

Desenvolvimento de Componentes Distribuídos

Programação por Contrato

Leandro Duarte Pulgatti

2021

Programação por contrato nada mais é que uma abordagem de desenvolvimento de software que prescreve que os desenvolvedores devem definir métodos formais, especificações de interface precisas e verificáveis dos componentes de desenvolvimento de software, que acarreta na definição de tipo abstrato de dados com pré-condições, pós-condições e constantes. Estas especificações são definidas como um "contrato", de acordo com os próprios conceitos de condições e obrigações dos contratos de negócio.

Em JavaScript essa programação por contrato, seria uma gestão com todos os métodos de abordagem para o desenvolvimento ficar mais formal e preciso, interligando-se com os devs em questão para executar esse programa. De forma com que o código fique padronizado e limpo para fácil manutenção.

Design Patterns

Exemplo de uma classe com o design pattern em Javascript:

```
const carro = {  
  noOfWheels: 4,  
  start() {  
    return 'iniciado';  
  },  
  stop() {  
    return 'parou';  
  },  
};  
  
const meuCarro = Object.create(carro, { owner: { value: 'João' } });  
  
console.log(meuCarro.__proto__ === carro); // true
```

Design Patterns ou padrões de projetos são soluções generalistas para problemas recorrentes durante o desenvolvimento de um software.

Em minha experiência conhecendo o Design Pattern, acredito que ele seja útil em literalmente qualquer ocasião, isso porque ele organiza e simplifica a interface do problema, assim resultando em um código mais limpo, e de mais fácil manutenção.