



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Cajazeiras			
CURSO: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Padrões de Projeto de Software		CÓDIGO DA DISCIPLINA: TEC.0604	
PRÉ-REQUISITO: Análise e Projeto de Sistemas			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2024.2	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 83 h/a	PRÁTICA: 0h/a	EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 5			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 83h/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 DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

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

- **Revisão e aprimoramento de conceitos de Orientação a Objetos**
- **Reuso, SOLID e Padrões GRASP**
- **Catálogos de Padrões de Projeto**
 - Padrões Criacionais
 - Padrões Estruturais
 - Padrões Comportamentais

- Padrões Arquiteturais

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
- Softwares
- Outros

Softwares:

- IntelliJ IDEA para produção de códigos de exemplo ao longo do semestre;
- Google Classroom para ter uma sala virtual como ferramenta de exposição dos materiais de aulas e atividades;

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

BIBLIOGRAFIA⁵

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 08/10/2024 19:10:59.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 08/10/2024. 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 616667
Verificador: 8de6b72720
Código de Autenticação:



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100