**Arquitetura de Software**

**Atividades de Aprendizagem e Avaliação**

Aluno: André Luis Quiosi Ra: 2369958

**Utilize esta cor no seu texto.**

1. Considerando o texto no link “Livro - Arquitetura de Software Cap 07”, complete
   1. A Arquitetura de Software preocupa-se com projeto em alto nível
   2. A Arquitetura de Software inclui as decisões de projeto mais importantes
   3. Padrões Arquiteturais são organizações de mais alto nível para sistemas de software, incluindo seus principais módulos e as relações entre eles
   4. MVC é um padrão arquitetural que resolve o problema de separar apresentação e modelo em sistemas de interfaces gráficas
   5. Arquitetura em camadas organiza o software em classes que são dispostas em ordem hierárquica
   6. Arquitetura em camadas particiona particiona a complexidade envolvida no desenvolvimento de um sistema em componentes menores (as camadas)
   7. Uma arquitetura de três camadas é composta de:
      1. Apresentação
      2. Lógica de negócio
      3. Banco de dados
   8. No MVC as classes de um sistema são organizadas em:
      1. Model
      2. View
      3. Controller
   9. Spring, Ruby on Rails, Django e CakePHP são Frameworks
   10. Single Page Applications (SPA) são desenvolvidas na linguagem JavaScript
   11. A comunicação entre uma aplicação SPA e a aplicação servidora é assíncrona
   12. Métodos Ágeis preconizam iterações rápidas com entregas frequentes de novas releases, a fim de obter feedback e, se for preciso, efetuar mudanças de rumo
   13. Arquiteturas de Microsserviços são um instrumento para garantir que os times de desenvolvimento somente usem interfaces públicas de outros sistemas
   14. A escalabilidade Horizontal consiste em disponibilizar instâncias do sistema em máquinas diferentes
   15. A Lei de Conway afirma o seguinte: empresas tendem a adotar arquiteturas de software que são cópias de suas estruturas organizacionais
   16. Na Arquitetura orientada a mensagens, a comunicação entre clientes e servidores é mediada por um terceiro serviço que têm a única função de prover uma fila de mensagens
   17. Algumas vezes, as plataformas que suportam as filas de mensagens são chamadas de brokers de mensagem
   18. Na Arquitetura Publish/Subscribe, as mensagens são denominadas eventos Os componentes da arquitetura são chamados publicadores e assinantes de eventos.
   19. Na arquitetura orientada a mensagens, cada mensagem publicada na fila é sempre consumida enquanto que na arquitetura publish/subscribe um evento gera notificações em todos os seus assinantes
   20. A arquitetura publish/subscribe lembra o padrão de projeto Observador
   21. São exemplos da Arquitetura Cliente Servidor
       1. Serviços de impressão
       2. Serviço de arquivos
       3. Serviços Web
   22. A “Grande Bola de Lama” (*big ball of mud*) é um anti-padrão. arquitetural onde qualquer módulo comunica-se com praticamente qualquer outro módulo