

Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>
reuso.software@gmail.com

12 Agosto 2013

Bibliografia (Variada)

- P. Clements, L. Northrop. **Software Product Lines: Practices and Patterns**. Addison-Wesley, 2001.
- I. Sommerville. **Engenharia de Software**, 9a. Ed., 2011.
- R. Laddad. **AspectJ in Action**. 2nd Ed. Manning, 2010.
- S. Mellor, K. Scott, A. Uhl, D. Weise. **MDA Distilled**. Addison-Wesley, 2004.
- K. Pohl, G. Bockle, F. Linden. **Software Product Line Engineering: Foundations, Principles and Techniques**. Springer, 2005.
- C. Szyperski. **Component Software: Beyond Object-Oriented Programming**, Addison-Wesley, 1998.
- Artigos... etc.

Método de Avaliação

- Graduação
 - Prova 1: 30 pts
 - Prova 2: 30 pts
 - Trabalho Prático: 20 pts
 - Exercícios: 10 pts
 - Participação em artigos: 10 pts

Método de Avaliação

- Pós graduação (incluindo isolada)
 - Prova 1: 15 pts
 - Prova 2: 15 pts
 - Trabalho Prático: 10 pts
 - Exercícios: 10 pts
 - Participação em artigos: 5 pts
 - Apresentação de artigo: 5 pts
 - Monografia sobre reuso: 40 pts

Datas de Avaliação

- Prova 1
 - 25 de Setembro
- Prova 2
 - 20 de Novembro
- Trabalho Prático (TP)
 - Apresentação parcial: 06 de Novembro
 - Entrega final: 22 de Novembro (email)
- Monografia (Pós)
 - Apresentação parcial: 11/11 e 13/11
 - Entrega final: 30 de Novembro

**As datas
podem variar**

Trabalho Prático (TP)

- Grupo de até 4 integrantes
 - Porém, máximo dois alunos de pós-graduação por grupo
- Tarefas
 - Implementação reusando código de outros sistemas
 - Aplicar técnicas vistas na disciplina

[Monografia (Pós)]

- Individual ou em dupla
 - Somente para alunos de pós-graduação
- Tarefas
 - Pesquisar sobre um tema relacionado a reuso de software
 - Escrever uma monografia (15 a 20 páginas) em formato de monografia do DCC (Não são contados elementos pré-textuais, como capa, índice, listas, agradecimentos, etc.)

[Prova Substitutiva]

- Quem pode fazer?
 - Aluno que obtiver acima de 40% dos pontos no semestre
- Data: 27/Novembro
- Valor
 - 30 pts (graduação) ou 15 pts (pós)
- Pode substituir (P1) ou (P2)
 - P1: matéria das aulas 1 a 15
 - P2: matéria das aulas 16 a 30

[Laboratório]

- Eventualmente, iremos ter aula em laboratório
 - Aproximadamente 3 a 5 aulas
 - Laboratório ICEx 2011 (*à confirmar*)
 - Primeira aula em laboratório é esperada para 02 de Setembro

[Site da Disciplina]

- Publicação online do material da disciplina no meu website
 - Acesse "Teaching (pt)"
 - "Reutilização de Software"
- <http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo/disciplinas>
- Email: reuso.software@gmail.com

[Tipos de Aulas Possíveis]

- As aulas serão variadas com o intuito de deixá-las mais interessante
 - Tipo 1: Aula tradicional expositiva
 - Tipo 2: Exercício ou prova
 - Tipo 3: Apresentação de artigos + resenha
 - Tipo 4: Apresentação de TP ou Monografia
 - Tipo 5: Vídeo-aula virtual + exercício

[Curso Online no Udemy]

- Sugiro a todos se registrarem
 - <http://www.udemy.com/software-reuse-ufmg/>
- Disponíveis algumas aulas em vídeo
 - Áudio grava nas aulas de Engenharia de Software (DCC603)
 - Os tópicos dos vídeos são relacionados a esta disciplina (Reutilização)
 - Eventualmente, irei adicionar materiais novos (vídeos, slides, artigos, quiz, etc.)

[Tópicos a Abordar (Parte A)]

- Introdução a Reuso de Software
- Padrões de Projeto (GoF), de Arquitetura e Idiomas
- Linha de produtos de software (LPS)
- Desenvolvimento de software orientado a aspectos (DSOA)

[Tópicos a Abordar (Parte B)]

- Engenharia de software baseada em componentes (CBSE)
- Programação orientada a características (FOP)
- Desenvolvimento dirigido por modelos (MDA/MDD)

[Agenda Preliminar (Parte A)]

1. Apresentação da disciplina
2. Técnicas de reuso de software
3. Reuso de em POO e padrões de projeto
4. Padrões de arquitetura
5. Idiomas de programação
6. Linha de produtos de software
7. **Exercício**

[Agenda Preliminar (Parte A)]

8. Estudo de caso para TP: Jogos Educacionais
9. **Exercício**
10. Programação orientada a aspectos
11. **Apresentação de artigos**
12. **Exercício**
13. Revisão para Prova 1
14. **Prova 1**

[Agenda Preliminar (Parte B)]

15. Engenharia de software baseada em componentes (parte 1)
16. Engenharia de software baseada em componentes (parte 2)
17. Programação orientada a características (parte 1)
18. **Apresentação de artigos**
19. **Exercício**
20. Programação orientada a características (parte 2)
21. **Apresentação de artigos**

[Agenda Preliminar (Parte B)]

22. Desenvolvimento dirigido por modelos
23. **Exercício**
24. Métricas para reutilização de software
25. **Apresentações parciais (TP)**
26. **Apresentações parciais monografia (pós)**
27. **Apresentações parciais monografia (pós)**
28. Revisão para Prova 2
29. **Prova 2**
30. **Prova Substitutiva**

[Próxima Aula]

- Introdução a reutilização de software
- Bibliografia
 - Ian Sommerville. Engenharia de Software, 9a. Edição. 2011. (Cap. 16)