

# Programa Analítico de Disciplina

## CCF 323 - Arquitetura de Software

Campus Florestal -

Catálogo: 2023

Número de créditos: 4

Carga horária semestral: 60h

Carga horária semanal teórica: 4h

Carga horária semanal prática: 0h

Carga horária de extensão: 0h

Semestres: I e II

### Objetivos

- Conhecer conceitos relacionados à arquitetura de software, incluindo padrões e estilos arquiteturais e também padrões de projeto.
- Compreender o desenvolvimento baseado em camadas e na Orientação a Objetos, com utilização de frameworks.
- Entender o papel da arquitetura de software no processo de desenvolvimento.

### Ementa

Conceitos de arquitetura de software. Padrões de projeto: classificação e utilização. Padrões e Estilos Arquiteturais. Desenvolvimento em Camadas e Orientação a Objetos. Desenvolvimento baseado em Componentes.. Arquitetura de Software e novos Paradigmas de Desenvolvimento.

### Pré e correquisitos

CCF 322

### Oferecimentos obrigatórios

*Não definidos*

### Oferecimentos optativos

**Curso**

**Grupo de optativas**

Ciência da Computação

Geral

## CCF 323 - Arquitetura de Software

| Conteúdo  |            |           |           |           |            |
|---|------------|-----------|-----------|-----------|------------|
| Unidade   | T          | P         | ED        | Pj        | To         |
| 1. Conceitos de arquitetura de software   | 4h         | 0h        | 0h        | 0h        | 4h         |
| 2. Padrões de projeto: classificação e utilização   | 8h         | 0h        | 0h        | 0h        | 8h         |
| 3. Padrões e Estilos Arquiteturais<br>1. Arquitetura em Camadas<br>2.2 Arquitetura Cliente-Servidor<br>3.3 Padrão MVC (Model-View-Controller)   | 14h        | 0h        | 0h        | 0h        | 14h        |
| 4. Desenvolvimento em Camadas e Orientação a Objetos<br>1.1 Implementação OO de uma arquitetura em camadas<br>2.2 Utilização de frameworks  | 18h        | 0h        | 0h        | 0h        | 18h        |
| 5. Desenvolvimento baseado em Componentes   | 6h         | 0h        | 0h        | 0h        | 6h         |
| 6. Arquitetura de Software e novos Paradigmas de Desenvolvimento<br>1.1 Linhas de Produto de Software<br>2.2 Desenvolvimento Dirigido a Modelos<br>3.3 Arquitetura Orientada a Serviços | 10h        | 0h        | 0h        | 0h        | 10h        |
| <b>Total</b>  | <b>60h</b> | <b>0h</b> | <b>0h</b> | <b>0h</b> | <b>60h</b> |

Teórica (T); Prática (P); Estudo Dirigido (ED); Projeto (Pj); Total (To);

| Planejamento pedagógico |  |
|-------------------------|--|
| Carga horária           | Itens  |
| Teórica                 | Apresentação de conteúdo oral e escrito com o apoio de equipamento (projektor, quadro-digital, TV, outros); e Seminários |
| Prática                 | <i>Não definidos</i>   |
| Estudo Dirigido         | Estudo dirigido  |
| Projeto                 | Desenvolvimento de projeto   |
| Recursos auxiliares     | <i>Não definidos</i>   |

## CCF 323 - Arquitetura de Software

### Bibliografias básicas

| Descrição   | Exemplares |
|---|------------|
| FREEMAN, E.; FREEMAN, E. USE A CABEÇA! PADROES DE PROJETOS. 2ª ed. Starlin Alta Consult, 2007 | 0          |
| LARMAN, C. Utilizando UML e padrões. Porto Alegre: Bookman, 2006.                             | 0          |
| PRESSMAN, R. Engenharia de Software, MCGRAW HILL - Artmed, 7ª ed., 2011.                      | 0          |

### Bibliografias complementares

| Descrição  | Exemplares |
|--|------------|
| Deitel, H. M. Java Como programar. Porto Alegre: Bookman, 2003.  | 0          |
| GAMMA, Erich; JOHNSON, Ralph; VLISSIDES, John; HELM, Richard. Padrões de projeto. Porto Alegre: Bookman, 2005.                   | 0          |
| SHAW, M.; GARLAN, D. Software architecture: perspectives on an emerging discipline. Upper-Saddle River, NJ, Prentice-Hall, 1996. | 0          |
| SILVEIRA, P. et. al. Introdução a Arquitetura e Design de Software - Uma Visão sobre a Plataforma Java. 1ª ed, Campus, 2011.     | 0          |
| SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software. Addison Wesley, 8ª ed., São Paulo, 2007.   | 0          |