



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

**PROGRAMA DE DISCIPLINA**

Curso:	Bacharelado em Ciência da Computação	Campus:	Maringá - Sede
Departamento:	Departamento de Informática		
Centro:	Centro de Tecnologia		
<b>COMPONENTE CURRICULAR</b>			
Nome: Projeto de Sistemas de Software			Código: 6899
Carga Horária: 68	Periodicidade: Semestral	Ano de Implantação: 2013	
<b>1. EMENTA</b>			
Arquitetura de sistemas de software. Reuso de software. Projeto detalhado de sistemas de software.			
<b>2. OBJETIVOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Propiciar o estudo sobre arquiteturas de sistemas de software.</li><li>• Ensinar técnicas de reuso de software.</li><li>• Ensinar métodos de projeto de sistemas de software;</li><li>• Evidenciar aspectos relacionados à interface ser humano-computador na atividade de projeto de sistemas de software.</li><li>• Exercitar a aplicação dos métodos estudados utilizando ferramentas de apoio à análise e projeto de sistemas de software.</li><li>• Conduzir ao desenvolvimento de um projeto de sistema de software.</li></ul>			
<b>3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>			
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Arquitetura de software<ol style="list-style-type: none"><li>2.3. Estilos arquiteturais</li><li>2.4. Arquiteturas de referência</li></ol></li><li>2. Reuso de software<ol style="list-style-type: none"><li>2.5. Padrões de projeto</li><li>2.6. Frameworks</li><li>2.7. Componentes</li></ol></li><li>3. UML aplicada ao projeto de software</li><li>4. Projeto de software orientado a objetos</li></ol>			

- 4.3. Projeto de classes
- 4.4. Modelagem de comportamento
- 4.5. Projeto arquitetural
- 4.6. Projeto de componentes
- 4.7. Projeto de interface com o usuário
- 4.8. Projeto de implantação

5. Ferramentas de apoio ao projeto

4. REFERÊNCIAS

4.1- Básicas (Disponibilizadas na Biblioteca ou aquisições recomendadas)

McLLAUGHLIN, B. D.; POLLICE, G.; WEST, D. *Head First Object-oriented Analysis and Design*. O'Reilly, 2006.

ARLOW, J.; NEUSTADT, I. *UML 2 and the Unified Process: Practical Object-Oriented Analysis and Design*. Second edition. Addison-Wesley Object Technology Series, 2005.

BASS, L.; CILEMENTS, P.; KAZMAN, R.; *Software Architecture in Practice*. Second edition. Addison-Wesley, 2003.

BORCHERS, Jan. *A pattern approach to interaction design*. Chichester : John Wiley & Sons, 2001.

BUSCHMANN, F., et al, *Pattern-Oriented Software Architecture, A System of Patterns*. John Wiley & Sons. 1996.

COCKBURN, A., *Writing Effective Use Cases*, Addison-Wesley Professional

D'SOUZA, D.F.; WILLS, A. C. *Objects, Components and Frameworks with UML – The Catalysis Approach*. Addison Wesley, 1998.

EELES, P., CRIPPS, P., *The Process of Software Architecting*, Addison-Wesley Professional.

FOWLER, M. *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*, Third Edition. Addison Wesley Professional, 2003.

GALITZ, W. O. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques* Third Edition Wiley Publishing, Inc., 2007.

GOMAA, H. *Software Modeling and Design: UML, Use Cases, Patterns, and Software Architectures*, Cambridge University Press.

HIX, D. & HARTSON, H.R. *Developing User Interfaces: Ensuring usability Through Product & Process*. New York:NY, John Wiley & Sons, 1993.

JACOBSON, I.; BOOCH, G.; RUMBAUGH, J. *The Unified Software Process Development*. Addison Wesley, 1999.

SCOTT, K. *O processo Unificado: Explicado*. Bookman, 2003.

GAMMA, E., HELM, R., JOHNSON, R., VLISSIDES, J., *Design Patterns: Elements of Reusable*

*Object-Oriented Software*. Addison-Wesley, 1995.

GIMENES, I.M.S.; HUZITA, E.H.M. *Desenvolvimento Baseado em Componentes: Teoria e Prática*. Editora Ciência Moderna. Rio de Janeiro. 2005.

LARMAN, C. *Utilizando UML e Padrões – Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objeto*. 3 ed. Bookman, 2007.

SHALLOWAY, A.; TROTT, J.R. *Explicando Padrões de Projeto: Uma Nova Perspectiva em Projeto Orientado a Objeto*. Bookman, 2004.

TAYLOR, R. N., MEDVODOVIC, N., DASHOFY, E. M., *Software Architecture: Foundations, Theory, and Practice*, Publisher: Wiley (January 9, 2009).

FREEMAN, E.; FREEMAN, E. *Use a Cabeça! Padrões de Projeto*. Alta Books, 2005.

MEDEIROS, E. *Desenvolvendo Software com UML 2.0 – Definitivo*. São Paulo: Pearson Makron Books, 2004.

PRESSMAN, R. S., *Engenharia de Software: Uma abordagem profissional*. 7 ed. McGraw-Hill, 2011.

RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I.; BOOCH, G. *The Unified Modeling Language Reference Manual*. 2<sup>nd</sup> Edition. Addison-Wesley Professional, 2004.

SOMMERVILLE, I. *Engenharia de Software*. 9 ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2011.

STONE, D.; JARRETT, C.; WOODROFFE, M. *User Interface Design and Evaluation*. Morgan Kaufmann, 2005.

TIDWELL, J. *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reily Media Inc., 2006.

WAZLAWICK, R. S. *Análise e Projeto de Sistemas de Informação Orientados a Objetos*. 2 Ed. Rio de Janeiro: Campus, 2011.

## **PERIÓDICOS**

ACM Computing Surveys, Association for Computing Machinery, USA.

ACM Transaction on Software Engineering and Methodology, Association for Computing Machinery, USA.

IEEE Transaction on Software Engineering, Institute for Electrical and Electronic Engineers, USA.  
Information and Software Technology, Butterworth Heinmann, USA.

Proceedings of the Software Engineering Conference, IEEE Computer Society Press.  
Software Engineering Journal, The Institution of Electrical Engineers (IEE), UK.

Software: Practice and Experience, John & Sons Ltd., England.

IEEE Computer, IEEE, USA.

IEEE Software, IEEE, USA.

Communications of the ACM, ACM, USA.

4.2- Complementares

---

APROVAÇÃO DO DEPARTAMENTO

---

APROVAÇÃO DO CONSELHO  
ACADÊMICO