

Apresentação da Disciplina de Engenharia de Software I

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br

Apresentações

- Quem sou eu?
 - Leonardo Murta
 - <http://www.ic.uff.br/~leomurta>
- Quem são vocês?
 - Nome?
 - Estágio? Projeto de Aplicação? Iniciação Científica?
 - Experiência prévia em Engenharia de Software?
 - Expectativas para Engenharia de Software I?

O que é Engenharia de Software?

“Engenharia de Software é a aplicação de uma abordagem **sistemática, disciplinada e quantificável** ao desenvolvimento, operação e manutenção de software”

IEEE Std 610.12 (1990)

ES na UFF

Atividades
Gerenciais



Planejamento
de Projetos

Monitoramento
e Controle

Melhoria de
Processos

Gerência
de Riscos

Atividades
de Análise e
Projeto



Levantamento
de Requisitos

Modelagem



Arquitetura

Projeto

Reutilização

Atividades
de Apoio



Garantia da
Qualidade

Medição
e Análise

Gerência de
Configuração

Verificação,
Validação e Testes

Ementa da disciplina

- Engenharia de software: histórico, objetivo, importância e principais desafios
- Engenharia de requisitos
- Modelagem na engenharia de requisitos
- Engenharia de projeto
- Modelagem na engenharia de projeto
- A UML (Unified Modeling Language) nas engenharias de requisitos e de projeto
- Ferramentas CASE (Computer-Aided Software Engineering) para elaboração de Modelos de análise e de projeto

Motivação extra para estudar?

- Diversos concursos e oportunidades de emprego exigem conhecimento de Engenharia de Software
- Alguns exemplos:



Avaliação

$$Média = \frac{2 \times Prova_1 + 2 \times Prova_2 + Trabalho}{5}$$

Avaliação

- APROVADO

Presença $\geq 75\%$

E

Média ≥ 6

- VERIFICAÇÃO SUPLEMENTAR

Presença $\geq 75\%$

E

$4 \leq \textit{Média} < 6$

Será aprovado na VS se tirar nota maior ou igual a 6

- REPROVADO

Presença $< 75\%$

OU

Média < 4

Trabalho

- Objetivo: aplicar as técnicas estudadas em um sistema
 - “Projeto de Aplicação”
 - Sistema legado do estágio
 - Sistema existente (sem documentação de análise e projeto acessível aos membros do grupo)
- Grupo de 5 pessoas

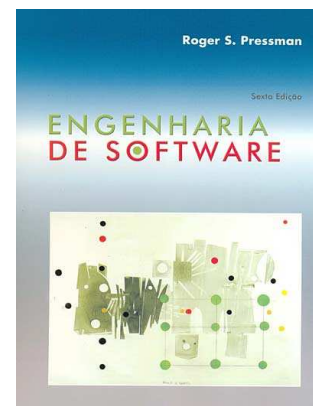
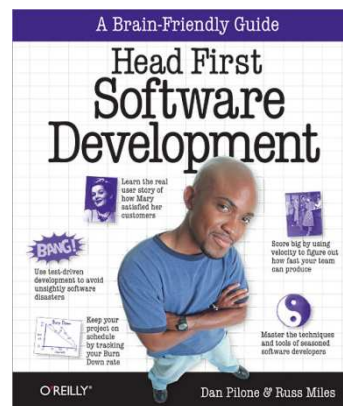
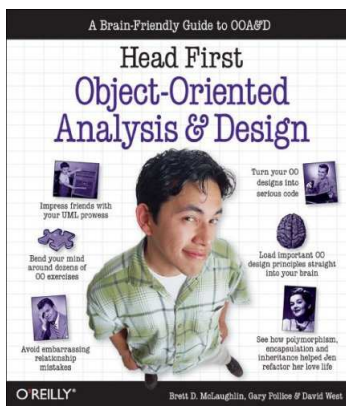
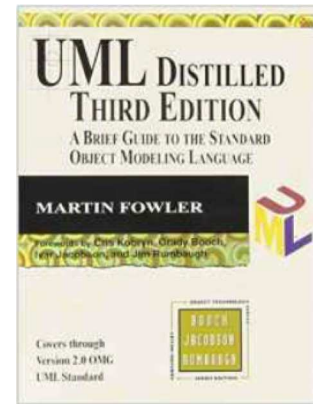
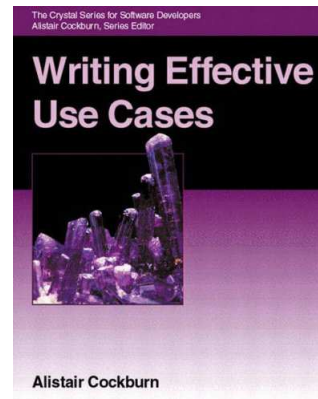
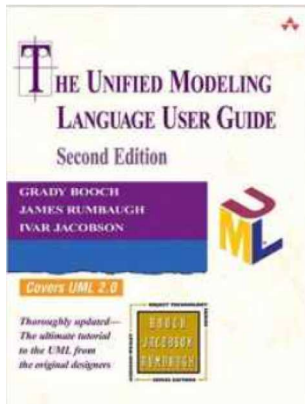
Trabalho

- Três apresentações e entregas serão feitas durante o curso
- 1ª apresentação e entrega
 - Descrição do Escopo
 - Requisitos funcionais
 - Requisitos não funcionais
 - Diagramas de casos de uso
 - Descrições de caso de uso
- 2ª apresentação e entrega
 - Diagramas de classe no nível de análise
 - Diagramas de classe no nível de projeto
- 3ª apresentação e entrega
 - Diagramas de transição de estados
 - Diagramas de atividades
 - Diagramas de sequência

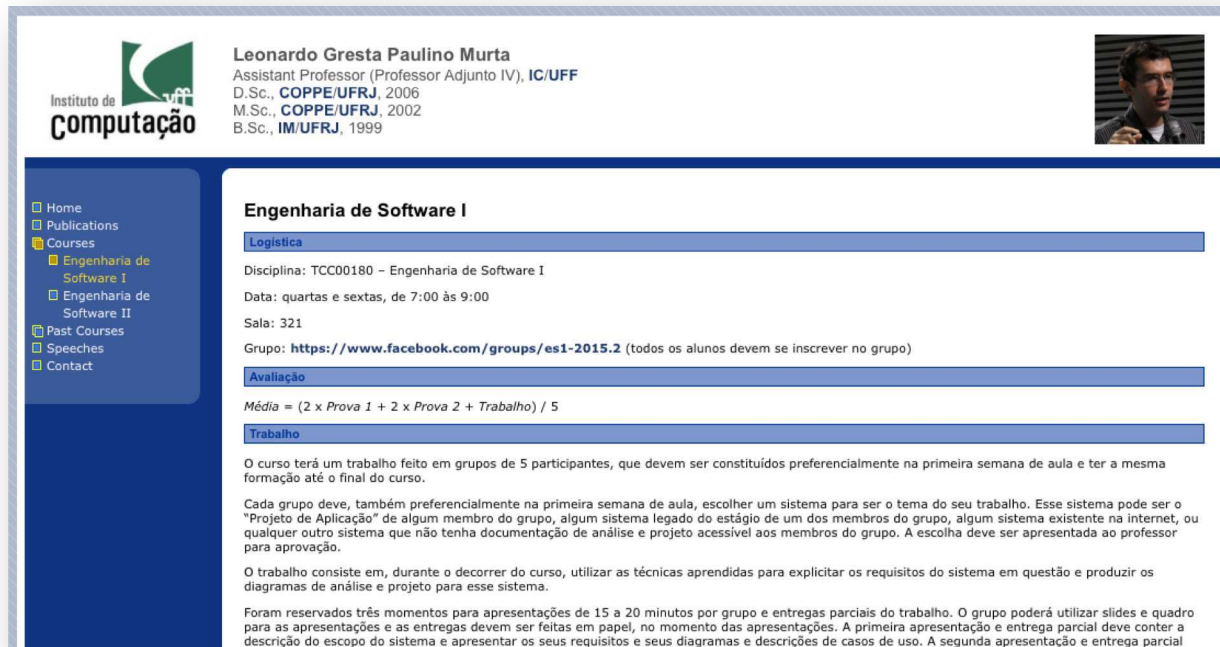
Listas de Exercício

- Devem ser feitas individualmente
- Entregar no Google Classroom até a última aula antes da Prova 1 (listas 1 a 5) e da Prova 2 (listas 6 a 9)
- Valerão até 0,5 pontos na média para alunos com média abaixo de 6,0, possibilitando eventualmente arredondar a média para 6,0
- Não serão aceitas entregas fora do prazo.

Bibliografia do curso



Página do curso



Instituto de computação

Leonardo Gresta Paulino Murta
 Assistant Professor (Professor Adjunto IV), IC/UFF
 D.Sc., COPPE/UFFRJ, 2006
 M.Sc., COPPE/UFFRJ, 2002
 B.Sc., IM/UFFRJ, 1999

Engenharia de Software I

Logística

Disciplina: TCC00180 – Engenharia de Software I
 Data: quartas e sextas, de 7:00 às 9:00
 Sala: 321
 Grupo: <https://www.facebook.com/groups/es1-2015.2> (todos os alunos devem se inscrever no grupo)

Avaliação

$Média = (2 \times Prova 1 + 2 \times Prova 2 + Trabalho) / 5$

Trabalho

O curso terá um trabalho feito em grupos de 5 participantes, que devem ser constituídos preferencialmente na primeira semana de aula e ter a mesma formação até o final do curso.

Cada grupo deve, também preferencialmente na primeira semana de aula, escolher um sistema para ser o tema do seu trabalho. Esse sistema pode ser o "Projeto de Aplicação" de algum membro do grupo, algum sistema legado do estágio de um dos membros do grupo, algum sistema existente na internet, ou qualquer outro sistema que não tenha documentação de análise e projeto acessível aos membros do grupo. A escolha deve ser apresentada ao professor para aprovação.

O trabalho consiste em, durante o decorrer do curso, utilizar as técnicas aprendidas para explicitar os requisitos do sistema em questão e produzir os diagramas de análise e projeto para esse sistema.

Foram reservados três momentos para apresentações de 15 a 20 minutos por grupo e entregas parciais do trabalho. O grupo poderá utilizar slides e quadro para as apresentações e as entregas devem ser feitas em papel, no momento das apresentações. A primeira apresentação e entrega parcial deve conter a descrição do escopo do sistema e apresentar os seus requisitos e seus diagramas e descrições de casos de uso. A segunda apresentação e entrega parcial

<http://www.ic.uff.br/~leomurta>
 (no final da página tem o cronograma, com **datas** e **slides**)

Importante: cadastrem-se no Google Classroom (código informado na chamada)!

Fair Play!

- Não colar ou dar cola em provas
- Não plagiar o trabalho
- Não trapacear nas leituras e listas de exercício
- Não sobrecarregar os colegas do grupo
- Não assinar presença por colegas
- Dar crédito apropriado quando usar trabalhos de terceiros



<http://www.claybennett.com/pages/ethics.html>

Apresentação da Disciplina de Engenharia de Software I

Leonardo Gresta Paulino Murta
leomurta@ic.uff.br