

# Análise e Projeto de Sistemas (APS)

Ronierison Maciel

Agosto 2024



# Quem sou eu?



**Nome:** Ronierison Maciel / Roni

**Formação:** Mestre em Ciência da Computação

**Ocupação:** Pesquisador, Professor e Desenvolvedor de Software

**Hobbies:** Jogar cartas, ficar com a família no final de semana conversando sobre diversos temas

**Interesses:** Carros, aprimoramento na área educacional, desenvolvimento de software, data science e machine learning

**Email:** [ronierison.maciел@pe.senac.br](mailto:ronierison.maciел@pe.senac.br)

**GitHub:** <https://github.com/ronierisonmaciel>

## 1 Introdução

## 2 Estilos e padrões de arquitetura de sistemas

## Tópicos:

- Entender o que é Engenharia de Software e sua importância.
- Explorar a evolução histórica da Engenharia de Software.
- Discutir e analisar o impacto da Engenharia de Software na sociedade e na indústria.

# O que é engenharia de software?

Engenharia de Software é a aplicação de uma abordagem sistemática, disciplinada e quantificável para o desenvolvimento, operação e manutenção de software.

- **Importância:** A Engenharia de Software possibilita o desenvolvimento de sistemas complexos com qualidade, dentro de prazos e orçamentos.

# Importância da engenharia de software

- Papel crucial na economia digital.
- Impacto em diversas indústrias (saúde, finanças, entretenimento, etc.).
- Aumenta a eficiência, reduz erros e melhora a qualidade do software.

# Evolução da engenharia de software - Contexto histórico

- **Década de 1960:** Surgimento da crise do software.
- **Década de 1970:** Primeiros modelos de processo de software (ex: modelo cascata).
- **Década de 1980:** Adoção de métodos formais e ferramentas CASE.
- **Década de 1990:** Popularização de metodologias ágeis.
- **Século 21:** Integração contínua, DevOps e engenharia de software baseada em dados.

O termo "crise do software" que surgiu na década de 1960 devido ao crescimento descontrolado da complexidade dos sistemas e a incapacidade de gerenciá-los eficazmente.

- Quais as consequências da crise:
- custos elevados,
- prazos não cumpridos,
- falhas de sistemas.



## Modelos:

- **Modelo Cascata:** Sequencial, com etapas bem definidas.
- **Modelo Espiral:** Iterativo, com foco na análise de riscos.
- **Modelo V:** Verificação e validação em paralelo.

## Importância:

- Esses modelos ajudaram a estabelecer a disciplina na prática de desenvolvimento de software.

# Metodologias ágeis e a revolução na engenharia de software

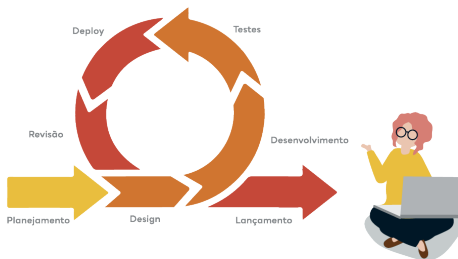
- Manifesto Ágil (2001) e seus princípios.
- Metodologias ágeis e tradicionais.
- Os benefícios das metodologias ágeis: Flexibilidade, interação constante com o cliente, entregas incrementais.

# O que são metodologias ágeis?

Metodologias Ágeis são abordagens iterativas e incrementais para o desenvolvimento de software que se adaptam rapidamente às mudanças e focam na entrega contínua de valor ao cliente.

## Princípios:

- **Interação** constante com o cliente.
- **Entregas** frequentes de software funcional.
- **Adaptação** a mudanças ao longo do projeto.
- **Colaboração** estreita entre as equipes.



# Manifesto Ágil: A base das metodologias ágeis

Criado em 2001 por 17 desenvolvedores que buscavam uma abordagem mais flexível e humana para o desenvolvimento de software.

## Valores Principais:

- Indivíduos e interações acima de processos e ferramentas.
- Software em funcionamento acima de documentação abrangente.
- Colaboração com o cliente acima de negociação de contratos.
- Responder a mudanças acima de seguir um plano.

Manifesto ágil original

## MANIFESTO ÁGIL



# Os 12 princípios ágeis



Figure: Os 12 princípios ágeis

# Princípios que guiam o desenvolvimento ágil

## Princípios:

- 1 Satisfazer o cliente através da entrega contínua e adiantada de software com valor.
- 2 Acolher mudanças de requisitos, mesmo tarde no desenvolvimento.
- 3 Entregar software funcional frequentemente, de algumas semanas a alguns meses, com preferência ao menor intervalo de tempo.
- 4 Pessoas de negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto diariamente durante o projeto.
- 5 Projetos são construídos em torno de indivíduos motivados, que devem receber o ambiente e o suporte necessários e confiar neles para fazer o trabalho.
- 6 A comunicação mais eficiente é a conversa cara a cara.
- 7 Software funcional é a principal medida de progresso.
- 8 Processos ágeis promovem desenvolvimento sustentável.
- 9 Atenção contínua à excelência técnica e bom design aumenta a agilidade.



10 Simplicidade é essencial – a arte de maximizar a quantidade de trabalho não feito.

11 As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de equipes auto-organizadas.

12 Em intervalos regulares, a equipe reflete sobre como se tornar mais eficaz e ajusta seu comportamento de acordo.

# Comparação entre metodologias tradicionais e ágeis

## Metodologias Tradicionais vs. Metodologias Ágeis

### Metodologias Tradicionais (Cascata):

- Desenvolvimento sequencial com fases distintas (Requisitos, Design, Implementação, Testes, Manutenção).
- Mudanças são caras e difíceis de incorporar.
- Foco em documentação extensa antes da implementação.

### Metodologias Ágeis:

- Desenvolvimento iterativo e incremental com entregas frequentes.
- Mudanças são esperadas e bem-vindas a qualquer momento.
- Foco em software funcional e comunicação contínua.

### Tabela Comparativa:

- **Flexibilidade:** Baixa (Tradicional) vs. Alta (Ágil)
- **Tempo de feedback:** Lento (Tradicional) vs. Rápido (Ágil)
- **Documentação:** Extensa (Tradicional) vs. Suficiente (Ágil)
- **Risco:** Alto (Tradicional) vs. Baixo (Ágil)



# Comparação entre metodologias tradicionais e ágeis

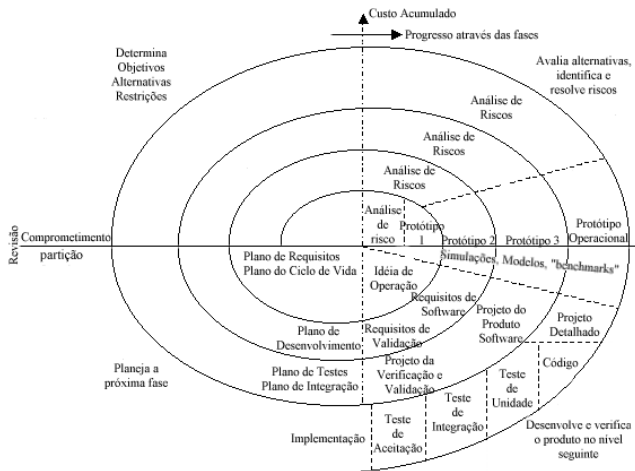


Figure: Métodos tradicionais e ágeis

## Vantagens das Metodologias Ágeis

- **Flexibilidade e adaptação:**
- Resposta rápida a mudanças nos requisitos do cliente ou nas condições do mercado.
- **Foco no cliente:**
- Entregas frequentes e feedback constante garantem que o software desenvolvido atenda às necessidades reais do cliente.
- **Qualidade melhorada:**
- Testes contínuos e integração frequente reduzem a possibilidade de defeitos.
- **Redução de riscos:**
- Entregas incrementais permitem a identificação precoce de problemas e ajustes no planejamento.
- **Motivação da equipe:**
- Equipes auto-organizadas e responsáveis pelo seu próprio trabalho tendem a ser mais motivadas e produtivas.

# Benefícios das metodologias ágeis

## Exemplo de quadro Kanban

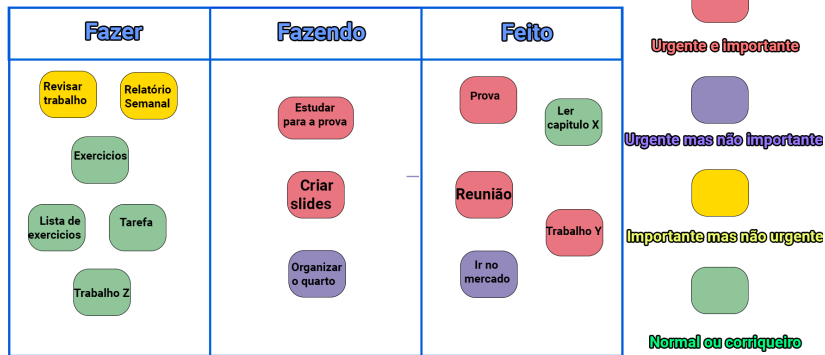


Figure: Trabalhando em um quadro Kanban.

## Principais Metodologias Ágeis

### Scrum:

- Foco em sprints curtos e entregas incrementais.
- Papéis: Product Owner, Scrum Master, Equipe de Desenvolvimento.
- Artefatos: Backlog do Produto, Backlog da Sprint, Incremento.

### Kanban:

- Visualização do trabalho em um quadro Kanban.
- Controle de fluxo e foco em limitar o trabalho em progresso (WIP).

### Extreme Programming (XP):

- Práticas como programação em par, testes automatizados e refatoração constante.
- Foco em melhorias técnicas contínuas.

### Lean Software Development:

- Redução de desperdícios, entrega rápida, otimização de todo o sistema.

# Metodologias ágeis populares

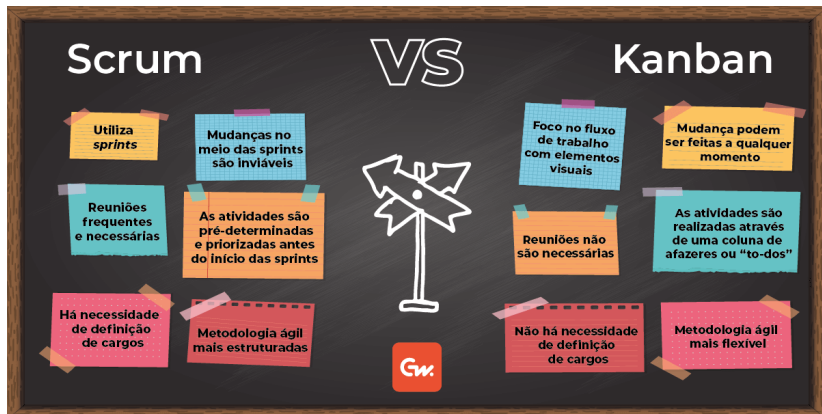


Figure: Scrum vs Kanban.

## Como implementar metodologias ágeis em projetos reais

### Passos para implementação:

- 1 Formação de equipes: Identificação e preparação de equipes auto-organizadas.
- 2 Treinamento: Treinamento da equipe nas práticas e ferramentas ágeis.
- 3 Definição de processos: Estabelecimento de sprints, reuniões diárias, revisões e retrospectivas.
- 4 Adoção de ferramentas: Uso de ferramentas como Jira, Trello ou Azure DevOps para gerenciamento do backlog e sprints.
- 5 Integração contínua: Configuração de pipelines de CI/CD para garantir a entrega contínua.

# Desafios na adoção de metodologias ágeis

## Possíveis desafios na adoção de metodologias ágeis

### Resistência à mudança:

- Equipes e organizações acostumadas a processos tradicionais podem resistir à mudança.

### Falta de entendimento completo:

- Implementações ágeis mal compreendidas podem resultar em “Agile-fall” (mistura ineficaz de Agile com Waterfall).

### Problemas de escalabilidade:

- Desafios ao aplicar metodologias ágeis em grandes organizações ou projetos complexos.

### Medição de sucesso:

- Definir KPIs adequados para medir o sucesso do desenvolvimento ágil.

## A revolução ágil na engenharia de software

### Transformação digital:

- Como o Ágil acelerou a transformação digital em várias indústrias.

### Crescimento de startups:

- Startups tecnológicas usando metodologias ágeis para iterar rapidamente e trazer inovação ao mercado.

### Cases de sucesso:

- Análise de empresas que adotaram metodologias ágeis e alcançaram grandes resultados, como Spotify, Amazon, e Microsoft.



- DevOps: Integração de desenvolvimento e operações para entregas contínuas.
- Engenharia de Software baseada em dados: Uso de big data e machine learning para otimizar processos.
- Adoção de práticas como Continuous Integration/Continuous Deployment (CI/CD).

## Exemplo:

- O desenvolvimento do sistema operacional Unix ou o projeto Apollo, quais o impacto na evolução da Engenharia de Software.
- Desafios enfrentados.
- Soluções implementadas.
- Lições aprendidas.

- Revisão dos principais pontos abordados na aula.
- A importância contínua da evolução na Engenharia de Software para enfrentar novos desafios tecnológicos.

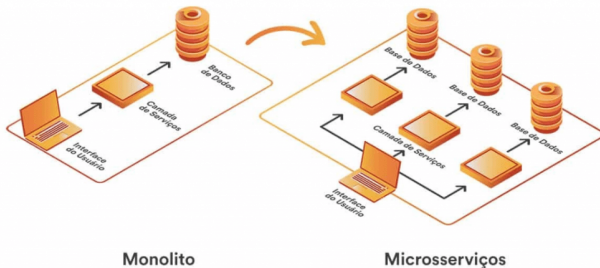
# Prévia da próxima aula

- Introdução ao próximo tema: Estilos e Padrões de Arquitetura de Sistemas.
- O que esperar da próxima aula e como os conceitos se conectam ao que foi visto hoje.

# Objetivos da aula

## Tópicos:

- **Compreender** o que são estilos e padrões de arquitetura de sistemas.
- **Explorar** os principais estilos arquiteturais e padrões utilizados na engenharia de software.
- **Aplicar** o conhecimento em atividades práticas e dinâmicas.



## Definição:

- Estilos de arquitetura definem a estrutura e organização de componentes em um sistema.
- Eles fornecem uma visão geral de como o sistema será montado e operará.

## Importância:

- A escolha do estilo arquitetural influencia a escalabilidade, manutenção, performance e segurança de um sistema.

# Estilo arquitetural monolítico

## Descrição:

- Arquitetura onde todos os componentes e funcionalidades estão unificados em uma única aplicação.

## Características:

- Simples de desenvolver e testar inicialmente.
- Dificuldade para escalar e manter com o crescimento.

## Prós e contras:

- **Prós:** Simplicidade, facilidade de desenvolvimento inicial.
- **Contras:** Baixa escalabilidade, dificuldade em fazer mudanças isoladas.

**Exemplo:** Aplicações web tradicionais onde front-end e back-end estão no mesmo código.

# Arquitetura cliente-servidor

## Descrição:

- Modelo onde clientes (usuários) solicitam recursos ou serviços a servidores centralizados.

## Características:

- Separação clara entre cliente (interface de usuário) e servidor (lógica de negócios e armazenamento de dados).
- Facilita a manutenção e o escalonamento.

## Prós e contras:

- **Prós:** Modularidade, segurança, distribuição de carga.
- **Contras:** Pode haver gargalo no servidor, problemas de rede.

**Exemplo:** Aplicações web modernas, e-mails, bancos de dados.





# Arquitetura em camadas

## Descrição:

- Organização de um sistema em camadas, cada uma com uma responsabilidade específica (por exemplo, apresentação, lógica de negócios, acesso a dados).

## Características:

- Facilita o isolamento de funcionalidades e a manutenção.
- Promove a reutilização de componentes.

## Prós e contras:

- **Prós:** Organização clara, fácil manutenção e teste.
- **Contras:** Pode adicionar complexidade e overhead.

**Exemplo:** Aplicações empresariais típicas, onde há uma interface do usuário, camada de lógica de negócios e camada de banco de dados.

## Descrição:

- Estrutura de desenvolvimento que decompõe uma aplicação em um conjunto de pequenos serviços independentes.

## Características:

- Cada serviço é implementado, testado, implantado e escalado independentemente.
- Comunicação geralmente ocorre via APIs REST.

## Prós e contras:

- **Prós:** Escalabilidade, isolamento de falhas, flexibilidade na escolha de tecnologias.
- **Contras:** Complexidade de gerenciamento, necessidade de DevOps avançado.

**Exemplo:** Plataformas de e-commerce, onde cada serviço (pagamento, catálogo, carrinho) é um microserviço separado.

# Arquitetura orientada a eventos

## Descrição:

- Sistema em que componentes se comunicam através da geração e consumo de eventos.

## Características:

- Alta desacoplação, onde cada componente reage a eventos específicos.
- Ideal para sistemas que necessitam de escalabilidade e resposta em tempo real.

## Prós e contras:

- **Prós:** Escalabilidade, flexibilidade, agilidade em resposta a eventos.
- **Contras:** Complexidade na gestão de eventos, possível dificuldade em depuração.

**Exemplo:** Sistemas de monitoramento e análise de redes sociais, onde ações do usuário disparam eventos.



# Arquitetura de pipe and filter

## Descrição:

- Estilo onde dados são processados em etapas por filtros, passando através de pipes.

## Características:

- Cada filtro realiza uma transformação ou operação nos dados.
- Utilizado para processamento de dados em fluxo contínuo.

## Prós e contras

- **Prós:** Modularidade, fácil extensão, reutilização de componentes.
- **Contras:** Overhead de performance, dependência da ordem de execução.

**Exemplo:** Ferramentas de processamento de arquivos (ex: Unix pipelines), sistemas de ETL.

## Definição:

- Padrões arquiteturais são soluções recorrentes para problemas comuns na organização de um sistema.

## Principais padrões:

- Model-View-Controller (MVC): Separação de preocupações em aplicação web.
- Observer: Um ou mais observadores são notificados de mudanças de estado.
- Singleton: Garantir que uma classe tenha uma única instância.

# Padrão MVC (Model-View-Controller)

## Descrição:

- **Model:** Lida com a lógica de dados e regras de negócio.
- **View:** Apresenta os dados ao usuário e capta as interações.
- **Controller:** Atua como um intermediário entre Model e View.

**Exemplo prático:** Sistema de gerenciamento de tarefas.

## Descrição:

- Define uma dependência de um-para-muitos entre objetos, de modo que quando um objeto muda de estado, todos os seus dependentes são notificados.

## Exemplo:

- Sistema de notificação de mudanças em uma aplicação de blog.

## Tópicos:

- Revisão dos estilos de arquitetura e padrões abordados.
- Importância de escolher a arquitetura certa para o contexto do projeto.
- Impacto dos estilos e padrões na escalabilidade, manutenção e sucesso de um projeto.