

<b>Tema</b>	<b>Arquitetura de <i>Software</i></b>	
	Um componente chave do computador moderno é o seu <i>software</i> , conjunto de instruções e dados que conduzem o funcionamento do equipamento físico subjacente (em princípio, sob o controlo do utilizador). Este componente pode ser desenhado e construído sob diferentes modelos e linhas orientadoras - diferentes "arquitecturas" -, o que tem diferente impacto no desempenho e tipo de utilização do computador.	
<b>Problemas</b>	<b>O que são arquiteturas monolíticas?</b>	<b>O que são arquiteturas orientadas a serviços?</b>
<b>Objetivos</b>	<p>No final do trabalho, relativamente ao tema e problema estudados, os estudantes deverão ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• definir os principais termos subjacentes</li> <li>• apresentar um resumo claro, ilustrado e com exemplos elucidativos dos conceitos subjacentes</li> <li>• se possível, identificar exemplos da utilização dos conceitos subjacentes na vida académica (lectiva e de investigação) da FEUP (ou da U.Porto)</li> <li>• se possível, enquadrar os conceitos subjacentes num ou vários dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU*</li> <li>• apresentar a visão do grupo, formada após o trabalho realizado</li> </ul>	
<b>Biblio</b>	<p>Mero exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wikipedia: Software architecture</li> </ul>	
<b>Equipa nº</b>	1 e 2	3 e 4
<b>Turma</b>	1LEIC15	
<b>Equipa docente</b>	Supervisor: Jorge Barbosa	
	Monitor: Rita Pereira	
	Coordenador ProjFE/UP do Curso: Magalhães Cruz	

\* <https://sdgs.un.org/goals>