



## Plano de Atividades Domiciliares ADE

### Unidade Curricular: Projeto de Software Orientado a Objetos

Professor(es): Fábio Fagundes Silveira

Contato: fsilveira@unifesp.br

Ano Letivo: 2020

Semestre: 1º

Carga horária total: 72h (ADE=64 horas)

Turmas: /

Plataforma de acesso ao curso: <https://classroom.google.com/>

Objetivos (remoto): Capacitar os alunos a conceber e especificar projetos de software, fazendo uso de técnicas e métodos avançados da tecnologia orientada a objetos.

#### Conteúdo Programático e Cronograma

Semana	Conteúdo	CH	
		Síncrona	Assíncrona
1	Apresentação da UC em ADE. Revisão das primeiras semanas.	2	
2	UML	2	2
3	SysML	4	2
4	Padrões de Projetos – Introdução	6	
5	Padrões de Projetos – Interfaces	6	
6	Padrões de Projetos – Responsabilidades	6	
7	Padrões de Projetos – Construção	6	
8	Padrões de Projetos – Operações	6	
9	Padrões de Projetos – Extensões	6	
10	Aquitetura de Software	4	4
11	Métodos Ágeis e Refatoração	4	4
TOTAL		52	12

#### Metodologia de Ensino Utilizada:

A UC será baseada em webconferências, videoaulas, leituras de livros e conteúdos disponibilizados de forma assíncrona, via plataforma *Google Meet*. Os estudantes terão pelo menos uma semana para desenvolver as atividades e realizar as entregas via *Google Classroom*.



Ministério da Educação  
Universidade Federal de São Paulo  
Instituto de Ciência e Tecnologia



Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos “cumprido” ou “não cumprido”) :

Serão consideradas todas as entregas das atividades propostas. A média final deverá ser igual ou superior a 6,0.

#### Bibliografia para uso remoto

GUERRA, E. Design Patterns com Java: Projeto orientado a objetos guiado por padrões. Casa do Código, 2013. ebook