



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS CURRAIS NOVOS**

LUIZ PAULO DE LIMA ARAÚJO

TITULO DO TRABALHO: SUBTÍTULO

**CURRAIS NOVOS - RN
2026**

LUIZ PAULO DE LIMA ARAÚJO

TITULO DO TRABALHO: SUBTÍTULO:

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Tecnologia em Sistemas para Internet, como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Sistemas para Internet pelo Instituto Federal do Rio Grande do Norte.

Orientador(a): Orientador do Trabalho.

Co-orientador(a): .

CURRAIS NOVOS - RN

2026

LUIZ PAULO DE LIMA ARAÚJO

TITULO DO TRABALHO: SUBTÍTULO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Tecnologia em Sistemas para Internet, como parte dos requisitos para obtenção do título de Tecnólogo em Sistemas para Internet pelo Instituto Federal do Rio Grande do Norte.

CURRAIS NOVOS - RN, xx de mmm de 2026

Orientador do Trabalho
Orientador

Professor
Examinador(a) 1

Professor
Examinador(a) 2

CURRAIS NOVOS - RN
2026

Dedico este trabalho aos meus parentes que sempre apoiaram minha formaão tecnol3gica.

*“Arquitecti est scientia
pluribus disciplinis et variis
eruditionibus ornata, quae ab ceteris artibus
perficiuntur. Opera ea nascitur et fabrica
et ratiocinatione.*

(DE ARCHITECTURA, Liber primus, Caput Primus, signum paragraphi I)

RESUMO

O resumo tem a função de resumir os pontos-chave da monografia, apresentando sucintamente a introdução, metodologia, resultados, discussão e conclusões, além de destacar a relevância do estudo. Deve ser conciso, informativo e atrativo, com uma extensão usualmente entre 150 e 300 palavras, dependendo das diretrizes da instituição ou da revista acadêmica.

Palavras-chave:

ABSTRACT

The abstract serves the purpose of summarizing the key points of the thesis, briefly presenting the introduction, methodology, results, discussion, and conclusions, while highlighting the study's relevance. It should be concise, informative, and engaging, typically ranging from 150 to 300 words, depending on the guidelines of the institution or academic journal.

Keywords:

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Modelo de Camadas Notáveis em Sistemas de Acordo com Domain Driven Design by Erick Evans (DDD).	19
Figura 2 – Modelo Hexagonal com Classes Adaptadoras Interligando Domínio e Dependências.	19
Figura 3 – Fluxos de Processos.	22
Figura 4 – Interação entre Classes Nucleares do Domínio o <i>Outside World</i> . . .	22
Figura 5 – Servidores e Suas Capacidades Como Requisitos Não Funcionais.	24
Figura 6 – Diagrama da Infraestrutura Local de Rede Simples.	25
Figura 7 – Diagrama Textual Indentado das Classes Principais.	25

LISTA DE QUADROS

LISTA DE TABELAS

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TI Tecnologia da Informação

TSI Tecnologia em Sistemas para Internet

IEEE Institute of Electrical and Eletctronics Engineers

IFRN Instituto Federal do Rio Grande do Norte

OOP Programação Orientada a Objetos

UI Interface de Usuário

DDD Domain Driven Design by Erick Evans

www WWWWorld Wide Web

LISTA DE ALGORITMOS

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Contextualização e Problema	14
1.2	Objetivos	15
1.2.1	Objetivos gerais	15
1.2.2	Objetivos específicos	15
1.3	Justificativa	15
1.4	Apresentação do Trabalho	15
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
3	METODOLOGIA	21
4	DESENVOLVIMENTO	24
5	RESULTADOS	26
6	CONCLUSÃO	27
6.1	Discussão	27
6.2	Contribuições	27
6.3	Limitações	27
6.4	Trabalhos Futuros	27
	REFERÊNCIAS	28

1 INTRODUÇÃO

Os computadores eletrônicos e o *software* emergiram como ferramenta de importância notória durante os eventos finais da segunda grande guerra. Seu emprego possibilitara computação de trajetórias balísticas, propriedades das detonações atômicas e quebra de criptografia inimiga (Dodig-Crnkovic, 2001, p.4).

Poucos anos após o fim do conflito, na década de 1950, houve o desenvolvimento contínuo não somente da tecnologia física, como também da lógica "*software*". Programas, antes escritos em binário, agora podiam ser criados em linguagens cada vez mais próximas da linguagem humana (Dodig-Crnkovic, 2001, p.5).

Na década 1960 a Ciência da Computação consolidara-se, de fato, como uma ciência formal e de importância notória para as décadas futuras. Sua abrangência utilitária não mais retringia-se acadêmico-militar mas, agora, colaborava adjuntamente aos grandes negócios, instituições públicas e universidades (Newell; Perlis; Simon, 1967).

Via-se um linear, quase exponencial, aumento do poder computacional ao mesmo tempo em que diminuía-se as dimensões físicas dos computadores. De acordo com Almeida (1967) o fundador da Intel, Gordon Moore, publicara na revista *Electronics Magazine*, um artigo, onde previra aumento em dobro do poder computacional a cada 18 meses fato esse que possibilitara o desenvolvimento de aplicações mais complexas.

Entretanto, o avanço não foi isento de problemas e crises. Durante a décadas de 1960 e 1970 houvera o aumento significativo da demanda por *software* pelas organizações comerciais, públicas e de ensino. A situação impeliu o agravamento da chamada "Crise do Software". Um cenário que teve como característica principal a ineficácia dos processos e técnicas empregadas na implementação de sistemas críticos, tudo isso em um cenário onde demandava-se cada vez mais softwares de média e alta complexidade.

O cenário problemático da época trouxera efeitos indesejáveis em todos os âmbitos do empreendimento de se construir software. A complexidade crescia ao mesmo tempo que a imaturidade técnico-metodológica firmava-se como fator propulsor da crise (Jr, 1971, p.14). Apresentavam-se como consequências dos maus processos $O(A)$:

- Estouro de prazos previamente estipulados.
- Aumento de custo muito além do planejado.
- Agravamento da inconsistência entre o que era exigido e o que era provido.
- Expansão da ingerenciabilidade de projetos em pouco tempo de manutenção.
- Queda de qualidade rápida da base de código fonte.

Apesar da crise em si nunca ter sido absolutamente resolvida de fato, esforços oriundos da experiência de vários profissionais e pesquisadores competentes resultaram na consolidação de obras técnicas com orientações fundamentais que propõem

soluções eficazes, conforme apresentadas em algumas obras, tais como: *The Mythical Man-Month*, *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*, *Structure Programming - Dijkstra*, *Software Engineering Conference NATO Science Committee* dentre outras.

Em meio a vários problemas e desafios enfrentados pela ciência da computação e engenharia de software, encontra-se o da dependência como ocasionadora do alto acoplamento em aplicações modernas. O software, como solução, surge, da mesma maneira que a pesquisa científica, alicerçando-se sobre outros artefatos de *software* desenvolvidos anteriormente por outros programadores. A tais alicerces comumente nomina-se: o módulos, as bibliotecas e os *frameworks* (IEEE; all, 2010).

Neste sentido, os artefatos alicerçantes do *software* nascem com objetivo de prover funcionalidades genéricas que acabam, por vezes, provocando situações em que lógica de negócio, principal parte da nova aplicação em desenvolvimento, onde mistura-se com as soluções por eles providos, implicando-se assim em um acoplamento potencialmente perigoso e tóxico às ações de manutenção, extensão e testes (Evans, 2004; MARTIN, 2017).

Diante desses fatos, vários autores já analisaram a problemática em prol de estender o estado da arte no âmbito do *software* e seus alicerces indispensáveis. Onde se buscou metodologias eficazes que equilibraram os antônimos onnipresentes na tecnologia da informação *dependncia/independncia*.

Partindo dessa premissa, vê-se que diferentes autores, buscaram um ambiente propício para experimentos, usando de variáveis diferentes na forma de tecnologia e contexto.

1.1 Contextualização e Problema

A engenharia de software, bem como a ciência da computação, reforçam a importância do emprego de boas práticas na criação de sistemas no contexto moderno, onde eles coordenam e aprimoram processos informacionais da sociedade humana.

Entretanto, a tendência dos negócios de tecnologia a adotar metodologias ágeis como solução ótima em todos contextos adjunta ao surgimento recente da inteligência artificial nesta terceira década estarão abrindo caminho para o re-aumento em aptidão da crise do software sob novas características.

Dentre os problemas nascidos desta nova crise, vê-se o uso incauteloso das mais diversas ferramentas existentes nas formas de bibliotecas e *frameworks*. A princípio, tais ferramentas úteis agregação rápida de funcionalidades nas aplicações agora consolidam-se como fator propulsor da queda de qualidade e obsolescência em sistemas com anos de manutenção.

Com vistas ao contexto e seu problema, formula-se duas questões:

Sistemas independentes e desacoplados de suas dependências são possíveis ?

Quais são os benefícios e problemas que recaem sobre projetos que assumem um caminho de independência estrita ?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivos gerais

O objetivo geral deste trabalho é determinar os efeitos causados pelo emprego de técnicas, padrões e ou filosofias que permitem que o *software* seja mais independente de objetos, pacotes, frameworks e tecnologias externas necessárias a sua utilidade existencial. Tudo isso em observância do que o estado da arte provê em métodos e técnicas.

1.2.2 Objetivos específicos

- Consultar trechos de obras que expõem métodos que reduzem acoplamento e dependência em sistemas.
- Compreender modelagem de sistemas com regras de negócios independentes.
- Compreender benefícios e adversidades mais seus custos intrínsecos.

1.3 Justificativa

Justifica-se o trabalho, por ser no âmbito acadêmico, um esforço experimental para incremento no número de obras que apresentam o emprego prático-experimental de metodologias, técnicas e ou filosofias desenvolvidas para solucionar ou mitigar problemas que assolam o desenvolvimento software.

No tocante ao âmbito profissional, justifica-se por ser uma oportunidade pessoal de aprimorar os conjuntos de conhecimentos técnico-arquiteturais do docente, permitindo-lhe um acesso mais seguro ao mercado de trabalho de TI.

Diante dessa realização, trata-se do emprego real do conhecimento pré-existente em prol de obter conclusões sobre as limitações e possibilidades proporcionados pela prática.

1.4 Apresentação do Trabalho

A introdução ora contextualizada, brevemente levará o leitor à história da ciência da computação direcionando-o a um fato trágico dessa ciência: as dependências e seus problemas correlatos.

No tocante à fundamentação teórica, ela induzirá o leitor aos fundamentos do paradigma de programação utilizado no projeto experimental e, em seguida, a seções indiretas de obras técnicas populares entre programadores introdutoriamente compilando métodos conhecidos e padronizados com potencial para resolver ou mitigar os desafios correlatos às dependências.

No que se refere a metodologia apresentada, buscaremos o procedimento padrão, no qual foram adotados ao projeto. Em outras palavras, detalhar-se-á: recursos

empregados, uso do tempo, execução do processo, arquiteturas, padrões e princípios filosóficos. Todos aqueles de fato utilizados.

Em se tratando do Desenvolvimento, apontamos que entrará em detalhes do domínio de negócio presente no cerne da aplicação objeto ao mesmo tempo em que descreverá o emprego real de métodos selecionados que propoem resolver ou mitigar a alta dependência externa.

Diante do exposto esperamos que os resultados apontem fatos e descobertas ocorridas durante as atividades abrindo espaço para elaboração das conclusões.

Neste sentido a concluímos que o respectivo estudo tragam reflexão a luz de obras do referencial teórico.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção, apresenta uma breve compilação das obras mais importantes de autores, nos quais direcionam acerca dos métodos capazes de mitigar os efeitos adversos, presentes nas más práticas, que mostraram-se danosas à qualidade do *software* sob o paradigma de programação orientação a objetos Programação Orientada a Objetos (OOP).

Neste sentido, antes de avançar sobre conceitos arquiteturais e de padrões de projetos, deve-se, primeiro, observar aos fundamentos intrínsecos do paradigma sobre o qual dispõe-se a trabalhar sobre.

O conceito de paradigma é introduzido por Floyd (2007) como sendo: "um padrão, um exemplo com o qual as coisas são feitas". O mesmo autor deixara claro, ao discutir acerca dos paradigmas de sua época, que o conceito, no âmbito do desenvolvimento de software, consiste na forma como programas são feitos.

Os paradigmas surgiram concomitantemente com o desenvolvimento de linguagens de programação, em especial nas de alto nível que abstraíam a implementação binária direta de instruções, possibilitando uma implementação mais humana e menos complexa (Sammet, 1969, p. 8-).

Inicialmente houve o surgimento, com o desenvolvimento da arquitetura de Von Neumann, do primeiro paradigma, o Imperativo que trazia os conceitos fundamentais de estado e ação modificante do estado. Sua influência é, até hoje, enorme e serviu de base para paradigmas posteriores (Jungthon; Goulart, 2009, p. 1).

Com o aumento de complexidade dos sistemas, surge o paradigma estruturado que definia a sequência, iteração e decisão como sendo as partes fundamentais de qualquer programa implementável (Dahl; Dijkstra; Hoare, 1972).

Por fim, a orientação a objetos, inicialmente implantadas nas linguagens Simula 1962 e Smalltalk 1972, traz os conceitos de objeto como uma abstração de qualquer elemento da vida real que interage separadamente com outros por meio de "mensagens"(Rentsch, 1982, p. 52-55). No tocante a esse paradigma, ele teve sua origem com síntese de outros autores presente em Kasture e Jaiswal (2019), nos quatros pilares fundamentais sobre da implementação OOP definidos como:

- **Abstração** capacidade de representar um subconjunto de atributos e comportamentos de uma entidade real
- **Encapsulamento** controle de acesso externo a atributos e comportamentos privados de um objeto
- **Herança** capacidade de extensão por superconjunto de atributos e comportamentos
- **Polimorfismo** capacidade de mutação de comportamentos por sobrescrita

Notoriamente, ao definir-se esses pilares, percebe-se que eles possibilitaram o desenvolvimento de princípios e padrões de projeto ao longo do tempo de aprimoramento técnico do paradigma. Logo, como padrão de projeto entende-se uma espécie

de peça metodológica de característica regular, flexível e aplicável em múltiplos projetos em prol de solucionar problemas recorrentes da OOP (Enrich HELM Richard, 1995, p. 19-20).

Por sua vez, os princípios, mais abrangentes e abstratos, influenciam um contexto mais amplo. Embora não constituam obrigação, eles são recomendações cuja credibilidade funcional, fundamenta-se na experiência de profissionais que trabalham por décadas sobre esse paradigma. Nesse sentido a aplicabilidade dos princípios se baseia na: universalidade, independência de tecnologia implementacional e previsibilidade de consequências.

Consequente aos princípios, aponta-se o SOLID, onde MARTIN (2017) classifica em cinco subprincípios interconectados, tais como: A responsabilidade única da classe como entidade; priorização da ação de estender sobre a ação de modificar; preservação da relação de substituição entre classe base e derivada na herança; A segregação de interfaces como forma de evitar construções desnecessárias e, por último, a inversão de dependências por contratos abstratos pré-implementados.

Por outro lado, Bay (2008), em *Object Calisthenics* enumera sete pontos pelos quais um sistema conformar-se-á mais com os quatro pilares fundamentais do paradigma, onde para o autor surgirá como uma manifestação em resposta à má qualidade do código OOP pré-existente.

No tocante aos padrões de projeto, eles são responsáveis por tratar a forma como as classes/objetos interagem da mesma forma que possuem quatro propriedades fundamentais: Um nome padronizado; um problema comum a resolver; a especificação geral da solução que resolve ou mitiga o problema alvo e as consequências positivas e negativas de adotá-lo (Enrich HELM Richard, 1995, p. 19 et al.).

Neste sentido, cita-se o padrão *Adapter* que, a princípio, constitui-se como um objeto cujos os métodos são capazes de traduzir chamadas entre código cliente e o código servidor.

No que tange as arquiteturas de sistemas, aponta-se que houve o aprimoramento contínuo de conceitos que promovem desacoplamento por meio da separação de responsabilidades. Neste sentido, o objetivo geral se forma das seguintes propriedades ideais desejadas, como apontado por (MARTIN, 2017, p. 202):

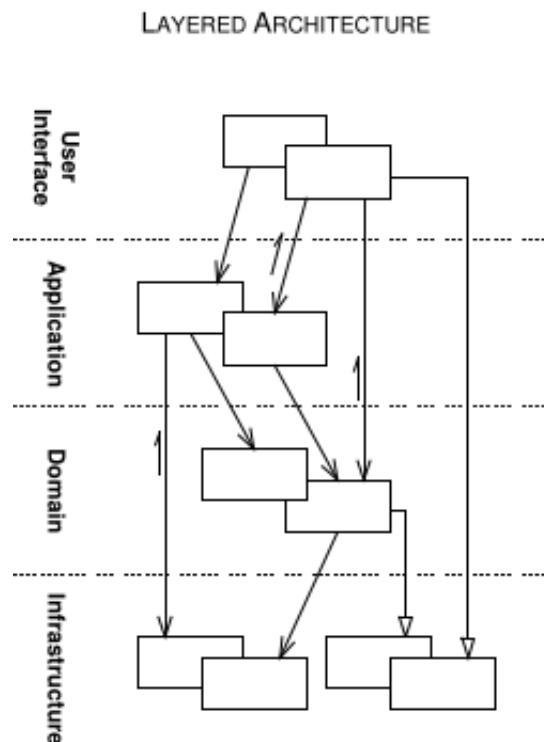
- Arquitetura que independe do frameworks para funcionar.
- Regras de negócio podem ser testadas sem interferência de camadas superiores ou inferiores.
- Independência de Interface de Usuário onde ela pode mudar sem interferir o resto do sistema.
- Independência de banco de dados onde sua mudança não interfere nas regras de negócio.
- Independência total das regras de negócio.

Notadamente o somatório dessas propriedades, levam ao desenvolvimento ininterrupto de conceitos, que são promovedores da separação de responsabilidades,

principalmente em arquiteturas baseadas em camadas. Diante do exposto, chegou-se à conclusão universal de que todo o software possui, em seu código fonte, dois elementos distinguíveis categoricamente, onde cada autor o definiu de formas levemente diferentes.

Evans (2004, p. 51) enuncia que o domínio da aplicação separa-se das demais camadas que provêem sua funcionalidade..

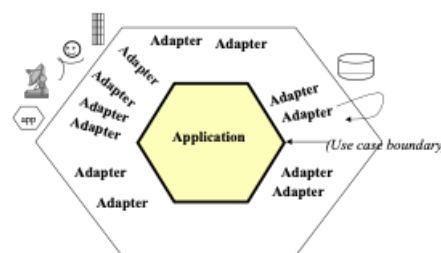
Figura 1 – Modelo de Camadas Notáveis em Sistemas de Acordo com DDD.



Fonte: Erick Evans 2004 2026

Semelhantemente, Cockburn (2005), em seu artigo original, define um padrão majoritariamente composto de classes adaptadoras que possibilitam a separação do que ele chamou de "aplicação" do *outside world* "mundo externo".

Figura 2 – Modelo Hexagonal com Classes Adaptadoras Interligando Domínio e Dependências.



Fonte: Alistair Cockburn 2005 2026

Mais a frente MARTIN (2017, p. 189) define categorias separadas em *business rules* "regras de negócio" e demais partes satélites que possibilitam que tais regras

sejam úteis na forma de uma aplicação utilizável.

Neste sentido, seguindo a lógica desses autores, aponta-se que eles tratam acerca de um mesmo problema, que possui um conjunto de características semelhantes e próximas do conceito de dependência. O *software* constroi-se envolto em um meio que o permite ser útil ao usuário final possuidor das seguintes propriedades

- Interfaces gráficas.
- Persistência da informação (bancos de dados).
- Comunicação entre computadores em redes TCP/IP.
- Segurança da informação por criptografia e hashing.
- Especificidades da infraestrutura em que a aplicação executa.
- Manipulação de dispositivos computacionais de entrada ou saída.

Diante do exposto, como forma de fortalecer estes pontos, Evans (2004, p. 52) aponta que o *software* pode, em processos de desenvolvimento descuidados, espalhar as regras do domínio de negócios sobre algumas ou todas partes sobrelistadas.

Apesar dos conceitos apresentados dos parágrafos superiores aparentarem ser ótimas, existe, de fato, um criticismo na forma pela qual tais orientações podem evoluir em complexidade nos projetos acarretando em problemas de complexidade e excesso de engenharia como causa e o desenvolvimento menos ágil em função da maior massividade de código fonte como consequência (RedGreenwp, 2015).

3 METODOLOGIA

A presente seção tem o objetivo de apresentar quais métodos presentes em obras técnicas serão selecionados para possibilitar a consolidação de um processo funcional na construção do objeto experimental deste trabalho.

Assim, ao se posicionar como objetivo nuclear a independência estrita do software para com suas dependências, em observância do que se foi definido como meio para atingir tal estado nas obras de grandes autores, conforme citado anteriormente no referencial teórico, parte-se então para uma proposta metodológica simples, porém efetiva.

A princípio todo *software* surgirá, de acordo com Roger (2021, p.244), em conformidade com o processo de levantamento dos requisitos funcionais. Dessa maneira, ele aponta estas etapas como sendo marco inicial de todo esforço de engenharia de sistemas, que decorre-se sobre uma comunicação constante de partes interessadas.

Indo além, caracteriza-se como partes interessadas: clientes; funcionários; gerentes; administradores e, nos casos em que o sistema já é usado no estado em que se encontra, usuários. Todos eles contribuintes de um processo que resultará, em situações ideais, num sistema possuidor de total utilidade ao empreendimento para o qual fora desenvolvido.

Dessa forma, partindo desta primeira etapa metodológica comunicativa, Roger (2021), Iam (2011) pontuam mais outras quatro atividades fundamentais a qualquer projeto ativamente desenvolvido, onde lista:

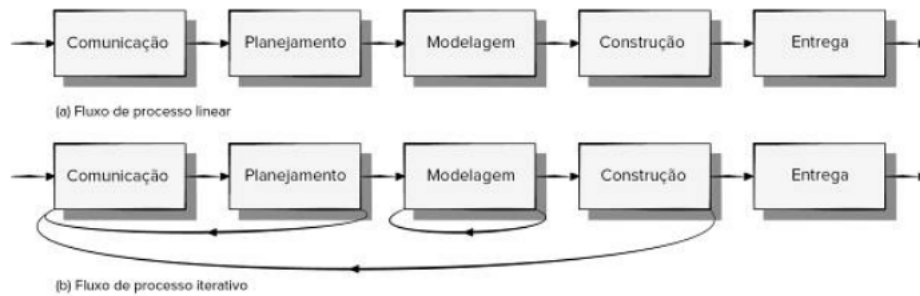
- Planejamento - Organização de tempo e recursos;
- Modelagem - Arquitetação e modelagem da estrutura do sistema;
- Construção - Escrita/Implementação do sistema;
- Entrega - Testes, implantação, monitoramento, administração e preparação para próxima iteração;

Neste sentido, partindo de um conjunto bem definido e aparentemente linear de tarefas, encontramos que elas não são sequencialmente ótimas, pois apresentam uma organização temporal muito simplista. Logo, tendo em vista que todo esforço técnico pode se desenrolar em finitas organizações temporalmente válidas, os fluxos de processos apontados pelo mesmo autor dinamizar-se-ão como demonstrado na próxima figura.

Diante dessa premissa, admitiu-se uma flexibilização na execução de etapas mais próxima de uma iteração entre elas e ou de todas elas (evolutivo). Em relação aos prazos formais não foram admitidos pelo fato de que a aplicação provavelmente não será utilizada de fato.

Consequentemente além das etapas iniciais de comunicação e planejamento, dentro do modelo de etapas e fluxo flexível ora apresentado, segue-se iteradamente para modelagem e construção que determinam, sob a orientação de arquiteturas e

Figura 3 – Fluxos de Processos.

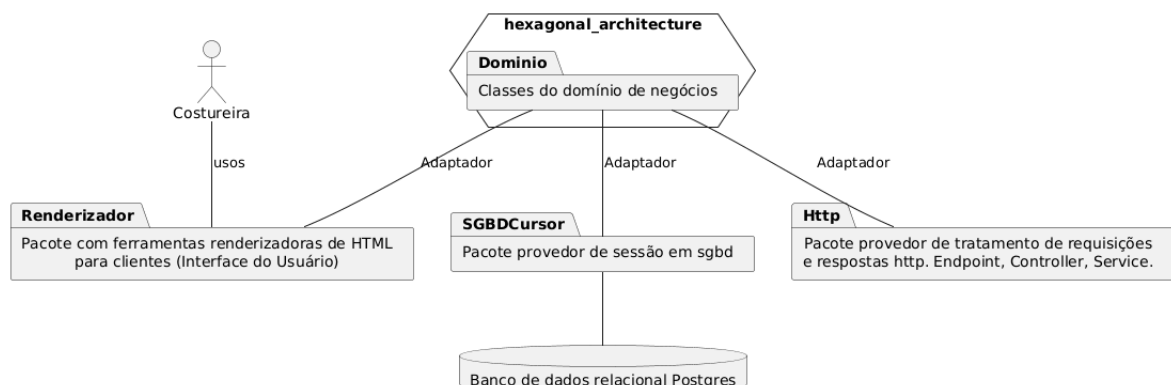


Fonte: Pressman 2021 2026

padrões comuns, características significativas em impacto por todo tempo de vida útil do *software*.

No que diz respeito à arquitetura, assume-se, de modo a evitar a complexidade de abordagens menos intuitivas, o modelo proposto por Cockburn (2005) que aponta o uso do padrão de projeto *Adapter* como forma de isolar os objetos do domínio de negócios dos demais objetos do ambiente referido com *Outside World* "Mundo Externo". A tal arquitetura atribui-se o nome de *Hexagonal Architecture*.

Figura 4 – Interação entre Classes Nucleares do Domínio o *Outside World*.



Fonte: O Autor 2026

No entanto, exclui-se, de modo a seguir a linha do experimental, a parte desenvolvida que provê interface ao usuário final. Logo resta apenas a escrita do Domínio de negócios, do adaptador de banco de dados e do adaptador para comunicação, onde usar-se-á protocolo da camada de transporte em redes de computadores TCP/IP.

No tocante, ao campo das classes em sistemas OOP, há interações entre elas na forma de herança ou composição. Entretanto, ocorre que, em meios técnicos, discute-se acerca da necessidade de se priorizar a primeira sobre a segunda (Ienon, 2023). Não obstante, o objeto deste trabalho assume uma abordagem mista onde uma e outra são empregadas simultaneamente de acordo com o que se julga mais adequado e conveniente ao contexto de implementação.

Em suma, de modo a prosseguir mais proximamente ao domínio de negócios

caberá, mais apropriadamente, ao desenvolvimento, tratar acerca dos detalhes do domínio que orientou a implementação do experimento correspondente aos objetivos.

4 DESENVOLVIMENTO

O domínio de negócios do objeto surge como uma solução para gerência de processos em ateliês de costura. Em síntese, ele possui características: ser local e causar impacto limitado em ambiente informal.

Em virtude disto, partiu-se do pressuposto de que todo empreendimento de costura informal possuiria problemas comuns de ingerência de suas informações. Sendo assim, a partir deste pensamento estabeleceu-se um canal de comunicação coloquial entre profissional com anos de experiência de atuação autônoma na área e programador.

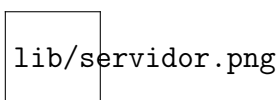
A principiar-se o levantamento de requisitos, se obteve um conjunto de características que definiu, em confirmação do que fora presumido, um *software* voltado para o domínio de costura e conserto de roupas deveria ter.

Como consequência da comunicação inicial, revelou-se situações problemáticas onde: os prazos de serviços são esquecidos senão o próprio serviço e suas características; o levantamento de custos com insumos usados em confecções e concertos não é monitorado.

Em seguida, partiu-se para escolha das melhores ferramentas para o contexto desafiador que delineou-se. Comessou, aqui, a etapa que avalia requisitos/aspectos não funcionais da aplicação.

Iam (2011, p.85) define os requisitos não funcionais como sendo aqueles que não atribuem funcionalidades à aplicação, mais são fundamentais para existência dela. Eles são: o ambiente físico, as questões de segurança da informação, a capacidade física da máquina servidora dentre outros que as circunstâncias possam trazer.

Figura 5 – Servidores e Suas Capacidades Como Requisitos Não Funcionais.



Fonte: Wikimedia Foundation 2026

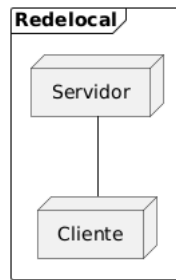
Assim, o ambiente do sistema, de modo a garantir acessibilidade por qualquer rede com acesso a internet, inicialmente fora desenvolvido para ser acessível por redes de internet de amplo alcance, conhecidas como WANs.

Entretanto, viu-se que essa característica de disponibilidade ampla não seria viável devido ao alto custo de infraestrutura de computadores em nuvem e possíveis problemas legais decorrentes de vazamentos de dados (BRASIL, 2028).

Além disso, considerando o foco experimental assumido, estabeleceu-se o ambiente de funcionamento estrito à redes locais LAN cuja disponibilidade fica espacialmente restrita ao estabelecimento. Abordagem esta, semelhante a encontrada em aplicações anteriores à difusão da acessibilidade da internet.

Consequente, prosseguiu-se no emprego de uma linguagem de programação interpretada cuja característica mais importante fosse a capacidade de integrar-se bem com o servidor. Logo figurou-se opções como: Javascript; PHP; Python; Ruby; Rust;

Figura 6 – Diagrama da Infraestrutura Local de Rede Simples.



Fonte: O Autor 2026

Go dentre outras. Entretanto, devido ao já largo emprego de Javascript, assumiu-se uma alternativa mais tradicional: PHP.

O PHP, que nascera como um conjunto de binários escritos na linguagem C, tornou-se, na década de 2000 e 2010, uma das mais utilizadas ferramentas do desenvolvimento web backend (historia,). Apesar de seu constante declínio atual em face de opções mais modernas, sua influência ainda não é negligenciável pois ainda se encontra presente no cerne inúmeras aplicações legadas e softwares web (Tim, 2025).

Assumida uma linguagem de programação para implementação do projeto, prosegue-se para a modelagem do esquema de classes do domínio de negócios. O domínio minunciosamente estudado consolidou as seguintes classes fundamentais para solução do problema de negócio.

Figura 7 – Diagrama Textual Indentado das Classes Principais.

```
ServicoCostureira
|_Cliente
| |_Contato
| |_Medida
|_ColecaoPecas
|_Pecas
|_ColecaoInsumos
|_Insumos
```

Fonte: O Autor 2026

5 RESULTADOS

6 CONCLUSÃO

6.1 Discussão

6.2 Contribuições

6.3 Limitações

6.4 Trabalhos Futuros

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, R. B. Evolução dos processadores. *Evolução dos processadores*, unicamp, 1967.
- BAY, J. Object calisthenics. In: PROGRAMMERS, T. P. (Ed.). *The Thoughtworks Antology*. USA: Thoughtworks, Inc, 2008. p. 70–80. ISBN 1-934356-14-X.
- BRASIL. *Lei geral de proteção de dados*. 2028. Disponível em: <<https://www.planalto.gov.br>>. Acesso em: 13 de janeiro de 2026.
- COCKBURN, A. *The Hexagonal Ports and Adapters Architecture*. 2005. Disponível em: <<https://alistair.cockburn.us/hexagonal-architecture>>. Acesso em: 10/11/2025.
- DAHL, O. J.; DIJKSTRA, E. W.; HOARE, C. A. R. (Ed.). *Structured programming*. GBR: Academic Press Ltd., 1972. ISBN 0122005503.
- DODIG-CRNKOVIC, G. History of computer science. *Västerås: Mälardalen University*, 2001.
- ENRICH HELM RICHARD, J. R. V. J. G. *Design patterns - elements of reusable object-oriented software*. [S.l.: s.n.], 1995. ISBN 0201633612.
- EVANS, E. *Domain-driven design: tackling complexity in the heart of software*. [S.l.]: Addison-Wesley Professional, 2004.
- FLOYD, R. W. The paradigms of programming. In: *ACM Turing award lectures*. [S.l.: s.n.], 2007. p. 1978.
- HISTORIA, P. *História do php*. Disponível em: <https://www.php.net/manual/pt_BR/history.php.php>.
- IAM, S. *Software Engineering*. 9. ed. New Jersey: Pearson, 2011. ISBN 9780137035151.
- IEEE, S. G.; ALL. *IEEE Standard Glosary of Software Engineering Terminology*. Std96038. New York, NY, USA: Secretary, IEEE Standard Board, 2010. ISBN 978-0-7381-6205-8.
- JR, F. P. B. *The mythical man-month: essays on software engineering*. 1st. ed. USA: ADDISON-WESLEY, 1971.
- JUNGTHON, G.; GOULART, C. M. Paradigmas de programação. *Monografia (Monografia)—Faculdade de Informática de Taquara, Rio Grande do Sul*, v. 57, 2009.
- KASTURE, D.; JAISWAL, R. C. Pillars of object oriented system. *Int. J. Res. Appl. Sci. Eng. Technol.*, v. 7, n. 12, p. 589–590, 2019.
- LENON, R. *Composition Over Inheritance: Uma Abordagem "Contra-Terrorista" para Orientação a Objetos*. 2023. Disponível em: <<https://medium.com/@lenonrodrigues/composition-over-inheritance-uma-abordagem-contra-terrorista-para-orienta%C3%A7%C3%A3o-a-objetos-9e520eefbf5>>. Acesso em: 13 de janeiro de 2026.

MARTIN, R. C. *Clean Architecture: A Craftsman's Guide to Software Structure and Design*. 1st. ed. USA: Prentice Hall Press, 2017. ISBN 0134494164.

NEWELL, A.; PERLIS, A. J.; SIMON, H. A. What is computer science? *Science*, American Association for the Advancement of Science, v. 157, n. 3795, p. 1373–1374, 1967.

REDGREENWP. *Introduction to LaTeX*. 2015. Disponível em: <https://thegreenbar.wordpress.com/2015/12/12/observations-about-clean-hexagonal-architecture/comment-page-1/?utm_source=chatgpt.com>. Acesso em: 13 de janeiro de 2026.

RENTSCH, T. Object oriented programming. *ACM Sigplan Notices*, ACM New York, NY, USA, v. 17, n. 9, p. 51–57, 1982.

ROGER, B. R. M. P. S. *Engenharia de Software uma Abordagem Profissional*. 9. ed. Porto Alegre: AMGH Editora Ltda., 2021. ISBN 9781259872976.

SAMMET, J. E. *Programming Languages: History and Fundamentals*. 1st. ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1969. ISBN 0137300051.

TIM, A. *Is PHP declining? JetBrains says yes. And no*. 2025. Disponível em: <https://www.theregister.com/2025/10/21/massive_jetbrains_dev_survey/>. Acesso em: 13 de janeiro de 2026.