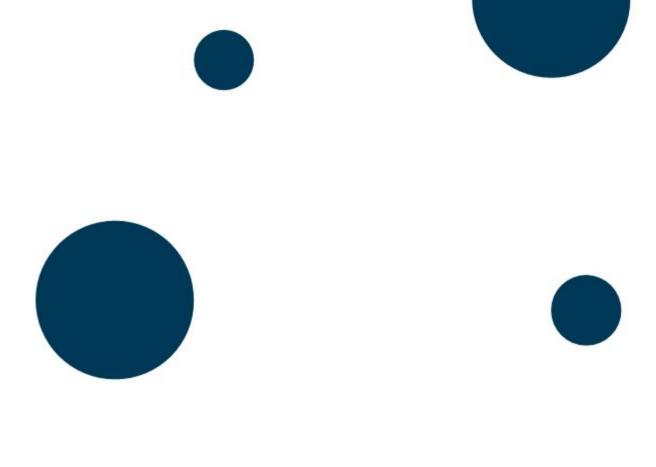


Introdução

- 1. Arquitetura emergente;
- 2. Estrutura de equipes;
- 3. Tópicos gerais.





"As melhores arquiteturas, requisitos e projetos emergem de equipes auto-organizadas." (Manifesto ágil)

Consiste em iniciar a aplicação utilizando a arquitetura mais básica, e realizando alterações arquiteturais incrementalmente.

- Evitar complexidades;
- Evitar desperdícios de fonte;

"Viva a padronização, matando a produtividade".

Pilares para trabalhar com arquitetura emergente:

- Possuir time auto organizado;
- Inspeções e adaptações constantes;
- Ser evolutivo;
- Compreender a língua do negócio;

Pontos negativos:

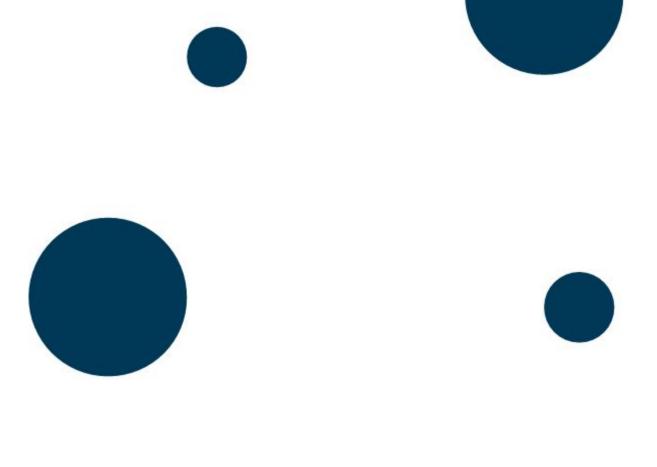
Geração de arquitetura frankenstein;

Pontos negativos:

 Partes evoluírem de maneira incoerente e desorganizada, com pouco ou nenhum planejamento;

"Quanto maior o risco, maior a necessidade de antecipar verdades".

- Refletir sobre requisitos e restrições;
- Evitar redesenhos específicos;





Todo software possui uma arquitetura;

Diversas formas de organizar as equipes;



"Ditador

benevolente"

- Útil conforme a pressão por resultados;
- Na contramão dos princípios ágeis;



"Arquiteto como membro do time"

- O arquiteto trabalha no mesmo nível hierárquico do restante, compartilhando as decisões;
- Permite maior equilíbrio e decisões assertivas.



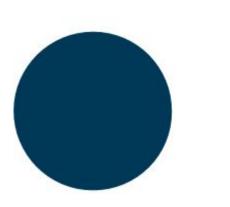
"Arquiteto como membro do time"

Exige senioridade do time de desenvolvimento;



"Arquitetura implícita"

Consideram as práticas arquiteturais desnecessárias;





Correção de provas;

- N-1;
 - Conceitos gerais de arquitetura de software (aula 1)
 - Padrões e estilos arquiteturais (Aula 2)
 - Sistemas resilientes (aula 11);
 - Sistemas escaláveis (aula 12);

Encerramento;

Referências bibliográficas

- Arquitetura emergente, Giovanni Bassi;
- Reflexões sobre arquitetura evolutiva,
 Fernando Paiva;
- Manual do arquiteto de software, Elemar Júnior.