

## Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo

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

[dcc603@gmail.com](mailto:dcc603@gmail.com)

05 Março 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.
  - M. Fowler. UML Essencial, 2a Edição. Bookmann, 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.

## Método de Avaliação

- Duas provas: 30 pts cada
  - Prova 1 (P1): 25/Abril
  - Prova 2 (P2): 13/Junho
- Um trabalho: 30 pts
  - Entrega final: 15/Junho
- Exercícios: 10 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: 20/Junho
  - Valor: 30 pts
  - Substitui: (P1) ou (P2) ou (TP)
- Não há previsão de atividades em Julho
  - Ninguém de exame especial

## Laboratório

- Eventualmente, iremos ter aula em laboratório
  - Aproximadamente 4 a 6 aulas
  - Laboratório ICEX 2011 e 2012 (dividir a turma em duas)
  - Reservado para aulas de quartas
  - Primeira aula em laboratório é esperada para 14/03

## 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)"
  - "Técnicas de Composição para Reuso de Software"

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

- Email: [dcc603@gmail.com](mailto:dcc603@gmail.com)

## [ Monitor da Disciplina ]

- Alcemir Santos
  - Aluno de mestrado do DCC
  - [alcemir@dcc.ufmg.br](mailto:alcemir@dcc.ufmg.br)
- Irá ajudar em
  - Nas aulas em laboratório
  - Eventualmente, pode dar alguma aula teórica em minha ausência
  - Estará disponível (via email) para tirar dúvidas sobre a matéria, exercícios, provas, trabalho prático, etc.

## [ 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
- Verificação e validação
- Reuso de software
- Medição e qualidade de software
- Gerenciamento de software

**Prova 2**

## [ Agenda Preliminar (Parte 1) ]

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

## [ Agenda Preliminar (Parte 1) ]

8. Diagrama de Casos de Uso + Cenários
9. Modelagem de sistemas
10. **Laboratório: exercício prático 3**
11. Diagrama de Classes
12. **Laboratório: exercício prático 4**
13. Diagrama de Sequência e Colaboração
14. Evolução de software

## [ Agenda Preliminar (Parte 1) ]

15. Revisão para Prova 1
16. **Prova 1 (P1)**

## [ Agenda Preliminar (Parte 2) ]

17. Implementação
18. Testes, Verificação e Validação
19. **Laboratório: exercício prático 5**
20. Introdução a reuso de software
21. Engenharia de software baseada em componentes
22. Desenvolvimento de software orientado a aspectos

## [ Agenda Preliminar (Parte 2) ]

23. **Laboratório: exercício prático 6**
24. Gerência de projetos e pessoas
25. Medição e qualidade de software
26. Gerência de configuração
27. Melhoria do processo de software
28. Revisão para Prova 2
29. **Prova 2 (P2)**

## [ Agenda Preliminar (Parte 2) ]

30. Revisão para prova substitutiva
31. **Prova Substitutiva**

## [ Próxima Aula ]

---

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