

Softversko inženjerstvo

dr Goran Šimić
gshimic@gmail.com





Informacije o predmetu

- ❖ Naziv: Softversko inženjerstvo
- ❖ ESPB: 6
- ❖ Uslov: Uvod u objektno programiranje
- ❖ Semestar: 5
- ❖ Predavanja: 3
- ❖ Laboratorijske vežbe: 2
- ❖ Broj časova aktivne nastave: 75



Cilj predmeta

- ❖ Upoznavanje sa savremenim softverskim inženjerstvom, teorijom i praktičnim postupcima u procesu razvoja softvera u svim fazama njegovog životnog ciklusa.
- ❖ Ishod predmeta:
 - Studenti će biti osposobljeni da projektuju jednostavne softverske sisteme na bazi poznavanja rada alata koji će biti prikazani tokom kursa.



Sadržaj predmeta

1. Softver i softversko inženjerstvo.
2. Osnovni pojmovi i osnovne paradigme.
3. Životni ciklus softvera i "prototajping".
4. Upravljanje softverskim projektom.
5. Metrike i procene obima angažovanja.
6. Planiranje. Dokumentacija.
7. UML kao vizuelni jezik za modeliranje.
CASE alati.
8. Analiza zahteva softvera i sistema.



Sadržaj predmeta (2)

1. Projektovanje arhitekture softverskog sistema.
2. Dizajn i implementacija softvera.
3. Procesi razvoja softvera.
4. Validacija i verifikacija softvera.
5. Tehnike i strategije testiranja softvera.
6. Održavanje softvera.
7. Obezbeđivanje kvaliteta softvera.



Literatura

- ❖ I. Sommerville, *Software Engineering*, 6th ed., Addison-Wesley, Reading, MA, 2000. (ISBN: 020139815X)
- ❖ R.S. Pressman, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, McGraw Hill, NY, 5th ed., 2001. (ISBN: 0072496681)
- ❖ M. Fowler, K. Scott, *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*, 2nd ed., Addison-Wesley, Reading, MA, 1999. (ISBN: 020165783X)
- ❖ G. Booch, *Object-Oriented Analysis and Design with Applications*, 2nd ed., Addison-Wesley, Reading, MA, 1994. (ISBN: 0805353402)

Ocena znanja

Predispitne obaveze	Poena	Završni ispit	Poena
Zadatak + kolokvijum	30+30	pismeni ispit	30
Aktivnost i angažovanje	10		

Softversko inženjerstvo

dr Goran Šimić
gshimic@gmail.com

