UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n. - Dois Irmãos CEP: 52171-900
Recife - PE
Fone: 0xx-81-3320-6000
www.ufrpe.br

PROGRAMA DA DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

NOME: PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE EDUCACIONAL **CÓDIGO:** 28011

DEPARTAMENTO: COMPUTAÇÃO **ÁREA:** CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CARGA HORÁRIA TOTAL: 60H **CRÉDITOS:** 4

CARGA HORÁRIA SEMANAL **TEÓRICA:** 1 **PRÁTICA:** 3 **EAD*:** - **TOTAL:** 4

PRÉ-REQUISITOS: 06226 - ENGENHARIA DE SOFTWARE, 14084 - PROGRAMAÇÃO II e 28003 - PENSAMENTO COMPUTACIONAL

CO-REQUISITOS: NENHUM

EMENTA

Instanciação de um processo de desenvolvimento de software: fluxo, atividades, papéis e produtos de trabalho. Desenvolvimento de projeto multidisciplinar em equipe. Implementação de um produto de software. Uso de padrões de projeto e de codificação de software. Realização de testes automatizados de software.

PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR

No projeto de desenvolvimento de software educacional, serão praticadas formas de se apoiar a construção do conhecimento por meio das funcionalidades e elementos do software, ou seja: serão desenvolvidas habilidades relacionadas à construção de um programa de software que seja um suporte eficaz aos processos de ensino.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

1. COHN, M. Desenvolvimento de software com SCRUM: Aplicando métodos ágeis com sucesso. Porto Alegre: Bookman, 2011.
2. GAMMA, E.; HELM, R.; JOHNSON, R.; VLISSIDES, J. Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2005.
3. KRUCHTEN, P. Introdução ao RUP - Rational Unified Process. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

1. PRESSMAN, R. Engenharia de Software. 6. ed. ed. Porto Alegre: McGrawHill, 2006.
2. BECK, K. Programação Extrema explicada. Porto Alegre: Bookman, 2004.
3. BROOKS, F. P. O Mítico Homem-mês, Ensaios sobre a Engenharia de Software. Rio de Janeiro: Campus, 2009 (reimpressão).
4. SCHWABER, K., SUTHERLAND, J. Software in 30 Days: How Agile Managers Beat the Odds, Delight Their Customers, And Leave Competitors In the Dust. New Jersey: John

Wiley & Sons, 2012.
5. SEBESTA, R. W. Conceitos de Linguagens De Programação. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.
6. GAMMA, E.; HELM, R.; JOHNSON, R.; VLISSIDES, J. Padrões de Projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos.
7. SCHACH, S. R. Engenharia de Software: Os Paradigmas Clássico e Orientado a Objetos. São Paulo: McGraw Hill, 2009.
8. FOWLER, M. UML Essencial. Porto Alegre: Bookman, 3a ed. 2005.
9. PFLEEGER, S. L. Engenharia de Software – Teoria e Prática, Prentice Hall, 2004.

**Essa disciplina poderá ter até 4 encontros a distância, se aprovado em plano de ensino pelo colegiado*