

**Válido somente com assinatura e carimbo do IFCE**  
**INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ - IFCE**  
**CAMPUS FORTALEZA**  
**DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA**  
**CURSO 01502-ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO**

**PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD**

<b>DISCIPLINA: PADRÕES DE PROJETOS</b>	
<b>Código:</b>	01.502.56
<b>Carga Horária:</b>	80
<b>Número de Créditos:</b>	4
<b>Código pré-requisito:</b>	01.502.24 (Engenharia de Software)
<b>Semestre:</b>	8
<b>Nível:</b>	Bacharelado
<b>EMENTA</b>	
Características e Aspectos Gerais de Padrões de Projetos. Tipos de Padrões: Criacionais, Estruturais e Comportamentais. Atribuição de Responsabilidades.	
<b>OBJETIVO</b>	
Fornecer a base ao aluno para que este seja capaz de analisar problemas recorrentes e aplicar padrões de desenvolvimento, além tornar o aluno capaz de desenvolver aplicações utilizando técnicas e ferramentas que permitam obter um software com baixa ocorrência de erros e custo de manutenção reduzido.	
<b>PROGRAMA</b>	
<b>Unidade 1: Padrões de Projeto (Conceitos)</b> – 1.1 O que é um padrão de projeto? 1.2 Escolha e implementação de um padrão <b>Unidade 2: Engenharia de software x padrões de projeto</b> – 2.1 Ciclos de Vida e Modelos de Desenvolvimento 2.2 Vantagens da Utilização de Padrões 2.3 Anti-Padrões <b>Unidade 3: Tipos de Padrões</b> – 3.1 Criacionais 3.2 Estruturais 3.3 Comportamentais 3.4 Atribuição de Responsabilidades.	
<b>METODOLOGIA DE ENSINO</b>	
- Aulas expositivas; - Resolução de exercícios em sala de aula; - Lista de exercícios; - Seminários; - Trabalhos de implementação.	
<b>AValiação</b>	
A avaliação é realizada de forma processual e cumulativa. A saber: avaliações escritas, trabalhos extra-sala de aula e dinâmicas em sala. A frequência é obrigatória, respeitando os limites de ausência previstos em lei.	
<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>	
GAMMA, Erich et al. <b>Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos</b> . Porto Alegre (RS): Bookman, 2008. 364 p. METSKER, Steven John. <b>Padrões de projeto em Java</b> . Porto Alegre (RS): Bookman, 2004. 407 p. PREISS, Bruno R. <b>Estruturas de dados e algoritmos: padrões de projetos orientados a objetos com Java</b> . Rio de Janeiro (RJ): Campus, 2000. 566 p	
<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>	
CHAN, Mark C.; GRIFFITH, Steven W.; IASI, Anthony F. <b>Java - 1001 dicas de programação</b> . São Paulo (SP): Makron Books, 1999. 714 p. GUEDES, Gilleanes T. A. <b>UML: uma abordagem prática</b> . 2.ed. São Paulo (SP): Novatec, 2006. 319 p.	

**Válido somente com assinatura e carimbo do IFCE**  
**INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ - IFCE**  
**CAMPUS FORTALEZA**  
**DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA**  
**CURSO 01502-ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO**

HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. **Core Java 2**. São Paulo (SP): Makron Books/ Pearson Education, 2001. v.2.

SHALLOWAY, Alan; TROTT, James R. Explicando padrões de projeto: uma nova perspectiva em projeto orientado a objeto. Porto Alegre (RS): Bookman, 2004. 328 p.

**Coordenador do Curso**

\_\_\_\_\_

**Setor Pedagógico**

\_\_\_\_\_