



INGEGNERIA DEL SOFTWARE 2016-2017

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenza di principi, tecniche e metodi della ingegneria del software Object Oriented.
Abilità nell'applicare UML, Pattern di Design ed Architetture, principi SOLID e GRASP

OBIETTIVI PROFESSIONALIZZANTI

Competenze nello sviluppo di un sistema software

TESTI ADOTTATI

Carlo Ghezzi, Medhi Jazayeri, Dino Mandrioli, "Ingegneria del Software, Fondamenti e Principi"
Pearson, edizione 2004;
Martin Fowler "UML Distilled", quarta edizione, Pearson Addison Wesley, marzo 2010;
Steven Metsker "Design pattern in java: manuale pratico", 2003, Pearson Italia

ULTERIORE MATERIALE DIDATTICO

Articoli e siti web che saranno segnalati durante le lezioni ed indicati sulle relative dispense per approfondimenti
Materiale didattico fruibile attraverso la piattaforma di E-Learning <http://informatica2.di.uniba.it/>

PROPEDEUTICITÀ OBBLIGATORIE

Nessuna

PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Programmazione (I anno I semestre)
Linguaggi di Programmazione (I anno II semestre)
Basi di dati (II anno I semestre)

INGEGNERIA DEL SOFTWARE 2016-2017

INCENTIVI ALLA FREQUENZA *



ESONERI O PROVE DI VALUTAZIONE INTERMEDIE CON MODALITÀ DI ESECUZIONE *

Sono programmate due prove di esonero, una ad aprile 2017 e l'altra a giugno 2017. Per entrambe le prove di esonero sono previsti due esercizi.

Possono accedere al primo esonero TUTTI gli studenti che intendono sostenere l'esame nell'anno accademico 2016-2017.

Possono accedere al secondo esonero TUTTI gli studenti che hanno superato il primo esonero con una votazione maggiore uguale a 18/30.

VALIDITÀ DEI VOTI E PREMIALITÀ ACQUISITE *

Coloro i quali hanno superato gli esoneri sono esonerati dalla prova scritta e possono completare l'esame in qualsiasi appello programmato per l'anno accademico 2016-2017.

MODALITÀ DI ESECUZIONE DEGLI ESAMI *

L'esame consiste di due prove: 1 caso di studio ed 1 prova scritta.

Il caso di studio oggetto di valutazione sarà costituito dall'analisi e dalla progettazione di un sistema software.

Il caso di studio deve essere consegnato, di persona al docente, nella data indicata nel calendario degli appelli valido per l'a.a. 2016-2017.

Il voto del caso di studio dipenderà dalla qualità del prodotto, dalla qualità della documentazione, dalla completezza e dalla correttezza di quanto consegnato. Maggiori dettagli saranno forniti nella presentazione del caso di studio.

La valutazione positiva del caso di studio sarà valida per tutti gli appelli dell'a.a. 2016-2017 a partire da quello in cui si è ottenuta tale valutazione.

Una volta ottenuta una valutazione positiva per il caso di studio non sarà più possibile sottoporre ad una nuova valutazione il caso di studio.

La prova scritta conterà di due esercizi ed avrà una durata massima di 40 minuti.

Il voto del caso di studio così come quello della prova scritta saranno espressi in trentesimi, il voto positivo minimo sarà 18/30 mentre il voto massimo sarà 30/30 e lode.



INGEGNERIA DEL SOFTWARE 2016-2017

Il voto finale sarà dato dalla media aritmetica del voto del caso di caso di studio con il voto della prova scritta.

PROVA SCRITTA	SI
PROVA ORALE	NO
PROVA DI LABORATORIO	NO
PROVA DI PROGETTO O CASO DI STUDIO	SI

* *Valido solo per gli studenti che sostengono l'esame nell'anno a cui si riferisce il modulo*

CONTENUTO

- Introduzione all'Ingegneria del Software
- Analisi e specifica dei Requisiti Software
- Modellazione con UML
- Progettazione Object Oriented
- Principi SOLID
- Principi GRASP
- Pattern Architeturali
- Design Pattern
- Design di Sistema: decomposizione del sistema
- Design di Sistema: obiettivi del design
- Design degli Object: riuso di pattern solutions
- Traduzione dei modelli in codice
- Verifica e Validazione del Software
- Gestione della Configurazione del Software