

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.

