

# Arquitetura de Software (A1)

- AS em projeto:
  - + complexidade
  - + importante
- ▼ aspectos
  - ▼ camadas (tiers)
    - client/server
    - MVC
  - ▼ padrões de projeto (design patterns)
    - GoF
    - GRASP
  - ▼ distribuição
    - local
    - web
    - distribuída
  - frameworks
  - APIs
  - ▼ tecnologias
    - frontend
    - backend
    - mobile
  - ▼ comunicação
    - síncrona/assíncrona
- ▼ importância
  - visão geral
  - auxílio na construção
  - consistência
  - padronização
  - documentação de decisões de alto impacto
  - reuso
  - reduz retrabalho
  - mitigação de risco antecipada

- estratégias de desenvolvimento

▼ não é

- desenho de software
- infra
- tecnologia utilizada

▼ o que é?

- partes difíceis de mudar
- decisões a serem tomadas no início
- decisões difíceis ou não de mudar
- conjunto de estruturas necessárias para dar corpo ao sistema (relações e propriedades)