# Programação Orientada a Objetos 2

Flávio de Oliveira Silva, M.Sc.

flavio@facom.ufu.br

## **Objetivos**

- Compreender o papel dos padrões na reutilização de colaborações entre classes e objetos em modelos conceituais e modelos de software;
- Projetar uma arquitetura de software usando padrões arquiteturais;
- Aplicar padrões de projeto, principalmente aqueles mais importantes no desenvolvimento de frameworks;
- Analisar os padrões de projeto mais apropriados ao software a ser desenvolvido;
- Compreender alguns padrões típicos de análise, i.e., modelos conceituais de objetos reutilizáveis;
- Compreender anti-padrões;
- Compreender os conceitos de frameworks e como eles permitem reutilizar a análise de problemas e o projeto de soluções, permitindo assim escrever aplicações relacionadas com eficácia;
- Analisar frameworks concretos;
- Compreender uma metodologia de desenvolvimento de frameworks;
- Desenvolver software usando as técnicas avançadas de análise e projeto de software.

#### **Ementa**

- Padrões de análise.
- Projeto de software orientado a objetos.
- Arquitetura de software.
- Projeto detalhado de software.
- Princípios de projeto orientado a objetos.
- Tecnologia de componentes.
- Padrões arquiteturais.
- Padrões de projeto.
- Tópicos avançados em projeto de software.

#### Programa

- Princípios e Padrões de análise e projeto de Software
- Princípios de design de classes
- Princípios de coesão e acoplamento de pacotes
- Padrões de projeto orientado ao objeto
  - Criação
  - Estruturais
  - Comportamentais
- Persistência de Dados
  - Data Access Object (DAO)
  - JDBC
  - Hibernate
- Multi-threading
- Desenvolvimento Software Utilizando Padrões de Projeto

#### Bibliografia Básica

- □ FREEMAN, Eric; FREEMAN, Elisabeth. Use a cabeça! Padrões de projeto. Rio de Janeiro: Atlas Books, 2005.
- DEITEL, Harvey M. Java: Como Programar, 8ed. São Paulo: Prentice Hall, 2010.

## Bibliografia Complementar

- GAMMA, Erich et al. Design patterns. Upper Saddle River: Addison Wesley, 1995.
- LADDAD, Ramnivas. Aspect in action: practical aspect-oriented programming. Greenwich:
  Manning, 2003.
- KRUCHTEN, Philippe. The rational unified process: an introduction. 3rd ed. Boston: Addison Wesley, 2003.
- KRUCHTEN, Philippe. The rational unified process made easy: practitioner's guide to the rup. Boston: Addison Wesley, 2005.
- LARMAN, Craig. Utilizando UML e padrões: uma introdução a análise e ao projeto orientados a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000.
- SOMMERVILE, I. Engenharia de software. 8th. ed. Harlow: Addison Wesley, 2007.
- Martin Fowler, Refactoring: Improving the Design of Existing Code, Addison-Wesley, 2000.
- Antonio Mendes, Arquitetura de Software, Ed. Campus, 2002
- C. Szyperski, Component Software: Beyond Object-Oriented Programming, Addison-Wesley, 1998.
- LARMAN, C. Utilizando UML e Padrões: Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientado a Objetos. Porto Alegre: Bookmann, 2001.
- □ FOWLER, M. Scott, K. UML Essencial. POA: Bookmann, 2000.
- ECKEL B.: Thinking in Java, Prenticel Hall, Segunda Edição, 2000.

# Avaliação

- Provas Teóricas
  - Primeira Prova 25 Pontos 10/05/2012 (17/05)
  - Segunda Prova 25 Pontos 29/06/2012
  - Observações
    - Avaliações sem consulta
- Trabalho Interdisciplinar
  - Laboratório 10 pontos
    - Participação no Laboratório (Presença + Atividade Prática)
    - Atividades realizadas em Laboratório enviadas por e-mail
  - Final 40 pontos
    - Grupo com quatro integrantes
    - Primeira Etapa 20/04/2012
    - Segunda Etapa –08/06/2012
    - □ Terceira Etapa –Implementação Final (05/07/2012)

#### **EMAIL**

#### Email

- flavio@facom.ufu.br
- Titulo = [POO2]Objetivos
- Questões
  - O que você espera da disciplina de "Programação Orientada a Objetos 2"?
  - Qual sua opinião sobre o BSI?
  - Como você avalia sua dedicação aos estudos? Em que ela pode ser melhorada?
  - Nome completo
  - Matrícula
- Observação
  - Enviar da conta de e-mail mais utilizada
  - Enviar até 08/03/2012