



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: IFPB - Cajazeiras			
CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Padrões de Projeto de Software		CÓDIGO DA DISCIPLINA:	
PRÉ-REQUISITO: Análise e Projeto de Sistemas			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE: 2024.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 83 h/a	PRÁTICA: 0h/a	EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 5			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 83 h/a			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Diogo Dantas Moreira			

EMENTA

Caracterização dos padrões de projeto, Padrões e reusabilidade, Tipos de padrões de projeto, Aplicação de padrões de projeto no desenvolvimento de software orientado a objetos.

OBJETIVOS

Objetivo geral

- Apresentar conceitos e técnicas dos padrões de projeto de software necessárias para a modelagem e análise de sistemas

Objetivos específicos:

- Compreender os princípios da programação orientada a objetos;
- Identificar os princípios básicos dos padrões de projeto de software;
- Apresentar os padrões GRASP;
- Apresentar os padrões GoF.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- **Orientação a Objetos**
- **Padrões Arquiteturais**
- **Reuso, SOLID e Padrões GRASP**
- **Catálogos de Padrões de Projeto**
 - Padrões Criacionais
 - Padrões Estruturais

- o Padrões Comportamentais

METODOLOGIA DE ENSINO

A aula se desenvolverá por meio de exposição dialogada, acrescidas sempre que possível, de períodos para debates sobre os conceitos apresentados e suas correlações com áreas afins, além de um exemplo prático para melhor assimilação dos conceitos apresentados.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²: Google classroom
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A Média Final (MF) da disciplina será calculada por meio de uma média ponderada das atividades. Seminários tem peso **45%** (**15% para cada 1** dos 3 seminários que serão apresentados). Artigo final com peso **55%**. Os discentes serão avaliados na construção, estruturação e aplicação dos conceitos da disciplina em cada uma das atividades propostas.

A Média Final é calculada como segue: **MF** = ((15 * Seminário 1)+(15 * Seminário 2)+(15 * Seminário 3) + 55 * Artigo Final)/100

BIBLIOGRAFIA⁴

Bibliografia Básica:

FREEMAN, E. **Use a cabeça! - padrões de projeto (design patterns)**. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2007.

GAMMA, E. et al. **Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos**. Porto Alegre: Bookman, 2000.

METSKER, S. J. **Padrões de projeto em Java**. Porto Alegre: Bookman, 2004.

Bibliografia complementar:

NEIL, T. **Padrões de design para aplicativos móveis**. São Paulo: Novatec, 2012.

NIEDERAUER, J. **Padrões de projeto para Android**. São Paulo: Novatec, 2013.

SHALLOWAY, A.; TROTT, J. R. **Explicando padrões de projeto – uma nova perspectiva em projeto orientado a objetos**. Porto Alegre: Bookman, 2004.

OBSERVAÇÕES

Documento assinado eletronicamente por:

- **Diogo Dantas Moreira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 01/02/2024 09:15:38.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 01/02/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 526146
Verificador: b47f6218d1
Código de Autenticação:



