

Atividade de Engenharia de software

Livro:

| Software Engineering at Google, Oreilly.

Comentários dos dois trechos do livro

- A engenharia de software tem apenas o mesmo princípio das demais, você precisa ter um projeto, analisá-lo, traçar uma rota e executá-la. Em relação a outros tipos de engenharias ela é intangível, o projeto final é só a ponta do iceberg. Nela você encontra infinitas maneiras de criar um projeto, você pode usar muitos bancos de dados e linguagens de programações diferentes e até mesclá-las.

Projetar um software é extremamente complicado, justamente por haver inúmeras possibilidades de fazê-lo, não há uma maneira errada de se fazer um programa, já se você for projetar um avião você deve seguir um leque de regras. Entretanto, é importante você entender como arquitetar o seu projeto da maneira mais eficiente e principalmente funcional, para que haja mais escalabilidade e fluidez no seu programa.

Para criar um software exige muitos trade offs envolvidos, já que para programar você precisa tomar decisões em que você ganha por um lado e perde de outro. Raramente você terá ganhos mútuos.

Trade offs exemplos:

- Escalabilidade X Simplicidade:
- SQL X NoSQL:
- Armazenamento X Desempenho.

