



**UNINOVE**  
●●●●●

# Arquitetura de Software

Prof. Edson Melo de Souza, MSc  
*souzaem@uni9.pro.br*

## IMPORTANT NOTICE

- Conteúdo da disciplina: <https://github.com/EdsonMSouza/covid19-2021-1>.
- Durante as aulas deixar o microfone desligado (*ligue somente para interagir*).
- Procurem não usar o *chat* para conversas paralelas.
- Links
  - <http://www.edsonmelo.com.br> (site)
  - <http://www.github.com/EdsonMSouza> (repositório de códigos)

# Avaliações

- Atividades digitais com questões de múltipla escolha e/ou implementação.
- Prova digital individual com 10 questões no final do semestre.
- Bônus aleatório durante as aulas (*máximo de um ponto no total*).

$$AV1 = \frac{Atividades + Prova}{2} + Bônus$$



# Conteúdo Programático

- Visão Geral da Arquitetura de *Software*
- Introdução ao Git (Github)
- Design Patterns
- Frameworks
- Arquitetura em 3 Camadas, MVC e SOA
- Metadados XML e JSON
- Webservices
- Entre outros assuntos.





Cite três tecnologias de software que estão presentes em nosso dia a dia.

Digite uma palavra

ENVIAR

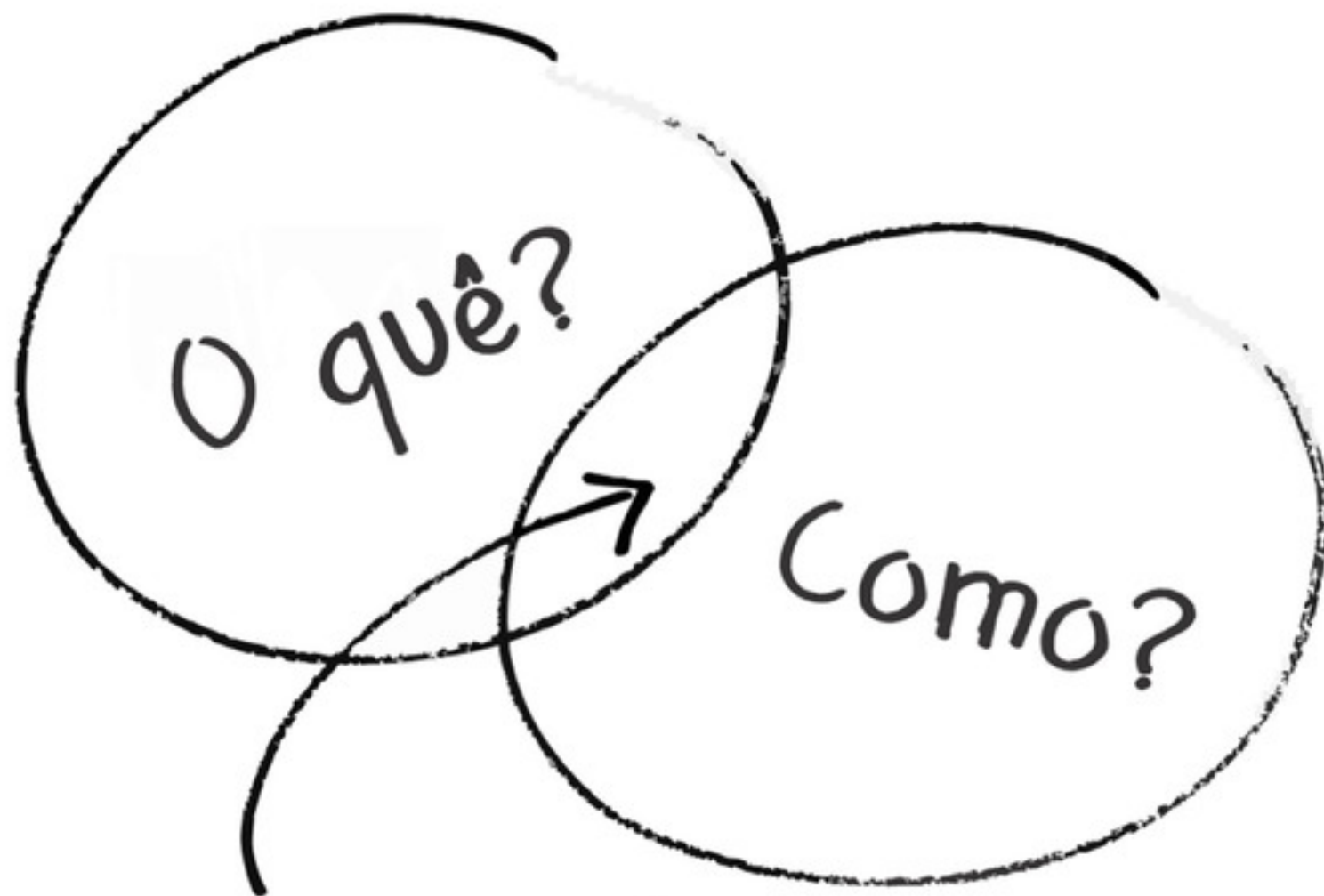


<https://app.sli.do/event/jiyhudry/embed/polls/b18022fa-6015-4c67-8f3e-155c27011262>

We use cookies to improve your experience, analyze traffic, and serve personalized ads. By clicking 'Allow all' you consent. [Learn more](#)

Privacy settings

Allow all



# Arquitetura de software

# Arquitetura de Software

- Consiste na definição dos componentes de software, suas propriedades externas, e seus relacionamentos com outros softwares. O termo também se refere à documentação da arquitetura de software do sistema.
- A documentação da arquitetura do software facilita:
  - A comunicação entre os *stakeholders*;
  - Registra as decisões iniciais acerca do projeto de alto-nível e;
  - Permite o reúso do projeto dos componentes e padrões entre projetos (*Design Patterns*).

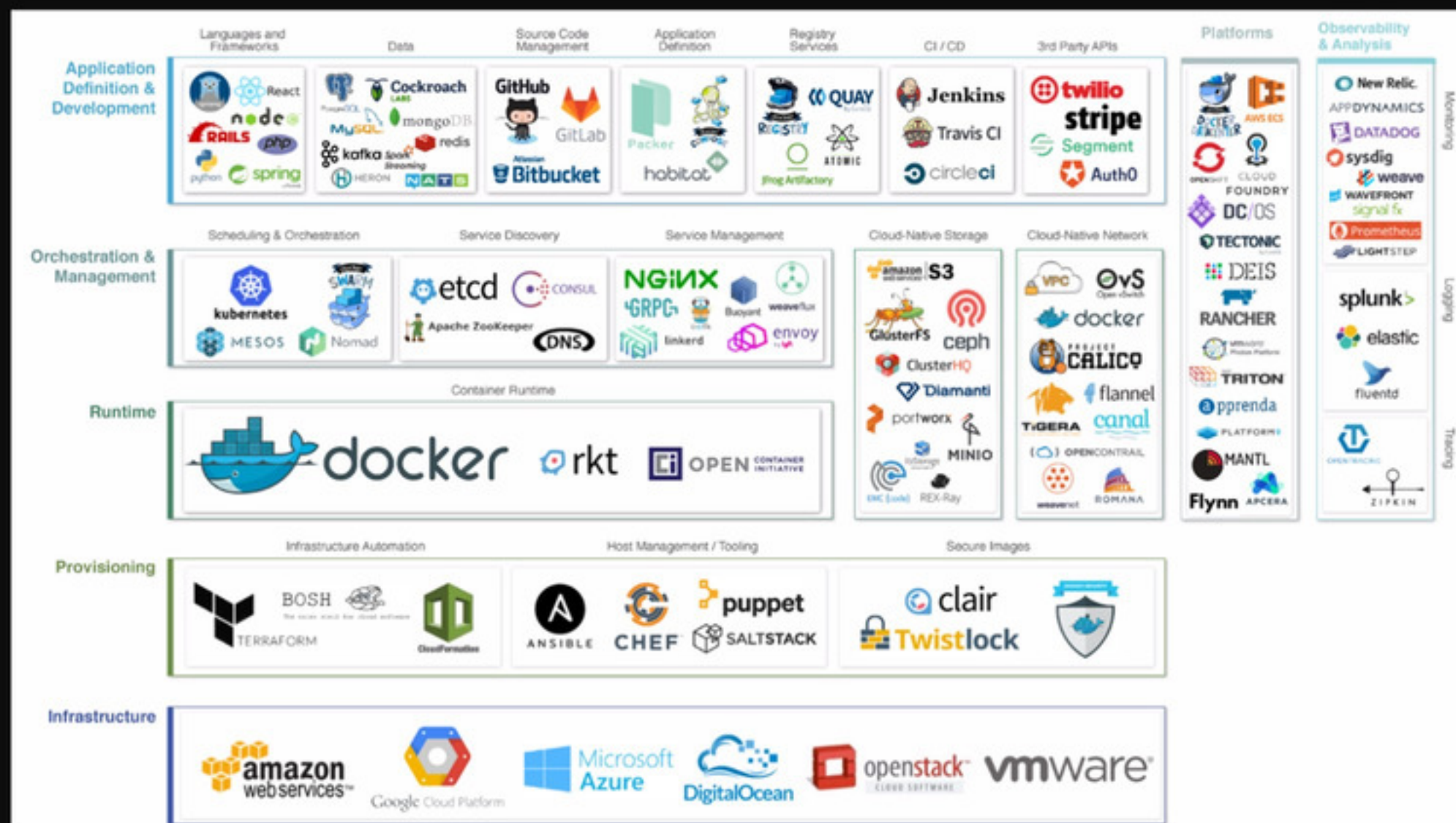
# Abrangência

- Negócios;
- Aplicação;
- Dados;
- Tecnologia.





# Processos e Tecnologia





# Quiz

## Tecnologias Git e Github

O Github, GitLab e Bitbucket são tecnologias que permitem...

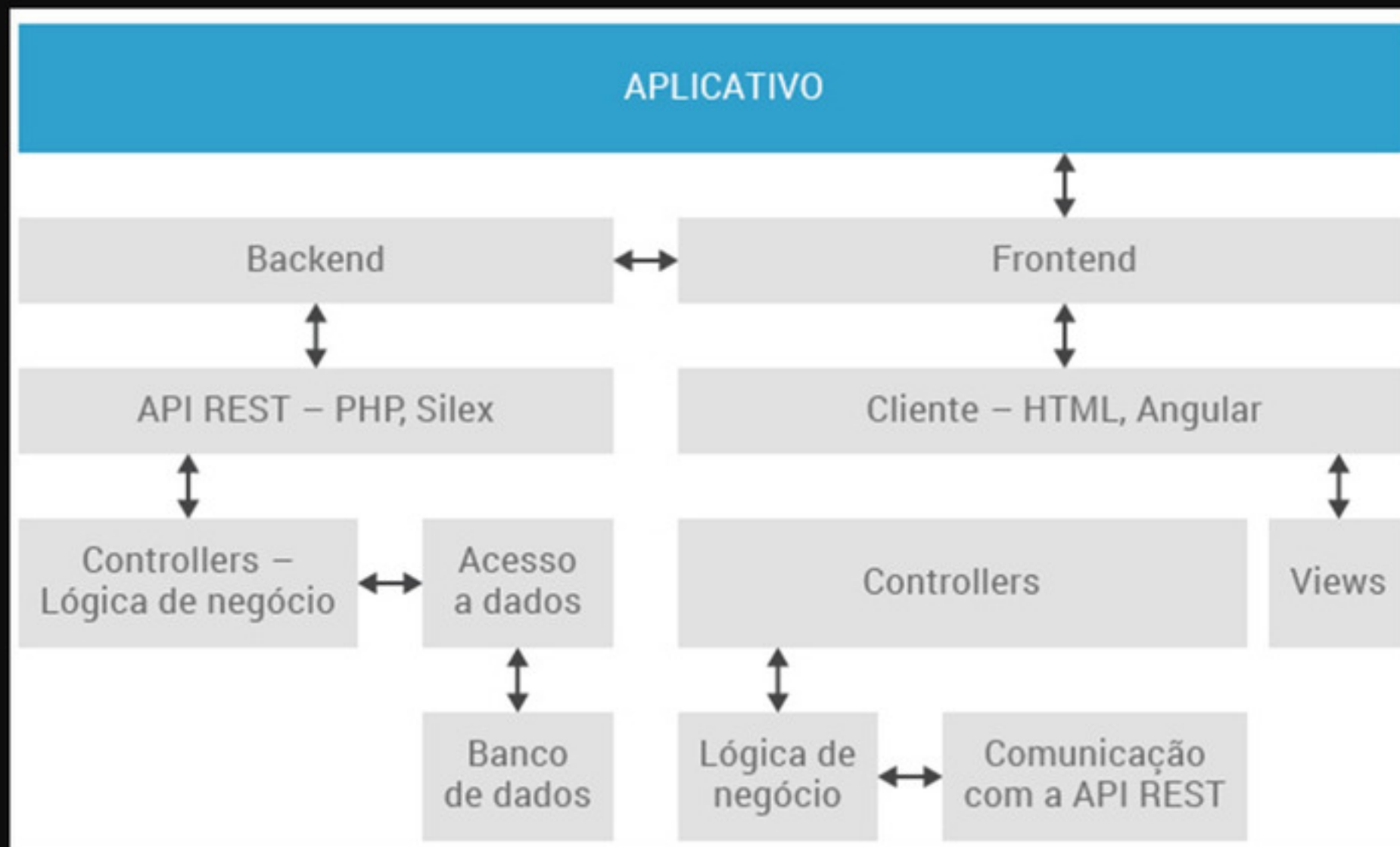
- Serviços de orquestração e Agendamento
- Containers de Execução
- Gerenciamento de Códigos Fonte
- Infraestrutura de Serviços

## Um pouco de história...

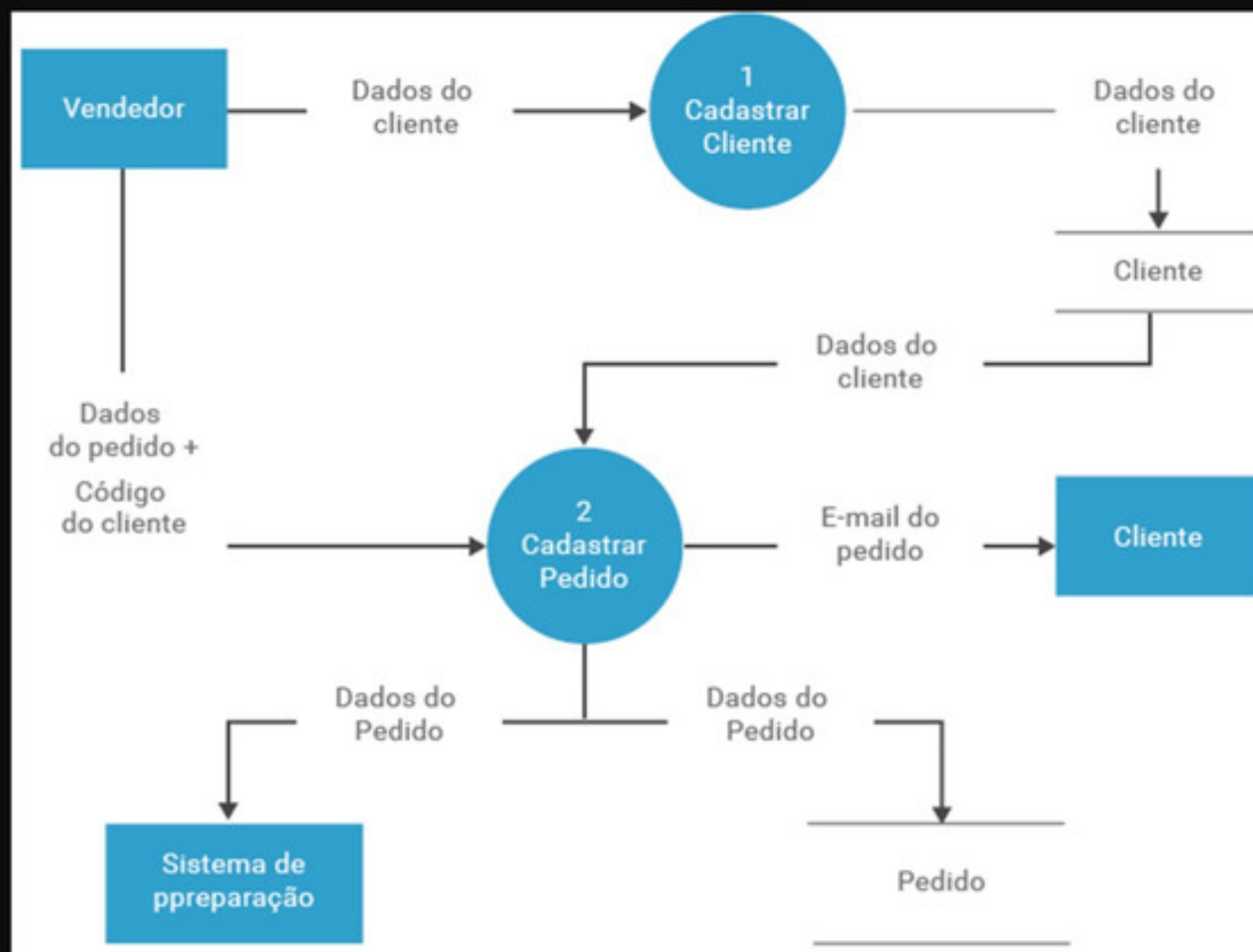
- Durante os anos 1960 e 1970, os desenvolvedores perceberam a necessidade de manter documentada a organização de um *software*, tanto para iniciar as atividades de desenvolvimento, quanto para as atividades de manutenção.
- Como isso era algo análogo ao que acontecia na construção civil, usaram o nome arquitetura de software. Os primeiros cientistas a tratarem do assunto através de publicações, foram Edsger Dijkstra e David Parnas, em suas pesquisas sobre processamento concorrente e desenvolvimento modular.



# Pano de fundo de uma aplicação (Programa, Aplicação ou App)



# Fluxo de dados (Programa, Aplicação ou App)





Video

# O QUE FAZ UM ARQUITETO DE SOFTWARE?

O que faz um ARQUITETO de SOFTWARE?

# Tecnologias

- Java
- PHP
- Python
- C# (dotNet)
- Entre outras.





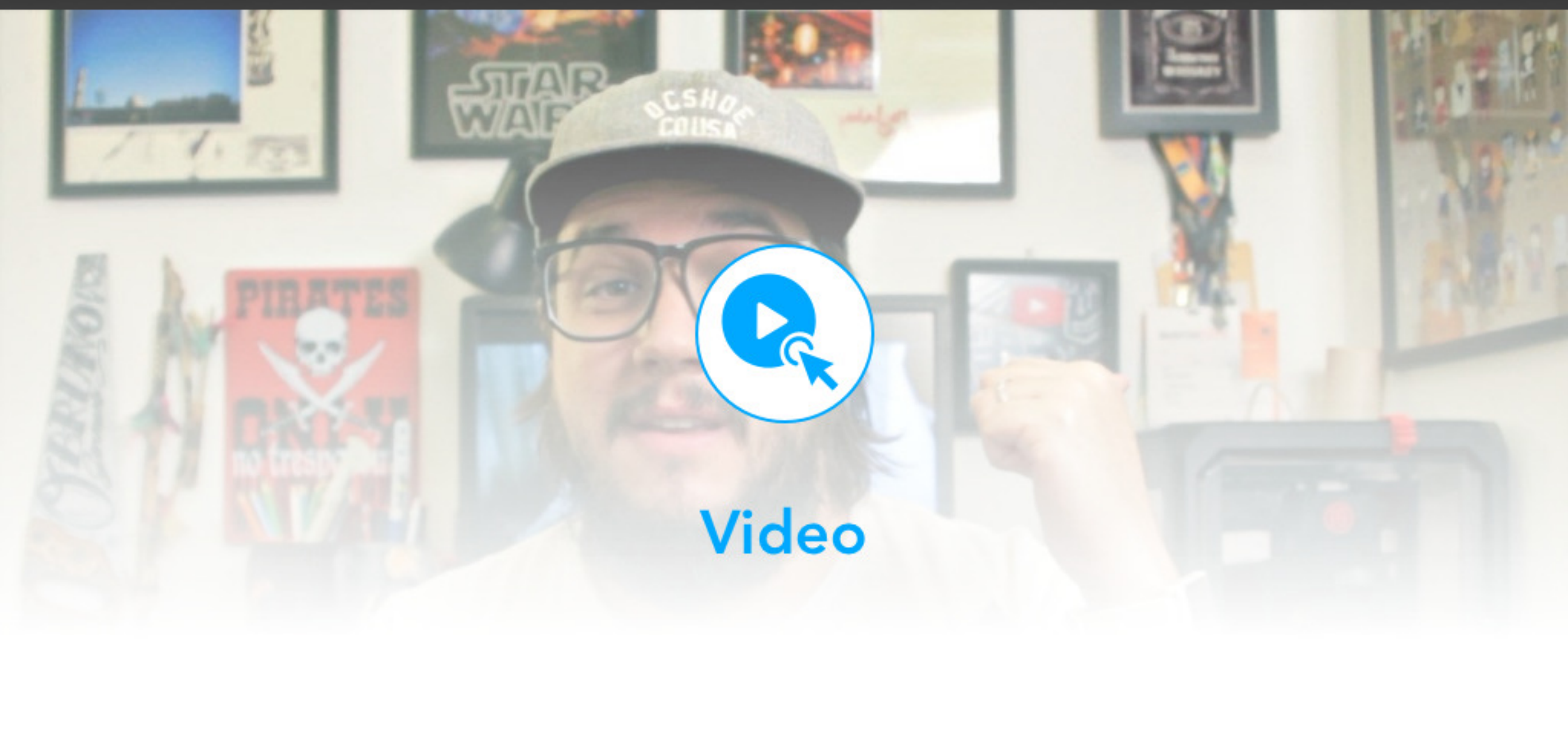
# Open Ended Question

Até aqui já vimos muitos conceitos novos. Chegou a hora de você fazer suas perguntas

Apenas para esquentar os  
motores para as próximas aulas



# GitHub



## O QUE É GITHUB? - VOCÊ DEVERIA APRENDER GIT ONTEM - 064



# Bibliografia Recomendada

Acesso via Biblioteca Digital da Uninove

Use a Cabeça – Padrões e Projetos - <https://learning.oreilly.com/library/view/use-a-cabeca/9788576081746>

Use a Cabeça – Programação em HTML 5 - <https://learning.oreilly.com/library/view/use-a-cabeca/9788576088455>

SQL - Structured Query Language: rápido e fácil (eBook)

Programação orientada a objetos com JAVA sem mistérios (eBook)

# Poll

De forma geral, como você pode avaliar a aula de hoje (conteúdo, apresentação, ferramenta Nearpod e o professor)?

- ☐ Péssima
- ☐ Ruim
- ☐ Regular
- ☐ Boa
- ☐ Ótima

# Open Ended Question



Por favor, faça um breve comentário do que você achou sobre: - Conteúdo da aula - Ferramenta Nearpod - Condução da aula pelo professor - Sugestões

# Referências

Azevedo Junior, Delmir Peixoto de, and Renato de Campos. "Definição de requisitos de software baseada numa arquitetura de modelagem de negócios." *Production* 18.1 (2008): 26-46.

Engholm Jr, Hélio. *Engenharia de software na prática*. Novatec Editora, 2010.

Sizo, Amanda Monteiro, Adriano Del Pino Lino, and Eloi Luiz Favero. "Uma proposta de arquitetura de software para construção e integração de ambientes virtuais de aprendizagem." *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação* 6 (2010): 17-30.