

13035 Ingeniería del software II

CURSO:2005-2006

PROFESORES:

Teoría: Marcos Fernández
Laboratorio: Silvia Rueda y Francisco Escuder Roberto

OBJETIVOS:

El estudio del desarrollo de aplicaciones informáticas mediante metodologías y tecnologías orientadas a objetos. En concreto, se aborda la descripción de sistemas mediante la notación UML, el proceso de desarrollo unificado, CORBA como arquitectura de desarrollo de aplicaciones distribuidas y XML como técnica de distribución de información.

PROGRAMA

1. El lenguaje de modelado unificado: UML
 - 1.1 Modelado orientado a objetos
 - 1.2 Lenguaje de modelado: UML
 - 1.3 Vocabulario de UML
 - 1.4 Modelado estructural
 - 1.5 Modelado de comportamiento
 - 1.6 Modelado arquitectónico
2. Metodología (Orientada a Objetos) de desarrollo de software
 - 2.1. Características y fases del proceso de desarrollo
 - 2.2. Fase de planificación
 - 2.3. Fase de construcción
 - 2.4. Análisis
 - 2.5. Diseño
 - 2.6. Implantación
3. Ingeniería del Software de Aplicaciones Distribuidas: Arquitectura CORBA
 - 3.1. Conceptos de Sistemas Distribuidos
 - 3.2. Fundamentos de CORBA
 - 3.3. El Leguaje de Definición de Interfaces IDL
 - 3.4. Correspondencia Básica IDL con C++. Lado Cliente
 - 3.5. Servidor CORBA. Adaptador de Objetos Portable (POA)
4. Técnicas de Distribución de Información y Documentos.
 - 4.1. Fundamentos Básicos XML
 - 4.2. Schemas XML
 - 4.3. Conexión de documentos XML
 - 4.4. Procesado de Documentos XML
 - 4.5. Presentación de Documentos XML: CSS y XSL
 - 4.6. Modelo de Objetos XML.

BIBLIOGRAFÍA

- Booch, G., Rumbaugh, J., Jacobson, I.
"El lenguaje unificado de modelado"; Addison Wesley (1999)
- Larman, C.
"UML y patrones: introducción al análisis y diseño orientado a objetos"; Addison Wesley (2000)
- Vinoski, H
"Advanced CORBA programming C++"; Addison Wesley (1999)
- Pitts, N.
"XML"; Anaya (1999)
- Rusty, E.
"The Bible of XML"; IDG Books (1999)

EVALUACION:

La evaluación se realizara mediante un examen parcial y un final. En el parcial será necesario sacar un 4 para eliminar materia para el examen final. Las practicas son obligatorias y suponen un 30% de la nota total de la asignatura. Será necesario tener un 4 en la teoría o en las practicas para hacer la media general de la asignatura.

WEB ASIGNATURA: <http://informatica.uv.es/iiguia/2000/IS2/>

TUTORIAS: Miercoles de 17 a 19 horas y Jueves de 8:30 a 10:30 Horas
Marcos.Fernández@uv.es