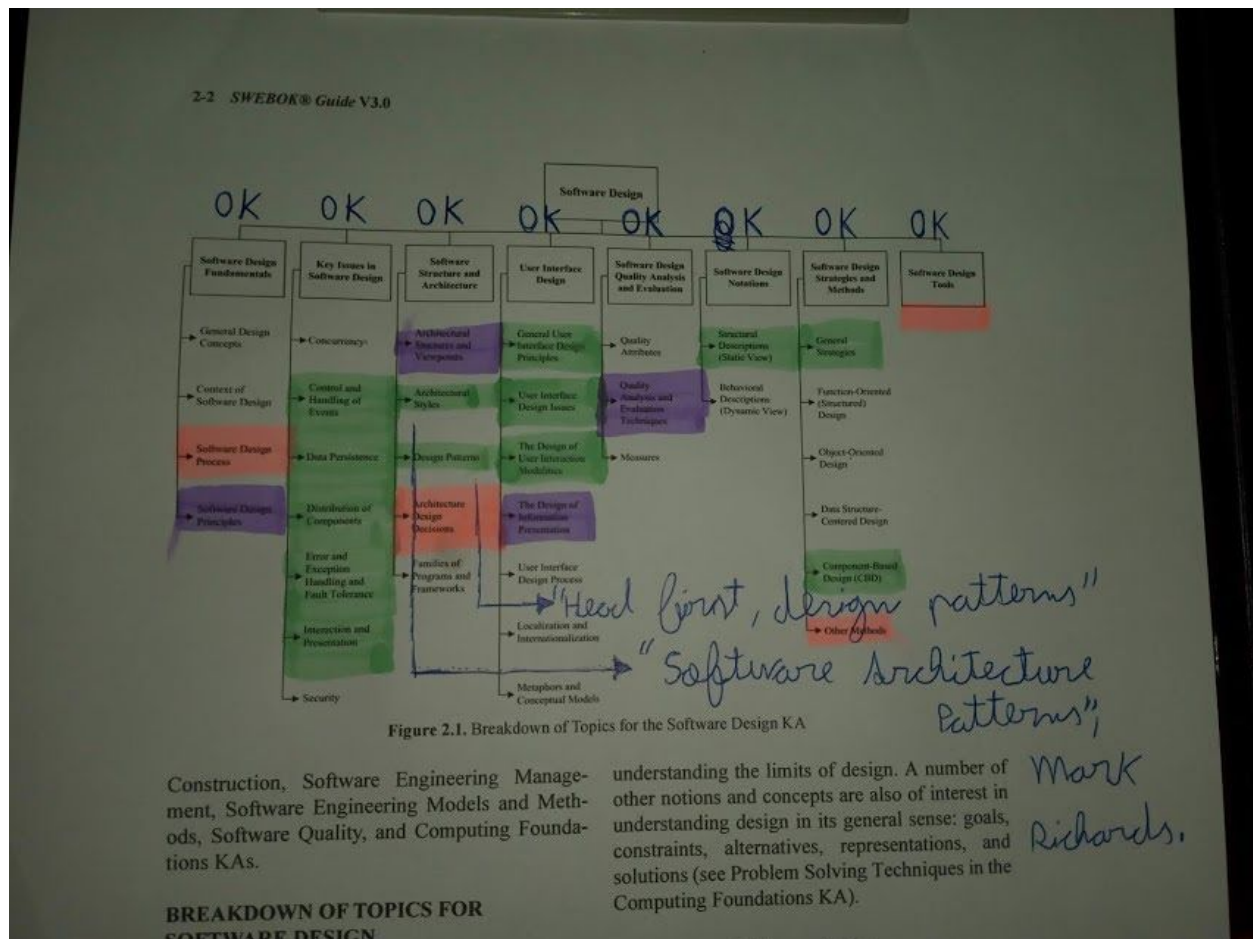


# Grupo Fenix: Design de Software

## Materiais e marcações.



## Introdução

Ao ler o capítulo 2 do SWEBOK, software design, eu senti a necessidade de buscar outras fontes, apesar do capítulo tratar de todas as partes da disciplina de design de software, alguns itens poderiam ser mais detalhados para nos ajudar na construção de nossos projetos.

---

Marquei alguns tópicos do próprio livro, que podem ser usados para selecionar estratégias de arquitetura e padrões de projeto. Porém essas anotações podem ser específicas para a Godeep.

## **Materiais encontrados**

Como referência para a parte de Arquitetura de software, encontrei 3 fontes interessantes.

### **Playlist sobre arquitetura e design**

<https://www.youtube.com/watch?v=8UULgOf20Ho&list=PL4JxLacgYgqTgS8qQPC17fM-NWMTr5GW6>

Essa playlist contém 3 vídeos explicando arquiteturas de software.

### **Software Architecture Patterns: Understanding Common Architecture Patterns and When to Use Them.**

<https://learning.oreilly.com/library/view/software-architecture-patterns/9781491971437/>

Esse livro descreve alguns padrões arquiteturais, explicita também como e quando usá-los.

### **Artigo: 10 common software architectural patterns in a nutshell**

<https://towardsdatascience.com/10-common-software-architectural-patterns-in-a-nutshell-a0b47a1e9013>

O livro descreve mais detalhadamente 5 padrões arquiteturais, esse artigo fala mais brevemente sobre 10 padrões, também comenta sobre como e quando usa-los.