



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: Projeto Orientado a Objetos

Professor(es): Fábio Fagundes Silveira

Contato: fsilveira@unifesp.br

Ano Letivo: 2021

Semestre: 1º

Carga horária total:
(Podem incluir CH parciais práticas ou teóricas)
36h teóricas – 36h práticas

Turmas: /

Plataforma de acesso ao curso: *(apenas indicar a plataforma a ser usada, sem link)*

Google Classroom

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	UML, histórico e casos de uso	2	2
2	Principais diagramas da UML	2	2
3	SysML	2	2
4	Padrões de Projetos – Introdução	2	2
5	Padrões de Projetos – Interfaces	2	2
6	Padrões de Projetos – Responsabilidades	2	2
7	Padrões de Projetos – Construção	2	2
8	Padrões de Projetos – Operações	2	2
9	Padrões de Projetos – Extensões	2	2
10	Arquitetura de Software – Introdução	2	2
11	Arquitetura de Software – Principais tipos	2	2
12	Clean Architecture – Introdução	2	2
13	Clean Architecture – Estudo de caso	2	2
14	Métodos Ágeis – Introdução	2	2
15	Principais Métodos Ágeis: XP, Scrum etc.	2	2



16	Elaboração Progressiva de Requisitos	2	2
17	Refatoração – Introdução e Princípios	2	2
18	Ferramentas de Refatoração	2	2

Metodologia de Ensino Utilizada:

A UC será baseada em aulas síncronas e assíncronas (videoaulas), leituras de livros e conteúdos/exercícios disponibilizados de forma assíncrona, via plataformas *Google Meet* e *Google Classroom*. Os estudantes terão, pelo menos, uma semana para desenvolver as atividades e realizar as entregas.

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

Será realizada por meio dos exercícios entregues pelos alunos, discussões síncronas e assíncronas (via comentários nas listas de exercícios disponibilizadas).

Bibliografia básica e complementar para uso remoto

Básica:

- 1.GOMAA, H. Software Modeling and Design: UML, Use Cases, Patterns, and Software Architectures. Cambridge University Press, 2011. ISBN-13: 978-0521764148.
- 2.VLISSIDES, J., Helm, H., GAMMA, E, JOHNSON, R., Padrões de Projeto, Editora Bookman, 2005.
- 3.GRADY BOOCH; JAMES RUMBAUGH; IVAR JACOBSON. UML: Guia do Usuário. 2ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
4. MARTIN, R. Clean Architecture: A Craftsman’s Guide to Software Structure and Design 2017.

Complementar:

- 1.BEZERRA, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML. 2ª ed.Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- 2.Sommerville, I. Software Engineering. Addison-Wesley, 9th edition, 2011. ISBN-13: 978-0137035151.
- 3.BUSHMANN, F., STAL, M., Meunier, R., SOMMERLAD, P., Pattern-Oriented Software Architecture: a System of Patterns. Editora Wiley, 1996.
- 4.LARMAN, C.; Salvador, L.M.A, Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientado a Objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.
- 5.LADDAD, R. AspectJ in action: practical aspect-oriented programming. Greenwich: Manning Publications Co., 2003. ISBN 1930110936.
- 6.GAMMA, E.; HELM, R. Design Patterns: Elements Of Reusable Object-Oriented Software. Boston: Addison-Wesley, 2002
- 7.WAZLAWICK, R. S. Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos, Editora Campus, 2004. [20]
GUERRA, E. Design Patterns com Java: Projeto orientado a objetos guiado por padrões. Casa do Código, 2013.