

PADRÕES DE PROJETOS DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Objetivo Geral

Capacitar os profissionais que atuam na área de desenvolvimento de softwares com conhecimentos sobre os padrões mais utilizados na engenharia de software, objetivando aumentar a eficiência na construção de novas aplicações e melhorar, com isto, qualidade dos produtos finais.

Objetivos Específicos

- Reconhecer os padrões mais utilizados na engenharia de software.
- Analisar a viabilidade e conseqüências da utilização dos padrões de projetos.
- Identificar, em contextos diferentes, quando utilizar ou não os padrões nos novos projetos de software.
- Identificar e documentar novos padrões.
- Aplicar corretamente os princípios que devem ser seguidos no desenvolvimento de sistemas orientado a objetos.

Metodologia

Aula expositiva, projeção de textos e diagramas de projetos de software (PowerPoint), exercícios de construção de diagramas de UML e trechos de código de software utilizando ferramenta de desenvolvimento em JAVA. (Jdeveloper), exemplos utilizando tecnologia .NET da Microsoft.

Conteúdo Programático

- Motivação para estudo de Padrões
- Introdução aos Padrões
 - Estrutura dos Padrões de Projetos
 - Porque utilizar Padrões
 - Os padrões GoF
 - Introdução
 - Classificação dos Padrões GoF
- Padrões de construção
 - *Simple Factory*
 - *Factory Method*
 - *Abstract Factory*
 - *Buider*
 - *Prototype*
 - *Singleton*
- Padrões Estruturas
 - *Adapter*
 - *Facade*

- *Flyweight*
- *Proxy*
- *Composite*
- *Decorator*
- *Bridge*
- Padrões comportamentais
 - *Command*
 - *Chain of Responsibility*
 - *Iterator*
 - *Mediador*
 - *Observer*
 - *Strategy*
 - *Iterator*
 - *Proxy*
- Padrões comportamentais continuação
 - *State*
 - *Chain of Responsibility*
 - *Visitor*
 - *Memento*
- Discussão sobre a utilização dos Padrões
- Princípios de Projetos Orientados a Objetos
 - Discussão sobre os principais princípios de programação orientados a objetos que fornecem suporte aos padrões de projetos.
 - Programar para uma Interface.
 - Dar prioridade a composição no lugar da herança.

Bibliografia Indicada

Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Erich Gamma e Outros (GoF), Addison-Wesley, 1995.

Patterns in Java: a catalog of reusable design patterns illustrated in UML. Volume 1. Mark Grand, John Wiley & Sons, 1998.

Projeto de Software: da programação à arquitetura (Software design: from programming to architecture). Eric Braude, John Wiley & Sons, 2004.

Carga horária: 20 horas

<p>Atualização: 22/06/2009 Revisão: 01 Total de páginas: 2</p>
