivação Para a Disciplina

- Além de conhecer técnicas de gerência de projetos, os Gerentes de Projetos de Software precisam conhecer técnicas/tecnologias de projeto de software:
 - Principais processos atualmente usados para a produção de software de qualidade (RUP, XP, SCRUM)
 - Principais aspectos da linguagem mais usada atualmente para a especificação das características do software a ser construído (UML)
 - Principais formas de reuso de software (padrões e frameworks)
 - Formas mais usadas de organização do software (estilos de arquitetura)



Agenda

Aula	Assunto
1	<ul style="list-style-type: none">•Introdução ao Curso (apresentação inicial – estes slides)•Evolução dos Processos de Desenvolvimento de <i>Software</i>
2	<ul style="list-style-type: none">•Processo Unificado
3	<ul style="list-style-type: none">•Processo Unificado (cont.)
4	<ul style="list-style-type: none">•Primeira Avaliação Parcial•Processos Ágeis de Desenvolvimento de <i>Software</i><ul style="list-style-type: none">•Motivação e Fundamentos•XP



Agenda

Aula	Assunto
5	<ul style="list-style-type: none">• Processos Ágeis de Desenvolvimento de <i>Software</i><ul style="list-style-type: none">• XP (cont.)• Scrum• Scrum+XP
6	<ul style="list-style-type: none">• Segunda Avaliação Parcial• Análise e Projeto Orientados a Objetos (OOA&D)<ul style="list-style-type: none">• Conceitos, benefícios, técnicas• UML<ul style="list-style-type: none">• História, conceitos e benefícios• Principais Diagramas



Agenda

Aula	Assunto
7	<ul style="list-style-type: none">•Arquitetura de <i>Software</i>•<i>Patterns</i> e <i>Frameworks</i>•MDA
8	<ul style="list-style-type: none">•Terceira Avaliação Parcial



Avaliação

- A MF será feita calculada da seguinte forma:
 - Serão aplicadas 3 avaliações: provas rápidas, múltipla escolha e/ou associação entre colunas e/ou certo/errado com justificativas). Cada avaliação cobre os assuntos não cobertos pela avaliação anterior.
 - Vale a média aritmética das **duas** melhores notas.
 - Não haverá prova extra para quem perder alguma prova.



Avaliação

Será considerado ***aprovado*** o/a aluno/a que obtiver ***média final*** igual ou superior a 6,0 (seis).



Avaliação

Outros critérios a serem considerados

- Frequentar, no mínimo, 75% de todas as atividades programadas para cada disciplina;
- Ser aprovado em todas as disciplinas, inclusive o Projeto Final, com grau mínimo de 6.0 (seis) e obter uma média global igual ou superior a 7.0 (sete). A média global é a média aritmética dos graus individuais de todas as disciplinas cursadas, incluindo as que o aluno não obteve aprovação;
- Os alunos que não obtiverem média global (em todas as disciplinas) igual ou superior a 7.0 (sete) terão direito apenas ao Histórico Escolar e à declaração de conclusão.



Bibliografia

- **Notas de Aula**
 - Mais interessantes se feitas sobre os slides.
- **Material pode ser baixado do meu site(*)**
 - Aulas->Downloads->TADS.
 - Slides (em PDF), papers, links, ...

(*) <http://www.luizantoniopereira.com.br>



Bibliografia Adicional

(Sugestão)

■ Além das NAs...

- *Fundamentals of Database Systems*; Shamkant B. Navathe; Ramez A. Elmasri; Addison Wesley; 3a ed; 2001.
- *Software Engineering: A Practitioner's Approach*; Fifth Edition; Pressman, Roger S.; McGraw Hill; 2000.
- *Design Patterns: Elements of Reusable Object Oriented Software*; Erich Gamma; Addison Wesley; 1994.
- *Component Software: Beyond Object-Oriented Programming*; Clemens Szyperski; Addison Wesley.
- *Programming Language Concepts*; Carlo Ghezzi; Mehdi Jazayeri; Wiley, John & Sons, 1997.
- *Fundamentals of Object-Oriented Design in UML*; Meilir Page-Jones, Larry L. Constantine; Addison Wesley; 1999.



Bibliografia Adicional

(Sugestão)

- *Engenharia de Software: Fundamentos, Métodos e Padrões*, Wilson de Pádua Paula F^o, 2^a edição, LTC.
- *The Rational Unified Process: an Introduction*, Philippe Kruchten; Addison-Wesley; 1999.
- *PSP – A self-Improvement Process for Software Engineers*, Watts Humphrey; SEI.
- *TSP – Leading a Development Team*, Watts Humphrey; SEI.



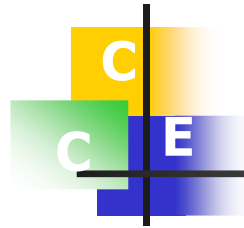
Diversos

- Necessidade de envolvimento extra-classe do aluno c/ o assunto
- Dúvidas (devem ser) tiradas em sala, na hora em que surgem
- Pontualidade
 - Do professor
 - Do/a aluno/a (não esquecer de assinar a pauta)
- Eventuais problemas c/ matéria, professor, etc...



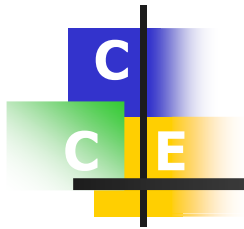
- Dicas:

- Os assuntos tratados nas transparências são bem descritos nas próprias transparências. Estas podem, portanto, ser usadas como uma boa base para o estudo.
- ⇒ As transparências não são boas como transparências, mas são boas (???) como orientação para o estudo.



Contatos com o Prof.

- lpereira@uninet.com.br
- Usar a marca “[CCE-TADS]” como parte do assunto.



Bom Curso!

Na próxima aula:

Evolução dos Processos de Desenvolvimento de *Software*