



A aula interativa do Módulo1 - Bootcamp Arquiteto de Software começará em breve!

Atenção:

- 1) Você entrará na aula com o microfone e o vídeo DESABILITADOS.**
- 2) Apenas a nossa equipe poderá habilitar seu microfone e seu vídeo em momentos de interatividade, indicados pelo professor.**
- 3) Utilize o recurso Q&A para dúvidas técnicas. Nossos tutores e monitores estarão prontos para te responder e as perguntas não se perderão no chat.**
- 4) Para garantir a pontuação da aula, no momento em que o professor sinalizar, você deverá ir até o ambiente de aprendizagem e responder a enquete de presença. Não é necessário encerrar a reunião do Zoom, apenas minimize a janela.**

Fundamentos

Primeira Aula Interativa

Prof: Junilson Pereira Souza

Fundamentos

Capítulo 1: Aula 1: Expectativas sobre o arquiteto

Prof: Junilson Pereira Souza

Nesta aula



- ☐ Revisão sobre as expectativas com relação ao papel do arquiteto.

Expectativas



- a) Tomar decisões arquiteturais.
- b) Analisar a arquitetura continuamente.
- c) Manter-se atualizado com as tendências mais recentes.
- d) Garantir conformidade com decisões.
- e) Diversificar entre exposição e experimentação.
- f) Ter conhecimento no domínio do negócio.
- g) Possuir habilidades interpessoais.
- h) Entender e navegar na política.

Fundamentos

Capítulo 1: Aula 2: Revisão Trabalho

Prof: Junilson Pereira Souza

Nesta aula



- ☐ Revisão dos cenários do Trabalho Prático.

Cenário 1



Uma plataforma de serviços possui cerca de 20 servidores de aplicação, cada um gerando cerca de 100 eventos por minuto, registrados em arquivos de log. Cada arquivo de log possui informações sobre a data e hora da requisição, o recurso solicitado e o status da resposta. É necessário prover uma solução que execute a seguinte sequência de ações:

- a) leia arquivo por arquivo;
- b) extraia apenas as linhas de log com status de falha;
- c) armazene os resultados em uma base não estruturada. Uma característica importante é que a solução seja de fácil manutenção.



Cenário 2



Uma empresa de grande porte possui uma plataforma de gestão empresarial que inclui todas as funções, como gestão de portfólio, projetos, vendas, produção e logística, todos mantidos em um único módulo. Um dos problemas apontados é a necessidade de se interromper toda a plataforma, quando ocorre um problema em uma determinada função.

Além disso, algumas funções, tais como vendas e produção, têm que suportar quantidades muito grandes e variadas de usuários, diferentemente de outras funções, como portfólio e projetos, acessadas apenas pelos gestores.



Cenário 3



Uma pequena empresa de produtos artesanais precisa de uma aplicação de comércio eletrônico. A empresa está iniciando suas atividades e conta com cerca de 30 clientes de sua loja física. O objetivo é permitir que esses clientes façam as compras por meio de uma aplicação web. Os clientes têm uma expectativa de atendimento em, no máximo, cinco segundos para cada requisição.

Cenário 4



Uma empresa precisa implementar na sua intranet um recurso que permita aos funcionários personalizar as informações que irão aparecer na página principal de cada um. A cada perfil de usuário deverá ser permitido selecionar informações pessoais, dados relativos aos projetos, atividades relativas à qualidade de vida, voluntariado ou hobbies.



Fundamentos

Capítulo 1: Aula 3: Tópicos Diversos

Prof: Junilson Pereira Souza

Nesta aula



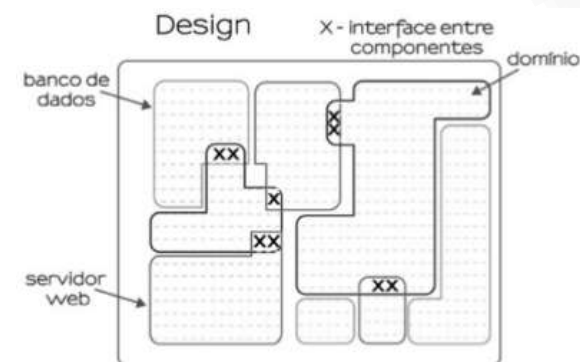
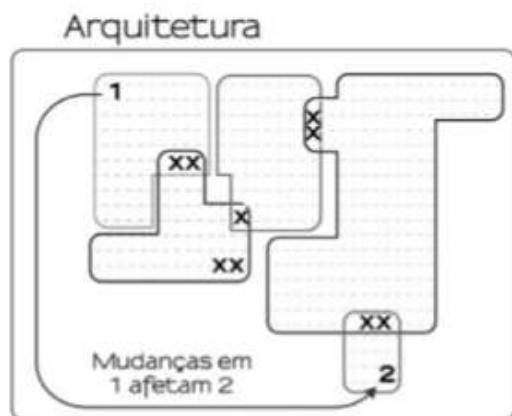
- ☐ Arquitetura x Desenho x Implementação.
- ☐ Modularidade.

Arquitetura x Desenho x Implementação



Introdução a Arquitetura e Design de Software

Arquitetura x Desenho x Implementação



Modularidade

Módulo

Cada conjunto de partes padronizadas ou unidades independentes que podem ser usadas para construir uma estrutura mais complexa.

Modularidade diz respeito a um agrupamento de código relacionado:

- Classes (paradigma OO);
- Funções (paradigma funcional).

Medição de Modularidade



Coesão.

Acoplamento.



Conascence



Dois componentes são "conascentes" se uma mudança em um pode requerer que o outro seja modificado de forma que a correção total do sistema seja mantida.



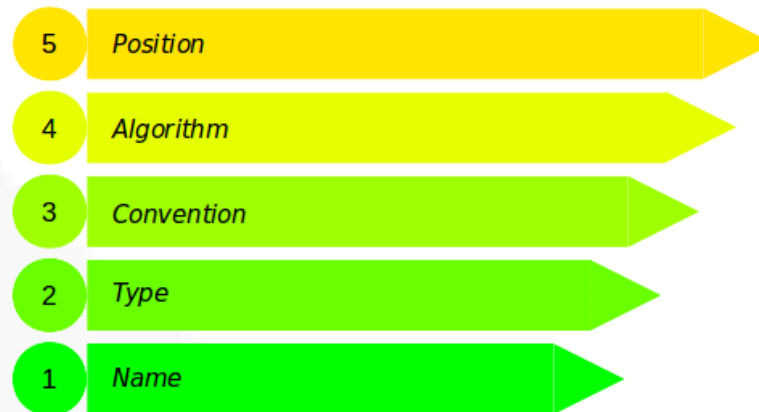
Conascence



Dynamic:



Static:



Próxima aula



01.

DevOps.

02.

Abordagem ágil.

03.

Processos de desenvolvimento de software.

04.

Arquitetura evolucionária.