

INF-0329 - Prática em Engenharia de Software

Carga Horária: 31 horas, 6 aulas presenciais e 1 aula a distância

Professor: Luiz Eduardo Buzato

Pré-Requisito Desejável: [INF-0319](#), [INF-0321](#) e [INF-0323](#)

Ementa:

Realização de um projeto prático de engenharia de software com apoio de um processo ágil baseado em scrum e programação extrema. O projeto prático consiste na melhoria de uma aplicação cliente-servidor utilizando um processo ágil e programação orientada a objetos em Java. Familiarização com trabalho em equipe utilizando ferramentas de desenvolvimento de software: java, eclipse, git, integração contínua (jenkins), testes de unidade (junit), métricas de qualidade (sonar), e desempenho (operações/segundo, footprint de memória na jvm, etc). O conceito fundamental que norteia a disciplina é que a melhor estratégia para o aprendizado de processo ágil e programação orientada a objetos é prática.

Objetivo:

Expor o aluno a práticas modernas de construção de software, utilizando os princípios de orientação a objetos, testes e sgbds introduzidos nas disciplinas INF0318, INF319, INF0321, INF0323, e INF0325.

Bibliografia:

- Sutherland, J. **Scrum: the art of doing twice the work in half the time**, 2014.
- Schwaber, K; Sutherland, J.; **Software in 30 days**, 2012.
- Sims, C.; Johnson, H.L.; **Scrum: a breathtakingly brief and agile introduction**, 2014.
- Knapp, J. et al, **Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days**, 2016.
- Martin, R. C; **Clean code: a handbook of agile software craftsmanship**, 2008.
- A. Cockburn, **Agile Software Development**, Addison-Wesley Longman, 2002.
- M. Cohn, **Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum**, Addison-Wesley, 2009.
- E. Derby and D. Larsen, **Agile Retrospectives Making Good Teams Great**, Pragmatic Bookshelf, 2006.
- K. Beck, **eXtreme Programming: Explained**, Addison-Wesley, 2000.
- K. Beck, **Test-Driven Development: By Example**, Addison-Wesley, 2002.
- K. Beck and C. Andrés, **Extreme Programming Explained: Embrace Change**, 2nd Edition, Addison-Wesley Professional, 2004.
- K. Beck and M. Fowler, **Planning Extreme Programming**, Addison-Wesley, 2000.
- M. Fowler, **Refactoring: Improving the Design of Existing Code**, Addison-Wesley, 2000.
- E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, and J. Vlissides, **Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software**, Addison-Wesley, 1995.
- B.W. Kernighan and R. Pike, **The Practice of Programming**, Addison-Wesley, 1999.