



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Ewolucja i pielęgnacja oprogramowania

Przedmiot

Kierunek studiów

Informatyka

Studia w zakresie (specjalność)

Inżynieria oprogramowania

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

1/2

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

angielski

Wymagalność

obieralny

Liczba godzin

Wykład

30

Laboratoria

30

Inne (np. online)

Ćwiczenia

Projekty/seminaria

15

Liczba punktów ECTS

6

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr hab. inż. Bartosz Walter

email: bartosz.walter@cs.put.poznan.pl

tel. +48 61 655 2980

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać wiedzę dotyczącą modeli i procesów rozwoju oprogramowania, oraz podstawowe umiejętności w zakresie programowania (przynajmniej dotyczące czytania i rozumienia kodu). Powinien również posiadać umiejętność pozyskiwania informacji ze wskazanych źródeł oraz mieć gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu.

Cel przedmiotu

Celem tego przedmiotu jest przekazanie studentom wiedzy dotyczącej procesów ewolucji systemów informatycznych, rodzajów zmian związanych z pielęgnacją oraz możliwej reakcji na ewolucję poprzez zaplanowane i świadome czynności pielęgnacyjne. Studenci po ukończeniu przedmiotu powinny umieć ocenić pielęgnowalność systemu informatycznego, zastosować w nim zmiany oraz zweryfikować ich poprawność, a także uczestniczyć w przeglądach oprogramowania i stosować przekształcenia refaktoryzacyjne.



Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

1. Posiada ugruntowaną wiedzę teoretyczną dotyczącą cyklu rozwojowego systemu informatycznego
2. Posiada wiedzę na temat wybranych metod, języków i notacji modelowania oprogramowania
3. Posiada wiedzę na temat wzorców projektowych oraz dobrych praktyk w zakresie projektowania oprogramowania
4. Zna wybrane wybrane metryki i metody pomiaru niektórych charakterystyk oprogramowania (np. rozmiaru, złożoności)

Umiejętności

1. Potrafi przeprojektować system informatyczny, zastosować w nim poprawkę lub zaktualizować go.
2. Potrafi dokonać oceny jakości projektu systemu informatycznego i ocenić jej wpływ na koszt i łatwość jego funkcjonowania i rozwoju.

Kompetencje społeczne

1. Potrafi współpracować w grupie
2. Potrafi poszerzać swoją wiedzę, korzystając z dostępnych źródeł i dokonując ich selekcji

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wiedza przedstawiona w ramach wykładu weryfikowana jest poprzez realizację podczas wykładu, w ramach współpracy w grupach, dwóch zadań projektowych oraz egzamin końcowy -- test wielokrotnego wyboru sprawdzający stopień zrozumienia i przyswojenia treści wykładowych. Oceny uzyskane z tych form są uśredniane z wagami 30% i 70%. Próg zaliczeniowy wynosi 50%. Zagadnienia zaliczeniowe zostaną przedstawione podczas ostatniego wykładu w ramach przedmiotu.

Umiejętności nabyte w ramach laboratorium weryfikowane są poprzez realizację w grupach 3-4 projektów, dotyczących poszczególnych zagadnień omawianych w trakcie zajęć. Próg zaliczeniowy wynosi 50%.

Treści programowe

1. Wykład: Przegląd modeli ewolucji oprogramowania. Pomiary i metryki dotyczące ewolucji artefaktów programowych. Rodzaje czynności pielęgnacyjnych. Podejścia do oceny pielęgnowalności. Metody restrukturyzacji i refaktoryzacji zastanego oprogramowania. Obserwacja i analiza zmian w repozytoriach kodu.
2. Laboratorium: Obserwacja ewolucji oprogramowania. Zbieranie i analiza wartości metryki dotyczących ewolucji oprogramowania. Zaburzenia w pielęgnacji oprogramowania. Pielęgnacja systemów informatycznych w interakcyjnym cyklu życia oprogramowania. Techniki refaktoryzacyjne.



Metody dydaktyczne

.

Literatura

Podstawowa

1. T. Mens, S. Demeyer: Software Evolution. Springer Science and Business Media, 2008.
2. R. C. Martin: Clean code. A Handbook of agile software craftsmanship. Prentice Hall, 2008
3. J. Visser i in.: Oprogramowanie łatwe w utrzymaniu. Edycja Java. Helion, 2016.

Uzupełniająca

1. M. Fowler. Refaktoryzacja. Ulepszanie struktury istniejącego kodu. Helion, 2019.
2. Pryadershi Tripathy, Kshirasagar Naik: Software evolution and maintenance. A practitioner's approach. Addison-Wesley, 2015.

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	150	6,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	75	3,0
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) ¹	75	3,0

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności