



Laboratório de Engenharia de Software I

Profa. Lucia Vilela Leite Filgueiras

Turma 01: quartas-feiras

Turma 02: quintas-feiras

Aula 01

Casos de uso e protótipo da interface de usuário

Apresentação do curso

Objetivos (conforme Jupiter)

Aplicação dos conceitos de **engenharia de software** e de **banco de dados**, através do **desenvolvimento controlado** de um sistema de software, desde a análise de requisitos até a aceitação do software, projeto do banco dados, aplicação de técnicas de verificação e validação e geração dos documentos relevantes.

Objetivos didáticos da disciplina

- Praticar (é laboratório!):
 - Ciclo de vida de software – da especificação ao executável
 - Modelagem do sistema usando UML.
 - Uso de ferramentas CASE
 - Uso de ambientes de desenvolvimento (IDEs)
 - Programação orientada a objetos
 - Uso de bancos de dados
 - Projeto de interface de usuário
 - Frameworks Web

Desenvolver atitudes:

Colaboração e trabalho em equipe
Gestão do tempo

O que se supõe que você saiba:

- Engenharia de Software:
 - UML (casos de uso, diagramas de classes, diagramas de estado, diagramas de sequência, etc.)
 - Bancos de dados
- Programação orientada a objetos
 - Linguagem C++
- Não haverá recapitulação da teoria!

Dinâmica do curso

- Trabalhos nos mesmos grupos da disciplina teórica.
- Aulas práticas.
- Roteiros definidos e disponíveis no site da disciplina (STOA).
- Os alunos devem ler o roteiro antes da aula e estudar a teoria correspondente.
- Quando previsto, apresentação dos resultados no fim da aula (10 min para cada grupo)
- Entregas na aula seguinte (impreterivelmente)
- Avaliação contínua (não haverá prova)

Critério de aprovação (Jupiter)

Método

Desenvolvimento de um sistema de software de pequeno porte, através de elicitação de requisitos, análise e modelagem de requisitos, projeto de arquitetura e de banco de dados, implementação, testes e aceitação.

Critério

Média das notas de documentos, atividades e execução do sistema. Se a **Nota de Aceitação do sistema for ≥ 5 , nota final = média calculada**. Caso contrário, a nota é a nota de aceitação do sistema.

Norma de Recuperação

Atividade de desenvolvimento definida pelo docente

Avaliação contínua

- Avaliação aula a aula:
 - NR = média das notas de relatórios
 - Nota de relatório = (entrega + participação)/2
 - Entrega: artefato finalizado, entregue na própria aula
 - Participação: engajamento do aluno na aula (0|4|10)
- Nota de Aceitação
 - NA = avaliação da execução final do programa contra a especificação de requisitos proposta.
- Média calculada (final) = $(2 * NR + NA) / 3$, se $NA \geq 5$
= NA, se $NA < 5$

Nota de Participação

A Nota de Participação vale:

- 10 se presente durante toda a aula (chamada às 08:45 h) – tolerância de 15 minutos.
- 4 se chegou entre 8:45 h e 9:00 h; **ou** saiu antes do término da aula **ou** realizou atividades fora do escopo do assunto da aula (por exemplo: o relatório da aula anterior e que já deveria ter sido entregue, relatórios de outras disciplinas, estudos fora da disciplina, navegação na internet, redes sociais e e-mail);
- 0 se ausente ou chegou depois de 9:00 h.

Entregas

- As entregas devem ser feitas no Moodle STOA, até 14:00h da data da aula.
- As entregas podem ser aperfeiçoadas em casa, para evolução do sistema.
- Documentos atrasados não serão considerados.