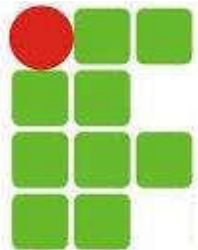


---

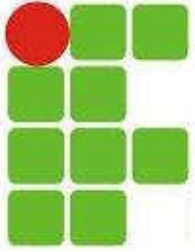
# PROJETO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

**Professor: Diego Oliveira**



**Apresentação da  
Disciplina**

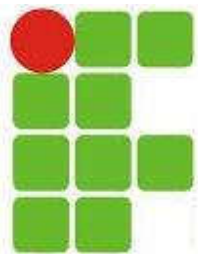




# Agenda da Aula

- Apresentação do Professor
- Apresentação dos Alunos
- Apresentação da Disciplina
- Bibliografia Recomendada
- Metodologia Empregada
- Avaliação
- Orientações





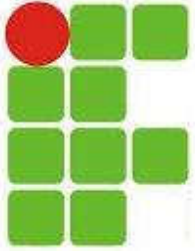
# Apresentação do Professor

- Formação Acadêmica
  - Ensino Médio – CEFET-RN
  - Ciência da Computação – UERN
  - TADS – IFRN
  - Mestrado – UFRN
- Experiência Profissional
  - DETRAN-RN, SENAC-RN, CAIXA-SRRN, SIEP, PETROBRAS e TJ-RN



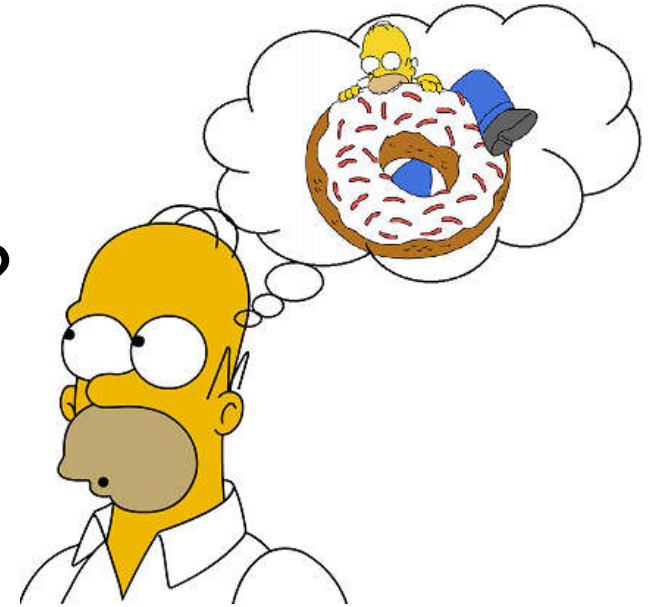
- Concursos

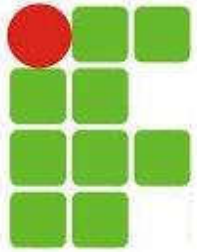
- EXÉRCITO, DATAPREV, SERPRO e **IFRN** <sup>3</sup>



# Apresentação dos Alunos

- Nome, idade e cidade?
- Porque escolheu o IFRN?
- Porque escolheu este curso?
- Pretende continuar na área?
- Qual seu sonho?

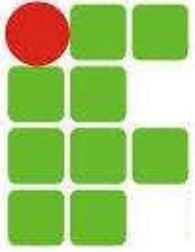




# Apresentação da Disciplina

1. Significado da Engenharia de Software
2. Processos de software
3. Requisitos
4. Análise
5. Projeto
6. Testes
7. Implementação
8. Estimativas de custos de software
9. Desenvolvimento de um projeto prático





# Bibliografia Recomendada

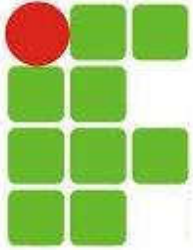
- Livros

1. PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software**. Makron Books, 1995.
2. ROCHA, Ana Regina C. **Qualidade de Software**. Prentice Hall, 2001

- Softwares

- Power Design
- Rose

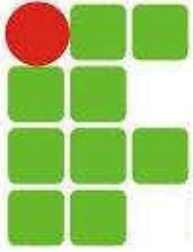




# Metodologia

- Aulas expositivas e práticas em laboratório
- Avaliação
  - Participação do Aluno
  - Trabalhos
  - Seminários
  - Provas
- Área e e-mail do Professor
  - <http://docente.ifrn.edu.br/diegooliveira/>
  - [diego.oliveira@ifrn.edu.br](mailto:diego.oliveira@ifrn.edu.br)



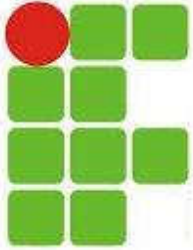


# Avaliação

- Haverá pelo menos duas avaliações diferentes por bimestre
- Os trabalhos valerão 3 pontos
- As provas valerão 7 pontos
- Cada questão terá a pontuação indicada ao lado







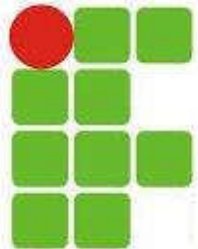
# Orientações

- A turma deve criar um e-mail
- A prova deve ser realizada de caneta
- Não é permitido o uso de celular na sala
- Não é permitida a entrada do aluno sem uniforme
- A tolerância para entrar na sala é de 15 minutos



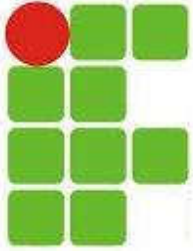
---

# Engenharia de Software



**Professor: Diego Oliveira**

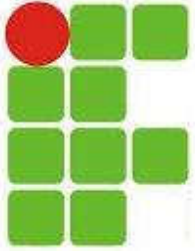




# Engenharia de Software

- O que é Software?
  - São programas executáveis em um computador de qualquer porte ou arquitetura, conteúdos, informações descritivas e armazenados em qualquer mídia eletrônica
  - Outra definição: são instruções de computador que quando executadas fornecem características, funções e desempenhos desejados, possuem estruturas de dados que possibilita a manipulação de informações adequadamente, além de ter informações descritivas de como ele opera e é usado

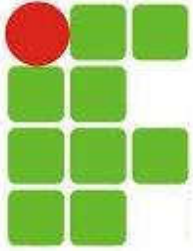




# Engenharia de Software

- Tipos de Software?
  - Software de Sistema
  - Software de Aplicação
  - Software de Engenharia
  - Software Embarcado
  - Software para Linha de Produtos
  - Aplicações Web
  - Software de Inteligência Artificial

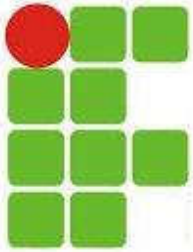




# Engenharia de Software

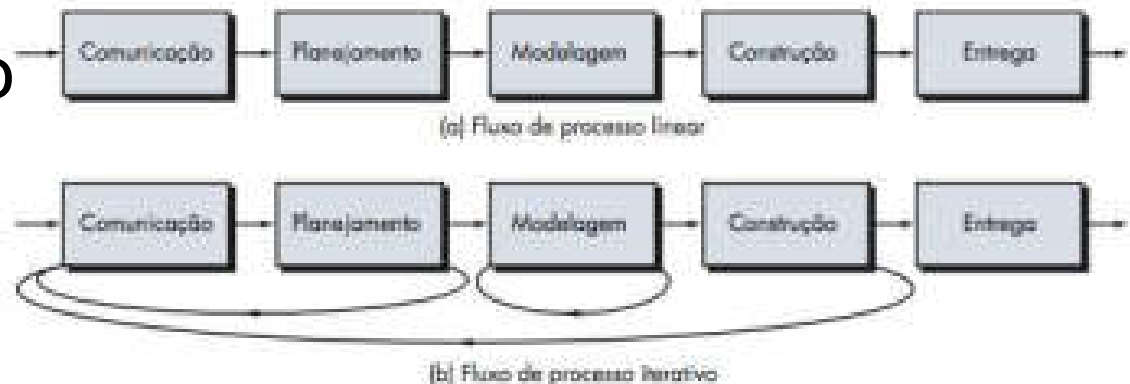
- O que é Engenharia de Software?
  - É o conjunto de processos/práticas e um leque de ferramentas que possibilitam aos profissionais desenvolverem software de alta qualidade
  - Definição da IEEE: aplicação de uma abordagem sistemática, disciplinada e quantificável no desenvolvimento, operação e manutenção de software, isto é, a aplicação de engenharia ao software

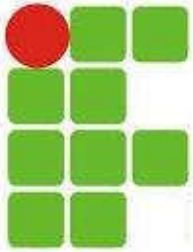




# Engenharia de Software

- Processo de Software
  - É o conjunto de atividades, ações e tarefas realizadas na criação de algum artefato
- Metodologia do Processo de Software
  - Comunicação
  - Planejamento
  - Modelagem
  - Construção
  - Entrega





# Engenharia de Software

Processo de software

Metodologia do processo

Atividades de apoio

atividade metodológica nº 1

ação de engenharia de software nº 1.1

Conjuntos  
de tarefas

tarefas de trabalho  
artefatos de software  
fatores de garantia da qualidade  
pontos de controle do projeto

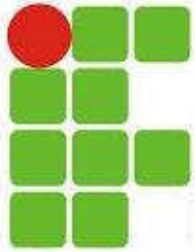
⋮

ação de engenharia de software nº 1.k

Conjuntos  
de tarefas

tarefas de trabalho  
artefatos de software  
fatores de garantia da qualidade  
pontos de controle do projeto



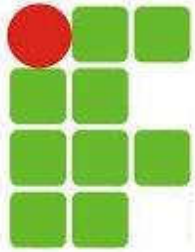


# Engenharia de Software

- Princípios da Engenharia de Software
  - A razão de existir
  - KISS (Keep It Simple, Stupid!)
  - Mantenha a visão
  - O que um produz, outros consomem
  - Esteja aberto para o futuro
  - Planeje com antecedência, visando a reutilização
  - Pense de forma clara



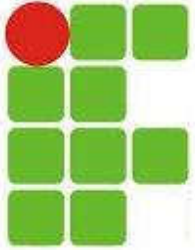




# Engenharia de Software

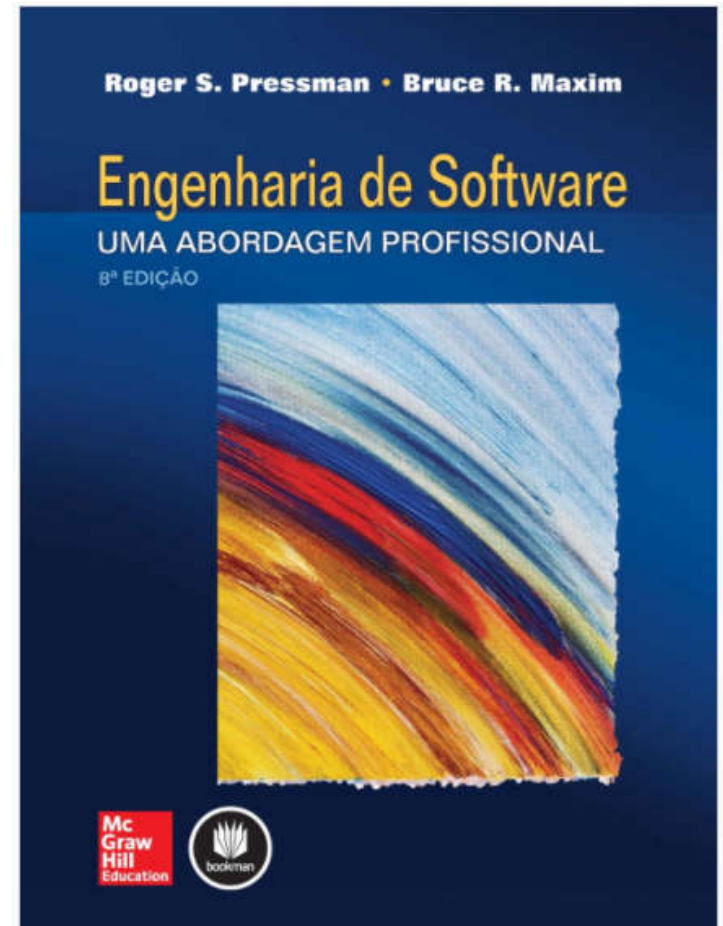
- Mitos da Engenharia de Software
  - Padrões de projeto resolvem tudo
  - Mais programadores = menos tempo
  - É só terceirizar e relaxar
  - Não é preciso focar em detalhes dos requisitos
  - Mudanças podem ser facilmente assimiladas
  - Depois de entregar o software = missão cumprida
  - Antes da execução, não há avaliação de qualidade
  - O único produto passível de entrega é o que roda
  - Documentação é desnecessária e vai nos atrasar

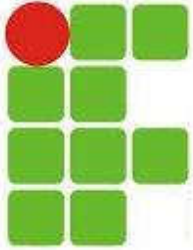




# Referências

- Capítulos 1 e 2 do livro base da Ementa da Disciplina





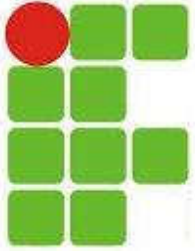
# Indicações

- Filmes Indicados:
  - Piratas do Vale do Silício (MS)
  - Jobs (Apple)
  - O Quinto Poder (Wikileaks)
  - A Rede Social (Facebook)
  - Hackers 2 (Kevin Mitnick)



- Livros Indicados:
  - Fortaleza Digital
  - Universidade H4CK3R
  - A Indecifrável Enigma





# Perguntas?

