

A APLICABILIDADE DE PADRÕES NO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ORIENTADOS A OBJETOS NA FASE DE PROJETO

HERAI, Roberto Hirochi

SOUZA, Joao Umberto Furquim de (Orientador)

No desenvolvimento de um software é importante verificar e tratar as colaborações comuns entre as classes e objetos. Focalizar-se em tais mecanismos durante o desenvolvimento de um sistema pode levar a uma arquitetura menor, mais simples e muito mais compreensível do que aquelas produzidas sem a utilização de patterns. Dentro deste contexto, a pesquisa apresenta a utilização dos no desenvolvimento e avaliação de sistemas orientados a objetos. Um pattern é uma estrutura refinada que provê alta qualidade e produtividade no desenvolvimento de um software. Como os patterns melhoram a qualidade do software durante a sua fase de projeto, estão sendo inseridos nos projetos de pesquisa: MetAmbi-OO que é uma ferramenta CASE (C++, JAVA), e Quadro-Negro Virtual, um software de educação e treinamento a distância para a Internet (JAVA). A utilização dos patterns é realizada através da verificação da estrutura de projeto dos sistemas em desenvolvimento, onde são identificadas as inconsistências e problemas, sendo então avaliadas para uma possível aplicação de um pattern relacionado para a solução desse problema em nível de projeto, de forma a garantir uma estrutura de classes mais coesa e com alto grau de reuso em projetos de softwares futuros. Com a aplicação de patterns no desenvolvimento dos softwares MetAmbi-OO e Quadro-Negro Virtual, verificou-se a grande utilização e a importância desse recurso no desenvolvimento de sistemas computacionais.

e-mail: rherai@netscape.net