

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CURSO: Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet			
DISCIPLINA: Padrões de Projeto de Software		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 504	
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos (304)			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []			SEMESTRE: 5º
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 34 h/r	PRÁTICA: 33 h/r	EaD:	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 aulas			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 horas (80 aulas)			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Rômulo Costa de Menezes Júnior			

EMENTA

Estudo e caracterização dos padrões de projeto. Padrões para reusabilidade. Refatoramento de software. Aplicação de padrões de GRASP e GoF no desenvolvimento de software orientado a objetos. Frameworks. Estudos de caso. Aulas teórico-expositivas, atividades práticas individuais e em grupo realizadas em laboratório.

OBJETIVOS

- Fornecer técnicas necessárias para desenvolver projeto de software empregando padrões que produzam soluções modulares, reutilizáveis e de acordo com os padrões.
- Compreender conceitos e princípios em padrões de arquitetura, padrões de projeto GRASP e padrões GoF.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

1. LARMAN, C. **Utilizando UML e Padrões - Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos**. Bookman, 2000.
2. GAMMA, E.; HELM, R.; JOHNSON, R.; VLISIDES, J. **Padrões de Projeto: Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos**. Bookman, 2000.
3. GUEDES, G. T. A. **UML 2: Uma Abordagem Prática**. São Paulo: NOVATEC, 2009. 485 P. IL.

Bibliografia Complementar:

1. FREEMAN, E.; FREEMAN, E.. **Use a Cabeça: Padrões e Projetos**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 478 P. IL.
2. SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. 9. Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012. 544 P. IL.
3. SBROCCO, J. H. T. De C. **UML 2.5 com Enterprise Architect 10: Modelagem Visual de Projetos Orientada a Objetos**. São Paulo: Érica, 2014. 320 P. IL.
4. CRUPI, J.; MALKS, D.; ALUR, D. **Core J2EE Patterns: As Melhores Práticas e Estratégias de Design**. Editora Campus, 2004.