



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: <b>Padrões de Projeto de Software</b>			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES52			
PRÉ-REQUISITO: Programação Orientada a Objetos			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 37 h	PRÁTICA: 30 h	EaD <sup>1</sup> : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Alex Sandro da Cunha Rego			

EMENTA
--------

**Visão geral de Arquitetura de Sistemas. Caracterização dos padrões de projeto. Reuso e refatoramento de software. Aplicação de padrões de projeto no desenvolvimento de sistemas. Padrões arquiteturais de software. Padrões criacionais, estruturais e comportamentais. Padrões para desenvolvimento Web.**

OBJETIVOS
-----------

**Geral:**

- Compreender, implementar e aplicar padrões de projeto em soluções orientadas a objetos.

**Específicos:**

- Aprender a abstrair problemas reais de maneira a separar implementação da especificação.
- Manipular, refatorar, reutilizar código e relacionar componentes em um projeto orientado a objetos;
- Compreender a aplicabilidade dos padrões GoF de maneira a estar apto a determinar qual o mais adequado para resolver um determinado problema;
- Saber encontrar falhas e brechas de implementação (anti padrões) no código e refatorar para favorecer a uma melhor manutenção e evolução do sistema.

<sup>1</sup> Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

## BIBLIOGRAFIA

### **Bibliografia Básica:**

1. LARMAN, Craig. Utilizando UML e Padrões – Uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos. Bookman, 2000
2. GAMMA, Erich et al. Padrões de Projeto: Soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Bookman, 2000.
3. GUEDES, Gilleanes T. A.. UML 2: uma abordagem prática. São Paulo: Novatec, 2009. 485 p. il.
4. GUERRA, Eduardo; Design Patterns com Java: projeto orientado a objetos guiado por padrões. Casa do Código. 2014. ISBN: 978-85-66250-11-4.

### **Bibliografia Complementar:**

1. FREEMEN, Eric; FREEMAN, Elisabeth. Use a cabeça: padrões e projetos. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2009. 478 p. il. (Use a cabeça!).
2. SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 8. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 552 p. il.
3. PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. São Paulo: Pearson, 1995. 1056
4. HORSTMANN, Cay S. Core Java: fundamentos. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2010. 383 p. 1v. il.
5. SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. UML 2.5 com enterprise architect 10: modelagem visual de projetos orientada a objetos São Paulo: Érica, 2014. 320 p. il.
6. ALUR, Deepak et al. Core J2EE Patterns: As melhores práticas e estratégias de design. Editora Campus, 2004.