

Engenharia de Software

16

prof. Flávio (fcs@ime.usp.br)

- McConnell, S. Software Project Survival Guide

- Schoach, S. R. Object Oriented and Classical Software Eng'g

- materiais eventuais

- Critério de Avaliação

- Vários provinhos ao imés de projeto. Vai escolher os n melhores (80%, por exemplo).

- Paga: slides, provas

Diferenças na Engenharia

Software: artefato ~~abstrato~~ abstrato

não se desgasta. \therefore manutenção \neq

chegar estagios de uma obra \neq (visual)

estimar custos, matéria prima

Complexidade do projeto cresce "exponencialmente" com as dimensões do projeto.

Cascata: comunicação unidirecional, $f_{out} = L7$
= atraso em relação à realidade.

Cascata com realimentação: comunicação bidirecional.

Cascata incremental: dividir o problema. Ex.:
funcionalidades básicas primeiro.