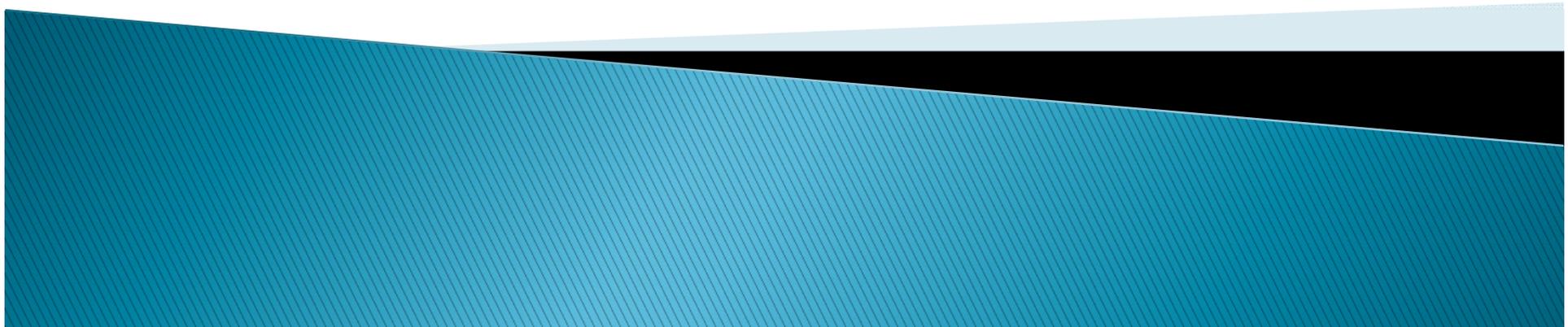


**UFG**

# Engenharia de Software I

Prof. Dr. Thiago Jabur Bittar



# Professor

- ▶ Thiago Jabur Bittar
  - [thiagojabur@gmail.com](mailto:thiagojabur@gmail.com)
  - Site com informações da disciplina:
    - [www.catalao.ufg.br/cc/jabur](http://www.catalao.ufg.br/cc/jabur)
    - Listas de exercícios
    - Slides
    - Visitem com frequência

# Presença

- ▶ Obrigatória
- ▶ Cada aluno deve assinar a lista de presença
- ▶ Lista recolhida após início da aula
  - Não pode assinar a lista por outro aluno
- ▶ Total de aulas: 32 (64hs)

# Avaliação

- ▶ 2 Provas escritas, teóricas e sem consulta
  - P1 – 35% da nota final
  - P2 – 50% da nota final
    - Segunda chamada: apenas com processo na UFG
- ▶ Trabalhos
  - 15% da nota final
    - Avaliação pela *escrita e apresentação*
    - Em caso de trabalho em grupos não necessariamente todos os integrantes terão a mesma nota
    - Será dada nota **ZERO** para qualquer tipo de plágio verificado

# Ementa

- ▶ Introdução
- ▶ Definições gerais da Engenharia de Software:
  - Sistemas Sociotécnicos;
  - Sistemas Críticos (abordagem geral)
- ▶ Processos de Software;
- ▶ Gerenciamento de Projetos;
- ▶ Engenharia de Requisitos: Conceitos Fundamentais;

# Ementa

- ▶ Processos de Engenharia de Requisitos;
- ▶ Modelos de Sistemas;
- ▶ Prototipação;
- ▶ Especificação Formal;
- ▶ Projeto de Software (Abordagem geral);
- ▶ Verificação e Validação;
- ▶ Teste de Software;
- ▶ Manutenção

# Objetivos

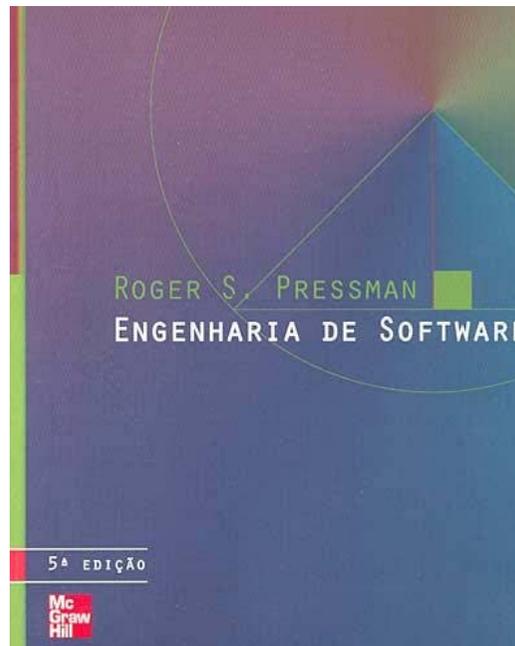
- ▶ Fornecer ao aluno uma visão aprofundada da Engenharia de Software, com conceitos avançados e atuais utilizados para se construir sistemas.
- ▶ Proporcionar ao aluno o entendimento de diferentes paradigmas e processos de desenvolvimento de software.
- ▶ Reconhecer a adequação de uma técnica de Engenharia de Software a um problema real

# Recomendações

- ▶ Venham às aulas
  - Participem das discussões
- ▶ Façam as listas de exercícios
- ▶ Utilizem o horário de atendimento
  - Não deixem dúvidas acumularem
  - Pode enviar e-mail ao professor
- ▶ Aprendam a matéria
  - Leiam atentamente e entendam o material
  - Testem códigos e linguagens!
  - Não tentem decorá-la!

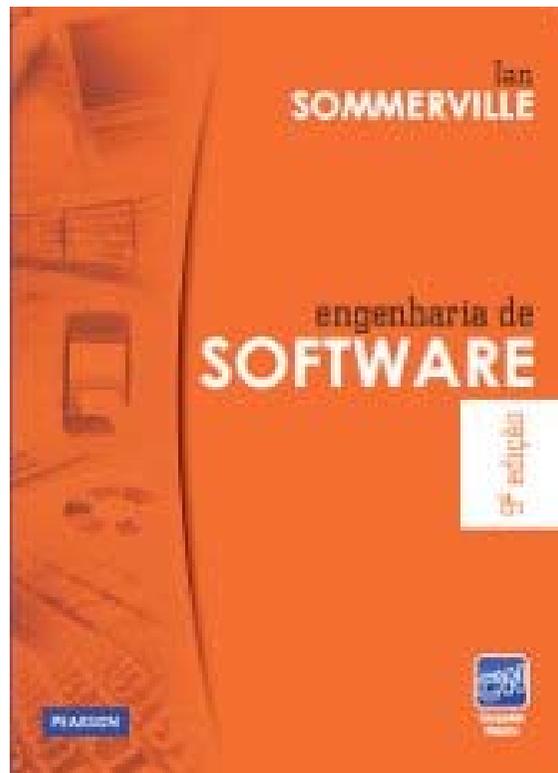
# Livros e outros materiais

- ▶ PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software. 6ª Edição. Editora McGraw Hill. Rio de Janeiro, 2006.



# Livros e outros materiais

- ▶ SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 8<sup>a</sup> ou 9<sup>a</sup> edição. Addison–Wesley, 2007.



# Livros e outros materiais

- ▶ BEZERRA, E. Análise e Projeto de Sistemas com UML 2<sup>a</sup> Edição, 2007.
- ▶ GILLEANES, T. A. UML 2 – Uma abordagem Prática. Editora Novatec – 1<sup>a</sup> Edição, 2009.