

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE, UNICENTRO

Campus Santa Cruz

Setor de Ciências Exatas e de Tecnologia

Departamento de Ciência da Computação

Curso: Ciência da Computação

Série: 3ª

Ano: 2010

Disciplina: Engenharia de Software II

Turno: Integral

Código: 1464

C/H semanal: 4

C/H total: 136

EMENTA

Aplicar os conceitos vistos na disciplina de Engenharia de *Software* I. Estudo e aplicação de métodos de modelagem. Estudo comparativo dos processos de desenvolvimento de *software* adotados atualmente pelas empresas. Desenvolvimento de um projeto de *software* segundo um dos processos de desenvolvimento analisados.

I. OBJETIVOS

Enfatizar o aprendizado de aspectos gerenciais, aspectos técnicos, aspectos teóricos e aspectos experimentais que envolvem a Modelagem e o Processo de Desenvolvimento de Software.

II. PROGRAMA

1 Modelagem de software

1.1 Introdução

1.2 Requisitos

1.3 UML

2 Processo de desenvolvimento de software

2.1 Introdução ao processo

2.2 Método ICONIX

2.3 Estudo comparativo de processos de desenvolvimento de software

3 Gestão de projetos de software

4 Desenvolvimento de estudo de caso

4.1 Requisitos

4.2 Modelagem

4.3 Escolha e justificativa do método para o processo de desenvolvimento

4.4 Desenvolvimento do software

4.5 Apresentação da modelagem e do software desenvolvidos.

III. METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas teóricas e práticas. Aplicação dos conceitos teóricos através de exercícios e do desenvolvimento de projetos. Serão utilizadas a linguagem de modelagem de software UML e a ferramenta Visual Paradigm para a modelagem e desenvolvimento de projetos de software. Os estudos de casos, a serem modelados, bem como as metodologias a serem estudadas e comparadas, serão definidos pelo professor ao longo do curso. Também, poderá ser definida, pelo professor, uma ferramenta a ser utilizada no tópico de Gestão de Projetos de Software.

IV. FORMAS DE AVALIAÇÃO

As avaliações serão realizadas através da aplicação de provas e trabalhos. Os trabalhos serão desenvolvidos e defendidos pelos alunos.

V. BIBLIOGRAFIA

1. Básica

BOOCH, G., RUMBAUGH, J., JACOBSON, I. *UML: Guia do Usuário*. 2ª edição, Campus, 2005.

GUEDES, G. T. A. *UML - Uma Abordagem Prática*. Ed. Novatec. 3ª ed. 2008.

MELO, A. C. *Exercitando modelagem em UML*. Ed. Brasport. 1ª ed. 2006.

2. Complementar

AUDY, J., PRIKLADNICKI, R. *Desenvolvimento Distribuído de Software*. Ed. Campus. 1ª Ed. 2007.

BEZERRA, E. *Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML*. Ed Campus, 2002.

CARDOSO, C. *Uml Na Prática: Do Problema ao Sistema*. Ed. Ciência Moderna. 1ª ed. 2003.  
JOHNSON, B.; WOOLFOLK, W. W.; MILLER, R. e JOHNSON, C. *Engenharia de Software - Fundamentos, Métodos e Padrões*. Ed. LTC. 1ª ed. 2008.  
LARMAN, G. *Utilizando UML e Padrões*. 2ª ed. Ed. Bookman, 2004.  
MELO, A. C. *Desenvolvendo Aplicações com UML 2.0*. Brasport, 2004.  
PAULA FILHO, WILSON DE PADUA. *Engenharia de Software - Fundamentos, Métodos e Padrões*. Ed. LTC. 2ª ed. 2003.  
PENDER, T. *Uml - A Bíblia*. Ed. Campus. 1ª ed. 2004.  
PRESSMAN, R. *A Engenharia de Software*. 6ª edição. McGraw-Hill, 2006.  
ROSENBERG, D. e SCOTT, K. *Applying Use Case Driven Object Modeling with UML: An Annotated e-Commerce Example*. 1ª ed. Ed. Addison Wesley. 2001.  
RUMBAUGH, J., BLAHA, M. *Modelagem e Projetos Baseados em Objetos com UML 2*. ed. Campus. 2ª ed. 2006.  
SILVA, A. e VIDEIRA, C. *UML - Metodologias e Ferramentas CASE*. Ed. Centro Atlântico. 2ª ed. 2005.  
SOMMERVILLE, I. *Engenharia de Software*. 6ª edição, Addison-Wesley, 2005.  
TELES, V. M. *Extreme Programming*. Novatec, 2004.

OBS: Poderão ser incluídos e disponibilizados aos alunos, novos materiais, que sejam referentes a esta disciplina.

Aprovado em: 18/03/2010

Ata nº: 07/2010, Folha nº: 79, Livro nº: 02

Chefe do Departamento Pedagógico: Sílvia Amélia Bim

Nome do Professor: Marcos Antonio Quináia