

# Engenharia da Computação

## Tópicos Avançados em

---

## Engenharia de Software

### Aula 1 (22/02)

**[mario.godoy@univasf.edu.br](mailto:mario.godoy@univasf.edu.br)**

**<http://www.univasf.edu.br/~mario.godoy/>**

Universidade Federal do Vale do São Francisco - UNIVASF  
Colegiado de Engenharia de Computação - CECOMP



# Metodologia da Disciplina

---

# A Disciplina

---

- **Disciplina teórica: 60h.**
  - **30h professor Mario.**
    - **Fim das aulas 28/04.**
  - **30h professor Jorge.**
    - **Fim das aulas 30/06.**

# A Disciplina

---

## EMENTA:

- Viabilizar a **experiência** de projetar e implementar software através de diversas **metodologias de desenvolvimento**, possibilitando a **vivência prática** das fases de requisitos, arquitetura, especificação, implementação e testes de software.

## OBJETIVO GERAL:

- Possibilitar que o aluno vivencie através de projetos prático o **desenvolvimento de software real**, através novas metodologias desenvolvimento, como também de metodologias já conhecidas em disciplinas anteriores.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Possibilitar que os alunos conheçam através de experiências práticas as **vantagens** e **desvantagem** de diversas **metodologias** de desenvolvimento de software, tornando-os mais aptos a adoção da metodologia mais adequada quando necessário.

# Conteúdo

---

- ❑ **Metodologias ágeis.**
- ❑ **Seminário sobre a metodologia eXtreme Programming (XP).**
- ❑ **Seminário sobre a metodologia Scrum.**
- ❑ **Televisão Digital Interativa (TVD).**
- ❑ **Instalando e configurando o ambiente de desenvolvimento de aplicações.**
- ❑ **Introdução a linguagem NCL.**
- ❑ **Introdução a linguagem LUA.**
- ❑ **Projeto de desenvolvimento de software utilizando a metodologia XP:**
  - **requisitos, arquitetura, especificação, implementação e teste...**
- ❑ **Projeto de desenvolvimento de software metodologia Scrum:**
  - **requisitos, arquitetura, especificação, implementação e teste...**
- ❑ **Apresentação dos Projetos.**
  
- ❑ **Ementa no site: <http://www.univasf.edu.br/~mario.godoy/>**

# Critérios de Avaliação

---

## Nota 1

- ☐ Apresentar seminário (**grupo**):

**Detalhar** o funcionamento de **todas** as **fases** de **desenvolvimento** de software. (requisitos, arquitetura, especificação, implementação e testes,...).

- Metodologia eXtreme Programming (**XP**): **01/Março**.
- Metodologia **Scrum**: **03/Março**.

## Nota 2\*

- ☐ Projeto em grupo: **Planejar e Implementar e apresentar a Aplicação 1**:
  - Adotar **XP**, entregar **documentação** necessária.

## Nota 3\*

- ☐ Projeto em grupo: **Planejar e Implementar e apresentar a Aplicação 2**:
  - Adotando **Scrum**, entregar **documentação** necessária.

- ☐ **Nota Final** = **(Nota1 + Nota2 + Nota3) / 3**

\***Ambos** os projetos necessitam apresentar um **relatório técnico detalhado** contendo os papéis de cada membro, horas trabalhadas, dificuldades encontradas (individuais e do grupo), e demais informações relevantes sobre o desenvolvimento de cada aplicação.

\***Regras** e outros detalhes sobre os projetos serão passados nos próximos dias.

# Bibliografia

---

## □ **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

PRESSMAN, R.S. 6ª ed. Pearson Education, 2006.

SOMMERVILLE, I. 8ª ed. Pearson Education, 2007.

Agile Project Management with Scrum, Ken Schwaber, Microsoft Press, January 2004, 163pp,

## □ **BIBLIOGRAFICA COMPLEMENTAR**

BROOKS JUNIOR, F.P. Ensaios Sobre Engenharia de Software. Elsevier, 2009.

PFLEEGER, S.L. Teoria e Prática. 2ª ed. Pearson Education, 2004.

Mais no site: <https://www.univasf.edu.br/~mario.godoy/>

# Formas de Estudo

---

- ❑ **Não** estudar pelos **slides!**
- ❑ **Estudar** através das **referências e ARTIGOS** indicados!
- ❑ Acompanhar diariamente alterações do site!



# Seminário - Definir Grupos

---

- **Mínimo** esperado para o **seminário**:
  - **Detalhar** o funcionamento de **todas** as **fases** de **desenvolvimento** de software. (requisitos, arquitetura, especificação, implementação e testes,...).
  - Quando possível, **elaborar modelos** e **padrões** de documentos **necessários** para **gerenciar** seu uso.
  - **Definir** claramente os **papéis** de cada membro.
  - Exibir **vários resultados** de trabalhos e **artigos** RELEVANTES descrevendo **detalhes** de como estes trabalhos adotaram tais práticas.
  - Apresentar relatório contendo todas as fichas sobre as referências utilizadas.
  - Resumo detalhado sobre pontos relevantes.
- **Definir Grupo** eXtreme Programming (**XP**): **01/Março**.
- **Definir Grupo** Metodologia **Scrum**: **03/Março**.