

# Projeto de Software Orientado a Objeto

## Objetivos Gerais

Aprender técnicas avançadas de *Análise e Projeto de Software* empregadas no desenvolvimento de software. Haverá foco particular em técnicas utilizadas para melhorar o *reuso de software* desenvolvido usando o paradigma de Orientação a Objeto.

## Objetivos Específicos

- ✦ Apresentar uma visão histórica da evolução de técnicas visando a reutilização de software.
- ✦ Destacar o papel dos padrões (*patterns*) na reutilização de colaborações entre classes e objetos em modelos conceituais e modelos de software.
- ✦ Aprender alguns padrões típicos de análise, isto é, modelos conceituais de objetos reutilizáveis
- ✦ Aprender a projetar uma arquitetura de software.
- ✦ Apresentar alguns design patterns, principalmente aqueles mais importantes no desenvolvimento de *frameworks*.
- ✦ Apresentar os conceitos de reutilização de componentes prontos e formas de desenvolvê-los.
- ✦ Apresentar os conceitos de componentes corporativos.
- ✦ Comparar várias arquiteturas de componentes presentes no mercado.
- ✦ Apresentar os conceitos de *frameworks* e como eles permitem reutilizar a análise de problemas e o projeto de soluções, permitindo assim escrever aplicações relacionadas com grande facilidade e rapidez.
- ✦ Apresentar vários frameworks concretos.
- ✦ Apresentar uma metodologia de desenvolvimento de frameworks.
- ✦ Permitir que o aluno aprofunde seu conhecimento dos conceitos apresentados através da elaboração de um projeto concreto.

