

Arquitetura Limpa

Atividades de Aprendizagem e Avaliação

Aluno: Emanuelle Machado

RA: 2326213

1. Considerando o texto no link “Caminhos”, complete
 - a) Se os construtores construíssem edifícios da **maneira como os programadores** escrevem programas, o primeiro **pica-pau que surgisse destruiria** a civilização;
 - b) Um princípio norteador durante o desenvolvimento é o da **Separação de Interesses**
 - c) O Princípio da Separação de Interesses declara que a construção do software deve ser **separado** de acordo com os **tipos de trabalho** que ele executa;
 - d) O ideal é que **a lógica e as regras de negócio** residam em **um projeto separado**, que não deve **depende** de outros projetos;
 - e) O uso adequado do **encapsulamento** ajuda a obter um **acoplamento** flexível e uma **modularidade** no design do sistema;
 - f) Os componentes de um aplicativo e os próprios aplicativos devem expor **interfaces** para uso de seus colaboradores, de modo que o **aplicativo** possa evoluir ao longo do tempo sem afetar os demais colaboradores, desde que **os contratos públicos** sejam mantidos.
 - g) Toda interface é um **método** que precisa ser mantido por todas as **classes** que a implementem;
 - h) O Princípio da Inversão de Dependência preconiza a dependência de **abstrações (interfaces)** em substituição à classe concreta;

- i) O construtor da classe deve explicitar as **classes** necessárias ao seu adequado funcionamento;
- j) A adição de novas classes sempre é **mais segura** do que modificar **as classes existentes, pois nenhum código ainda depende das novas classes.**
- k) A responsabilidade de **apresentação** deve permanecer no projeto de **interface do usuário**, enquanto que a responsabilidade de acesso a dados deve ser mantida no **projeto de infraestrutura.**
- l) Para estender o comportamento de um sistema é melhor fazer isso adicionando **outros microserviços** em vez de adicionar **responsabilidades** a um já existente.
- m) A Ignorância de Persistência refere-se aos tipos que precisam ser **persistidos** mas cujo código não é **afetado** pela opção de **tecnologia de persistência.**
- n) Contextos Limitados são **padrão central no design controlado por domínio** e fornecem uma maneira de lidar com a **complexidade de aplicativos ou organizações grandes** dividindo-os em **módulos** conceituais **separados.**
- o) A comunicação entre contextos limitados ocorre por meio de **interfaces programáticas** em vez de por meio de um **banco de dados compartilhado, o que permite que a lógica de negócios e os eventos.**