

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL
COORDENAÇÃO GERAL DE ENSINO TÉCNICO

PROGRAMA ANALÍTICO DA DISCIPLINA

CURSO: Técnico em Informática Concomitante	ANO:
PROFESSOR:	
DISCIPLINA: Teste de Software	PERÍODO: 3º

CARGA HORÁRIA: 80h/a	Pre-requisitos: Desenvolvimento de Projeto II
-----------------------------	--

OBJETIVOS
Capacitar o aluno explorar os métodos dinâmicos e estáticos de teste, identificar e fazer experiências com testes caixa preta e caixa branca e analisar as vantagens e limitações dos métodos de teste

EMENTA
Definição de Teste e suas Classificações, Detalhamento dos vários tipos de teste, Estudos de Caso

PROCEDIMENTOS DE ENSINO E METODOLOGIA
Exposição oral da matéria com auxílio do quadro e data show. Motivação ao raciocínio dedutivo e à participação dos alunos através de perguntas oportunas durante a aula.

RECURSOS DIDÁTICOS
<ul style="list-style-type: none"> ●Quadro ●Data-show ●Laboratório de Informática

AVALIAÇÃO
<p>O sistema de avaliação será composto por duas provas (P1 e P2) cada uma valendo 100 pontos e trabalhos (T) somando o total de 100 pontos.</p> <p>O resultado final da disciplina será composto pela média aritmética de P1, P2 e T.</p> <p style="text-align: center;">FINAL = (P1 + P2 + T)/3</p>

CONTEÚDOS	CH
1. Definição de Teste e suas Classificações 1.1 - Introdução 1.2 - Taxonomia de Teste 1.3 - Tipos de Testes	20
2 – Detalhamento dos vários tipos de teste 2.1. Teste Exaustivo 2.2. Teste Estrutural 2.3. Teste de Regressão 2.4. Teste de Software Estático	30

3 – Estudos de Caso	30
TOTAL	80

BIBLIOGRAFIA

BÁSICA:

PETERS, James F. **Engenharia de Software**. Campus, 2001

Pressman, R.S. **Engenharia de Software**. Editora Mc Graw Hill - 5 º Edição 2002

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 8. ed. São Paulo: Pearson Education, 2007

COMPLEMENTAR:

Rio Pomba, 02/02/2011