

Engenharia de Software Aula 01

Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo
<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>
 dcc603@dcc.ufmg.br
 24 Agosto 2015

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, 2a Edição. Editora Campus, 2005.
 - 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.

Site da Disciplina

- Publicação online do material da disciplina no meu website
 - Acesse "Teaching (pt)"

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo/disciplinas>
<http://www.udemy.com/engenharia-de-software-ufmg/>

- Emails
 - dcc603@dcc.ufmg.br
 - disciplina.eduardo@gmail.com

Método de Avaliação

- Três provas: 20 pts cada
 - Prova 1 (P1): 23/09
 - Prova 2 (P2): 09/11
 - Prova 3 (P3): 07/12
- Um trabalho prático: **As datas podem mudar**
- Exercícios e participação: 20 pts
 - Online e presenciais

Prova Substitutiva

- O aluno que obtiver acima de 40 pontos poderá fazer uma prova substitutiva
 - Data: 14/12
 - Valor: 20 pts
 - Substitui: (P1) ou (P2) ou (P3) ou (TP)
- Matéria da prova substitutiva
 - Será a matéria equivalente a prova que deseja substituir
 - Substituir TP: toda a matéria dada

Exame Especial

- O aluno tem o **direito** de fazer exame especial pelas normas da UFMG
 - Data: definida pelo ICEx
- Considerações
 - **Nunca** um aluno foi aprovado em exame especial em minhas disciplinas
 - Pretendo **manter** esta taxa de aprovação
 - Se quiser fazer exame especial, o aluno deve enviar um email solicitando-o

Participação e Frequência

- Pontos de participação estão incluídos nos 20 pts de exercícios
 - Alguns fatores podem impedir que o aluno ganhe pontos de participação
 - Exemplos: chegar atrasado à aula, sair mais cedo, **conversar durante a aula**, etc.
- Eu não reprovoo aluno só por frequência
 - Caso o aluno atinja 60 pontos, ele será aprovado

Participação Online

- Além das aulas presenciais, os alunos devem participar do curso online
 - <http://www.udemy.com/engenharia-de-software-ufmg/>
- O que é participação online?
 - Responder aos questionários online
 - Postar nos fóruns de discussão
 - Assistir as aulas em vídeo

1 - Registro no UdeMy

- Acessar e se cadastrar no portal de cursos online
 - <http://www.udemy.com/>
- Se registrar no curso Engenharia de Software da UFMG
 - <http://www.udemy.com/engenharia-de-software-ufmg>

2 - Responder aos Quizzes

- Os primeiros 5 questionários devem ser entregues até **21/09 (segunda)**
 - Revisão para a primeira prova
- Necessário enviar uma figura com a cópia da tela (resultado do questionário)
 1. Enviar as respostas por email para **dcc603@dcc.ufmg.br**
 2. Nomear cada arquivo como "QUIZ-ID-SeuNome"

Exemplo: 01-30-Eduardo

The screenshot displays a 'Review Your Answers' section with the following data:

Question	YOU	YOUR CLASS (00)
Question 1	✓ CORRECT	
Question 2	✓ CORRECT	
Question 3	✓ CORRECT	
Question 4	✓ CORRECT	
Question 5	✓ CORRECT	
Question 6	✓ CORRECT	
Question 7	✓ CORRECT	
Question 8	✓ CORRECT	
Question 9	✓ CORRECT	
Question 10	✓ CORRECT	

Laboratório

- Eventualmente, iremos ter aula em laboratório
 - Aproximadamente cinco aulas
 - Laboratório ICEX 2011 e 2012
 - A aula sempre começa na sala de aula (mesmo que continue no laboratório)
 - Primeira aula em laboratório está prevista para 16/09

[Estagiário da Disciplina]

- Possivelmente, teremos estagiário (à confirmar)
- Irá ajudar
 - Nas aulas em laboratório
 - Eventualmente, pode dar algum exercício durante minha ausência
 - Estará disponível (via email) para tirar dúvidas sobre a matéria, exercícios, provas, trabalhos práticos, etc.

[Programa do Curso]

[Tópicos a Abordar (Parte 1)]

- Introdução a Engenharia de Software
- Processos de Software
- Métodos Ágeis
- Engenharia de Requisitos

Prova 1

[Tópicos a Abordar (Parte 2)]

- Arquitetura de Software
- Modelagem de Software (UML)
- Implementação
- Testes de Software

Prova 2

[Tópicos a Abordar (Parte 3)]

- Reutilização de Software
- Desenvolvimento Orientado a Aspectos
- Medição e Qualidade
- Melhoria do Processo de Software

Prova 3

[Agenda Preliminar (Parte 1)]

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

[Agenda Preliminar (Parte 2)]

10. Arquitetura de software
11. **Exercício**
12. Diagrama de Classes
13. **Laboratório: exercício prático**
14. Diagramas de Interação e Atividades
15. Implementação (POO)
16. **Laboratório: exercício prático**
17. Testes de software
18. **Laboratório: exercício prático**

[Agenda Preliminar (Parte 3)]

21. Reutilização de software
22. **Laboratório: exercício prático**
23. Programação orientada a aspectos
24. **Laboratório: exercício prático**
25. Medição e qualidade de software
26. Melhoria do processo de software

[Próxima Aula]

- Introdução à Engenharia de Software
- Bibliografia
 - Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 9a. Edição. 2011.
 - Capítulo 1
 - Roger Pressman. **Engenharia de Software**, 7a. Edição. 2011.
 - Capítulo 1