

INSEGNAMENTO DI **INGEGNERIA DEL SOFTWARE B**  
CORSO DI LAUREA SPECIALISTICA IN  
INGEGNERIA INFORMATICA  
a.a. 2008-2009

Docente

**Marina Zanella**

Orario ricevimento: venerdì 10.30-12.30

Dip. Elettronica per l'Automazione

Studio 28, Tel. 030 3715.596

e-mail: [zanella@ing.unibs.it](mailto:zanella@ing.unibs.it)

## Testi adottati

E. GAMMA, R. HELM, R. JOHNSON, J. VLISSIDES, DESIGN PATTERNS: ELEMENTI PER IL RIUSO DI SOFTWARE A OGGETTI, ADDISON – WESLEY, PRIMA EDIZIONE ITALIANA, 2002 (ANCHE SU CD IN VERSIONE INGLESE DEL 1998)

## Testi per la consultazione

A. BINATO, A. FUGGETTA, L. SFARDINI, INGEGNERIA DEL SOFTWARE – CREATIVITÀ E METODO, PEARSON EDUCATION ITALIA, 2006

(WebBook disponibile al sito <http://webbook.cefriel.it>)

B. BRUEGGE, A. H. DUTOIT, OBJECT-ORIENTED SOFTWARE ENGINEERING USING UML, PATTERNS, AND JAVA, 2/E, PEARSON EDUCATION, 2004

C. GHEZZI, M. JAZAYERI, D. MANDRIOLI, INGEGNERIA DEL SOFTWARE – FONDAMENTI E PRINCIPI, 2/E, PEARSON EDUCATION ITALIA, 2004

(Copie dei lucidi disponibili al sito <http://www.prenhall.com/ghezzi>)

C. S. HORSTMANN, PROGETTAZIONE DEL SOFTWARE E DESIGN PATTERN IN JAVA, APOGEO, 2004

C. LARMAN, APPLICARE UML E I PATTERN, 3/E, PEARSON EDUCATION ITALIA, 2005

L. A. MACIASZEK, B. L. LIONG, PRACTICAL SOFTWARE ENGINEERING: A CASE STUDY APPROACH, ADDISON-WESLEY, 2005

R. S. PRESSMAN, PRINCIPI DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE, 5/E, MCGRAW-HILL, 2008

I. SOMMERVILLE, INGEGNERIA DEL SOFTWARE, 7/E, PEARSON EDUCATION ITALIA, 2005

### **Altre fonti**

Copie dei **lucidi** del docente disponibili al sito <http://eracle.ing.unibs.it/seb>

## ESAME

1) Prova **scritta** (con data assegnata per lo “Scritto” nella pagina degli appelli del portale per gli studenti della Facoltà)

È da superare necessariamente con votazione  $\geq 18/30$ . Lo studente può scegliere di sostenere più volte tale prova: il voto valido è quello dell’ultima prova consegnata. La mancata consegna non comporta alcuna conseguenza

2) Prova **orale** (con data assegnata per l’“Orale” nel portale per gli studenti della Facoltà)

Presentazione e discussione della documentazione di un **progetto**, proposto dal docente e realizzato in gruppo (massimo quattro persone)

Linguaggio di programmazione: Java

Il materiale relativo al progetto deve essere stato consegnato in precedenza rispetto alla prova orale, entro la data indicata nei “Commenti” nella pagina degli appelli del portale per gli studenti della Facoltà

L’ordine temporale relativo con cui uno studente sostiene le due prove è indifferente.

Il progetto assegnabile può essere

1) Tecnico: testing + manutenzione (correttiva e adattiva, se è il caso) + refactoring + testing di regressione di un programma prodotto nell'ambito degli insegnamenti di *Ingegneria del Software A* o *Algoritmi e Strutture Dati*; è realizzato, individualmente o in gruppo (massimo quattro persone), dagli autori del programma

oppure

2) Didattico + Tecnico

è realizzato da un singolo studente;

Parte didattica: creazione/aggiornamento di supporti didattici relativi a un *pattern di progettazione*

Pattern di riferimento: Observer, Composite, Decorator, Abstract Factory, Model-View-Controller, Proxy

Parte tecnica: testing di un programma prodotto dallo studente nell'ambito degli insegnamenti di *Ingegneria del Software A* o *Algoritmi e Strutture Dati*