

DISCIPLINA: Arquitetura de Software

Vigência: a partir de 2023/1

Período letivo: 4º semestre

Carga horária total: 33:20

Código: SUP.3224

Ementa: Compreensão dos diferentes estilos de arquitetura de software e padrões de projeto, com documentação e aplicabilidade.

Conteúdos

UNIDADE I – Princípios Básicos

- 1.1 Definição
- 1.2 Arquitetura e Projeto
- 1.3 O Papel do Arquiteto de Software
- 1.4 Documentação de Arquitetura
- 1.5 Perspectivas de Arquitetura (diagramas de componentes, pacotes e implantação).

UNIDADE II – Padrões Arquiteturais

- 2.1 Monolítico
- 2.2 Camadas
- 2.3 Cliente-Servidor
- 2.4 Arquitetura Orientada a Serviços
- 2.5 Microserviços
- 2.6 Serverless
- 2.7 MVC
- 2.8 Filtros e Dutos
- 2.9 Repositórios

UNIDADE II – Padrões de Projeto

- 3.1 Criacionais
- 3.2 Estruturais
- 3.3 Comportamentais

Bibliografia básica

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 10. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>.

MORAIS, Izabelly Soares de (org.). **Engenharia de Software**. São Paulo: Pearson, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>.

GALLOTTI, Giocondo Marino Antonio (org.). **Arquitetura de Software**. São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>.

Bibliografia complementar

GIRIDHAR, Chetan; KINOSHITA, Lúcia Ayako. **Aprendendo padrões de projeto em Python**: Tire proveito da eficácia dos padrões de projeto (design patterns) em Python para resolver problemas do mundo real em arquitetura e design de software. São Paulo, SP: Novatec, 165 p. ISBN 9788575225233.

FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elisabeth. **Use a cabeça**: padrões e projetos. 2.ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2009. 478 p. ISBN 9788576081746.