



Arquitetura de software

Prof. Eduardo Cizeski Meneghel



Introdução

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

Arquitetura emergente





Arquitetura emergente

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



Arquitetura emergente

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



Arquitetura emergente

- Evitar complexidades;
- Evitar desperdícios de fonte;



Arquitetura emergente

“Viva a padronização, matando a produtividade”.



Arquitetura emergente

Pilares para trabalhar com arquitetura emergente:

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



Arquitetura emergente

Pontos negativos:

- Geração de arquitetura frankenstein;



Arquitetura emergente

Pontos negativos:

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



Arquitetura emergente

“Quanto maior o risco, maior a necessidade de antecipar verdades”.



Arquitetura emergente

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

Estrutura de equipes





Estrutura de equipes

- Todo software possui uma arquitetura;
- Diversas formas de organizar as equipes;

Estrutura de equipes





Estrutura de equipes

“Ditador benevolente”

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

Estrutura de equipes





Estrutura de equipes

“Arquiteto como membro do time”

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

Estrutura de equipes





Estrutura de equipes

“Arquiteto como membro do time”

- Exige senioridade do time de desenvolvimento;

Estrutura de equipes





Estrutura de equipes

“Arquitetura implícita”

- Consideram as práticas arquiteturais desnecessárias;

Tópicos gerais





Tópicos gerais

- Correção de provas;



Tópicos gerais

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



Tópicos gerais

- Encerramento;



Referências bibliográficas

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