

# ENGENHARIA DE SOFTWARE

## Ementa

Esta disciplina tem o objetivo de imergir o aluno no universo da engenharia de software. Explorando a definição de software, a evolução do hardware e do software ao longo dos anos, bem como os principais tipos de software. O início será contextualizar o ciclo de vida completo de um software: Análise, Projeto, Implementação, Testes, Implantação e Manutenção. Finalizando com orientação a objetos e UML (Unified Modeling Language), diagramas de caso, de contexto de sequência e outros diagramas essenciais. Até a exemplificação a engenharia de software através de uma linguagem de notação para o desenvolvimento de aplicações.

## Plano de Aula

1. A importância da engenharia de software
2. Ciclo de vida do software
3. Orientação a objetos
4. UML - Unified Modeling Language
5. Diagrama de caso de uso

## Bibliografia

ENGHOLM JR. Hélio. Engenharia de Software na Prática. São Paulo:

Novatec, 2010.HASSAN, Goma. Software Modeling and Design - UML, Use Cases, Patterns

and Software Architectures, Cambridge University Press, 2011.HIRAMA, K. Engenharia de Software: qualidade e produtividade com

tecnologia. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.IAN Sommerville. Engenharia de Software, 9a. Edição. Pearson,

2011.PFLEEGER, S. L. Engenharia de software : teoria e prática. São Paulo:

Pearson Prentice Hall, 2007.PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software:Uma Abordagem Profissional. 8a

ed. Porto Alegre: AMGH, 2016SBROCCO, J. H. T. C.; MACEDO, P. C.. Metodologias Ágeis: engenharia de

software sob medida. São Paulo: Érica, 2012.SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. 9ª. ed. São Paulo: Pearson

Education, 2011.TSUI, F.; KARAM, O.. Fundamentos de Engenharia de Software. São Paulo:

LTC, 2013.VELLOSO, F. C. Informática: conceitos básicos. 9. ed. Rio de Janeiro:  
Elsevier, 2014.WAZLAWICK Raul. Engenharia De Software -  
Conceitos E Práticas.? São Paulo: GEN  
LTC, 2019.