

ENGENHARIA DE SOFTWARE PARA WEB: USO DA METODOLOGIA OOHDMML

DOUGLAS EDUARDO ANDRETO

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ, MARINGÁ - PR

ALINE MARIA MALACHINI MIOTTO

CESUMAR - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE MARINGÁ

Devido o aumento da necessidade por aplicativos para WEB, e conseqüentemente ao aumento da complexidade que as mesmas vêm apresentando, torna-se necessário a definição e utilização de métodos ou processos de engenharia específicos para o projeto de tais aplicações, uma vez que estas apresentam uma série de particularidades, como a definição da sua estrutura de navegação. Neste contexto, o objetivo deste trabalho é estudar e identificar o suporte oferecido pelo método OOHDMML da Engenharia de Software para as características dos aplicativos para Web. OOHDM é uma metodologia de desenvolvimento para aplicações Hipermídia em larga escala, podendo ser aplicações para CD-ROM, quiosque ou aplicações WEB. OOHDM é independente da escolha de linguagens e ambientes de programação, tornando a escolha do projeto mais ampla, podendo se trabalhar tanto com o paradigma de orientação a objetos como programação estruturada. Foi realizado um estudo de caso para desenvolvimento de um software para Web. O software em desenvolvimento deverá realizar o controle do Horto de plantas medicinais do Cesumar, onde utilizando a metodologia OOHDMML foram definidos a estrutura do sistema, seu projeto de interface e seu modelo de navegação. Com o desenvolvimento deste trabalho pode-se observar que a metodologia apresentada é de fácil utilização e supre as necessidades de um projeto que vise a construção de aplicações hipermídias. Ao término da execução das atividades do OOHDMML, pretende-se concluir este trabalho com a escolha do ambiente, do banco de dados e da linguagem de programação para implementação do sistema.

Palavras-chave: oohdml; engenharia de software para we; engenharia de hipertexto

douglasandreto@gmail.com