

DISCIPLINA: Implementação de Software

Vigência: a partir de 2023/1

Período letivo: 4º semestre

Carga horária total: 33:20

Código: SUP.3231

Ementa: Práticas de implementação de componentes de software baseada em modelos de software, com linguagens de programação e ambientes integrados de desenvolvimento.

Conteúdos

UNIDADE I – Princípios Básicos

- 1.1 Ambientes Integrados de Desenvolvimento
- 1.2 Versionamento
- 1.3 SOLID
- 1.4 Refatoração, Revisão e Documentação
- 1.5 Depuração de Código

UNIDADE II - Implementação Baseada em Modelos

- 2.1 Implementação do Modelo de Classes
- 2.2 Implementação do Modelo de Interação
- 2.3 Implementação do Modelo de Máquina de Estados
- 2.4 Implementação do Modelo de Componentes

Bibliografia básica

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. 1. ed. 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.

GALLOTTI, Giocondo Marino Antonio (org.). **Arquitetura de Software.** São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 13 jun. 2024.

Bibliografia complementar

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software.** 10. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 13 jun. 2024.

MORAIS, Izabelly Soares de (org.). **Engenharia de Software.** São Paulo: Pearson, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 13 jun. 2024.

CELES, W.; CERQUEIRA, R.; RANGEL, J. **Introdução a Estruturas de Dados**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.