





## UNIVERSITÀ DI PISA

---

La parte iniziale fornisce motivazioni per il resto: discutiamo i problemi che si verificano nella produzione del software e nei modelli di ciclo di vita. La maggior parte è dedicata alla modellazione del prodotto software in UML, presentando i principali tipi di modelli per ciascuna attività: domini e requisiti, analisi architettoniche e dettagliate, sia dal punto di vista statico (strutturale) sia dal punto di vista dinamico (comportamentale). Infine, presentiamo le tecniche di progettazione per la verifica del software.

### Bibliografia e materiale didattico

J. Arlow, I. Neustadt, UML 2 e Unified Process, (seconda edizione italiana), McGraw-Hill, 2006. A. Binato, A. Fuggetta, L. Sfardini, Ingegneria del Software - Creatività e metodo, Addison Wesley, 2006. L. Semini, Architetture software (quarta edizione). Nota didattica, 2009. V. Ambriola, C. Montangero, L. Semini. Esercizi di Ingegneria del Software (quarta edizione). Nota didattica: 2009. C. Montangero, L. Semini (a cura di). Il controllo del Software - verifica e validazione, Nota didattica, 2008.

### Modalità d'esame

- L'esame è composto da una prova scritta ed una prova orale.
- La prova scritta consiste in:  
alcune domande o esercizi da risolvere su un caso di studio, si svolge in un'aula normale, dura 2 ore, rimane valida per la sessione d'appello in corso.
- La prova scritta è superata se:  
la totalità degli esercizi sarà stata svolta in modo sufficiente, o comunque se un eventuale esercizio non svolto sarà compensato dagli altri, svolti in modo buono o ottimo
- La prova orale consiste in:  
un colloquio tra il candidato e il docente.
- La prova orale è superata se:  
il candidato dimostra una buona comprensione dei temi del corso.

*Ultimo aggiornamento 19/07/2018 12:43*