



**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**  
**Faculdade de Computação e Informática**



<b>UNIDADE - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA</b>		
<b>CURSO - SISTEMAS DE INFORMAÇÃO   ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>		
<b>DISCIPLINA - DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS II</b>		<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA</b> ENEC50223
<b>CARGA HORÁRIA</b> 4 h/a (2 teoria   0 laboratório   2 EAD)		<b>ETAPA</b> 3º
<b>EMENTA</b> Fundamentação e domínio sobre padrões de software. Estudo das classificações e catálogos de Padrões. Estudo sobre padrões de arquitetura. Domínio da aplicação e implementação de padrões de projeto em projetos de software. Estudo de técnicas de refatoração. Estudo Domínio da componentização e reuso.		
<b>OBJETIVOS</b>		
<b>FATOS E CONCEITOS</b>	<b>PROCEDIMENTOS E HABILIDADES</b>	<b>ATITUDES, NORMAS E VALORES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer e aprender os conceitos e aspectos mais relevantes da área de padrões de software</li><li>- Conhecer e compreender a importância do processo de refatoração</li><li>- Aprender fundamentos teóricos e práticos para aplicação de padrões de software no processo de desenvolvimento de software</li></ul>	<p>Procedimentos e Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ser capaz de identificar e aplicar os padrões de projeto que podem ser reutilizados durante o projeto de um software</li><li>- Ser capaz de implementar os padrões de projeto em uma linguagem de programação orientada a objetos</li><li>- Identificar “maus cheiros” em projetos e códigos e ser apto a corrigi-los</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ter consciência da necessidade de busca de formas de identificar, catalogar e reutilizar padrões de software.</li><li>- Discernir quando da necessidade de aplicar técnicas de refatoração para melhoria de projetos e códigos.</li></ul>
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>		
<b>Padrões dentro do processo de desenvolvimento de software:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Visão Geral de padrões dentro do processo de desenvolvimento</li><li>- Rudimentos de Padrões de Análise e Padrões arquiteturais</li><li>- Conceito de padrão de projeto, Descrição de padrões de projeto, Catálogos de Padrões</li></ul>		
<b>Refatoração</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conceito de refatoração</li><li>- Tipos de refatoração</li><li>- Refatoração dentro de processos de projeto</li><li>- Refatoração baseada em padrões de projeto</li><li>- Refatoração no nível de programação</li><li>- Prática em refatoração</li></ul>		
<b>Padrões de atribuição de Responsabilidades GRASP</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Catálogo GRASP</li><li>- Prática em padrões GRASP</li></ul>		



**Alguns Padrões de Projeto GOF**

- Catálogo GoF
- Padrões Criacionais
- Padrões Estruturais
- Padrões Comportamentais
- Prática em padrões de projeto GoF

**Padrão Arquitetural em Camadas e MVC**

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

FOWLER, M. Refatoração: Aperfeiçoamento o Projeto de Código Existente. Porto Alegre: Bookman, 2004.  
GAMMA, H.; JOHSON, V. Padrões de Projeto. Porto Alegre: Bookman, 2005.  
LARMAN, C. Utilizando UML e padrões. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BEVIS, T. Java Design Patterns Essentials. 2nd ed. Ability First Limited, 2012.  
GAMMA, E. et al. Design patterns: elements of reusable object-oriented software. 32nd printing, Boston: Addison-Wesley, 2005.  
GRAND, M. Patterns in Java: a catalog of reusable design patterns illustrated with UML. 2nd ed. Indianapolis: Wiley, 2002.  
HORSTMANN, C.; CORNELL, G. Padrões e projetos orientados a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2007.  
KERIEVSKY, J. Refatoração para Padrões. Porto Alegre: Bookman, 2008.