

Resumo

As camadas de um software são definidas pela comunicação, do relacionamento entre elas juntamente com o seu direcionamento desse relacionamento. As camadas não são definidas pelas pastas.

Durante o vídeo, foram puladas etapas de desenvolvimento para mostrar a dificuldade de se ter uma aplicação sem organização arquitetural. Além disso, não foi usado TDD de início com todas as suas etapas (given, when, then), mostrando que o desenvolvimento se torna lento e difícil, sem saber as regras de negócio corretamente ou o comportamento esperado do sistema tendo muito retrabalho ou demora na criação do sistema. Outro fator, é que quando as camadas estão misturadas a testabilidade se torna um problema, pois é necessário passar por diversas etapas até conseguir testar o que de fato queria. Ou seja, é claro, em um primeiro momento, a quebra do SOLID.

Segundo, outro conceito quebrado é o de ports and adapters mostrando que a aplicação possui alto acoplamento da regra com a API, não permitindo o teste ser 100% relacionado aos casos de uso (test cases). Na refatoração do código já percebe-se a divisão das camadas em interfaces adapters, use cases, criação de entidade e repositories. Onde percebemos mais ainda o desacoplamento, com a definição melhor dos casos de uso, regra de negócios mantidas nas entities e repositories.