



UNIVERSITÀ DI PISA

INGEGNERIA DEL SOFTWARE

LAURA SEMINI

Anno accademico 2021/22
CdS INFORMATICA
Codice 271AA
CFU 6

Moduli	Settore/i	Tipo	Ore	Docente/i
INGEGNERIA DEL SOFTWARE	INF/01	LEZIONI	48	LAURA SEMINI

Obiettivi di apprendimento

Conoscenze

Lo studente che completerà con successo il corso:

- avrà la possibilità di utilizzare moderni strumenti e ambienti per l'analisi, la progettazione e la verifica dei sistemi software;
- sarà in grado di dimostrare una solida conoscenza di molte tecniche di modellazione ampiamente utilizzate nello sviluppo del software;
- avrà le competenze per iniziare a lavorare in un ambiente cooperativo.

Modalità di verifica delle conoscenze

Esame scritto e orale, durante COVID progetto e orale

Capacità

Lo studente sarà in grado di realizzare e documentare un progetto sw

Modalità di verifica delle capacità

Esame scritto e orale, durante COVID progetto e orale

Comportamenti

Lo studente potrà saper gestire responsabilità di conduzione di un team di progetto.

Modalità di verifica dei comportamenti

Esame orale

Prerequisiti (conoscenze iniziali)

Programmazione OO

Indicazioni metodologiche

Attività didattiche:

- Frequentando lezioni
- Partecipazione alle discussioni
- Studio individuale

Presenza: consigliato

Metodi di insegnamento:

- lezioni

Programma (contenuti dell'insegnamento)



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

Disponibili in buona parte online alla pagina didawiki del corso

1. Lucidi delle lezioni
2. Object Oriented and Classical Software Engineering, Stephen R. Schach, Fifth edition, McGraw Hill, Capitoli: 1-3-10
3. Object-Oriented Software Engineering, David C. Kung, Capitolo 2
4. UML@Classroom, Martina Seidl, Marion Scholz, Christian Huemer, Gerti Kappel, Springer Verlag, 2015. Disponibile per gli studenti di unipi a [questa pagina](#).
5. [Dispensa di architettura e progettazione di dettaglio](#).
6. Capitoli: 1-2-9-10-11-12-16-17-18 del libro "Software Testing and Analysis: Process, Principles, and Techniques" di Mauro Pezzè e Michal Young, nella versione free che potete richiedere seguendo le istruzioni su Teams

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.

Durante COVID: istruzioni alla pagina didawiki

Ultimo aggiornamento 23/09/2021 18:57