



**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**  
**Faculdade de Computação e Informática**



<b>UNIDADE - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA</b>		
<b>CURSO - SISTEMAS DE INFORMAÇÃO   ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>		
<b>DISCIPLINA – DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS I</b>		<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA</b> ENEC50222
<b>CARGA HORÁRIA</b> 4 h/a (2 teoria   0 laboratório   2 EAD)		<b>ETAPA</b> 2º
<b>EMENTA</b> Fundamentação dos conceitos envolvidos e métodos em desenvolvimento de sistemas. Estudo e domínio de modelagem de processo de negócio. Estudo e domínio de análise e de projeto orientado a objetos. Apresentação do mapeamento do modelo objetos para a linguagem de programação. Domínio da linguagem de modelagem unificada (UML).		
<b>OBJETIVOS</b>		
<b>FATOS E CONCEITOS</b>	<b>PROCEDIMENTOS E HABILIDADES</b>	<b>ATITUDES, NORMAS E VALORES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aprender os conceitos básicos e fundamentais do paradigma orientado a objetos.</li><li>• Desenvolver no aluno a capacidade de analisar e projetar sistemas computacionais através do paradigma orientado a objetos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar o paradigma orientado a objetos como um paradigma importante na sua formação profissional.</li><li>• Desenvolver a capacidade de analisar um problema através deste paradigma e projetar uma solução para o problema computacional; e</li><li>• Utilizar os recursos oferecidos por uma linguagem de modelagem unificada para a solução de problemas computacionais.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abstrair problemas do mundo real e encontrar uma solução computacional; e</li><li>• Exercitar a modelagem de sistemas computacionais para se familiarizar com a linguagem de modelagem unificada.</li></ul>
<b>CONTEUDO PROGRAMÁTICO</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Conceitos principais da Orientação a Objetos:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Objeto, classe, herança, encapsulamento, polimorfismo, etc.</li></ol></li><li>2. Introdução ao diagrama de classes da Linguagem de Modelagem Unificada</li><li>3. Relacionamentos entre Classes.<ol style="list-style-type: none"><li>a. Herança</li><li>b. Agregação/Composição</li><li>c. Associação</li><li>d. Representação em Linguagem de Modelagem Unificada</li></ol></li><li>4. Modelos Dinâmicos da OO<ol style="list-style-type: none"><li>a. Diagrama de Sequência.</li><li>b. Diagrama de Colaboração</li><li>c. Diagrama de Estados</li></ol></li><li>5. Análise orientada a objetos. Linguagem de Modelagem Unificada</li><li>6. Projeto orientado a objetos. Linguagem de Modelagem Unificada</li></ol>		



a. Representações em Linguagem de Modelagem Unificada de Eventos e Processos.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BEZERRA, E. Princípios de análise e projeto de sistemas com UML. 2ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier; Campus. 2007.

BLAHA, M., RUMBAUGH, J. Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2. Rio de Janeiro: Elsevier-Campus, 2006.

LARMAN, C. Utilizando UML e padrões. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BOOCH, G. Object-oriented analysis and design with applications. 3ª.ed. Boston: Addison-Wesley, 2007.

BOOCH, G., RUMBAUGH, J., JACOBSON, I. UML: Guia do usuário. Rio de Janeiro: Elsevier-Campus:2004.

COAD, P.; YOURDON, E. Análise baseada em objetos. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

DEITEL, P. J. Java: como programar. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011.

HORSTMANN, C.S. Java Concepts: Early Objects.7.ed. New York: Wiley, 2012.