**Arquitetura Limpa**

**Atividades de Aprendizagem e Avaliação**

| **Aluno: André Luis Quiosi** | **RA: 2369958** |
| --- | --- |

Ao completar as sentenças use esta cor no seu texto

1. Considerando o texto no link “Caminhos”, complete
   1. Se os construtores construíssem edifícios da maneira como os programadores escrevem programas, o primeiro pica-pau que surgisse destruiria. a civilização;
   2. Um princípio norteador durante o desenvolvimento é o da Separação de Interesses
   3. O Princípio da Separação de Interesses declara que a construção do software deve ser separada de acordo com os trabalhos que ele executa;
   4. O ideal é que lógica e as regras de negócio residam em um projeto separado, que não deve depender de outros projetos;
   5. O uso adequado do encapsulamento ajuda a obter um acoplamento flexível e uma modularidade no design do sistema;
   6. Os componentes de um aplicativo e os próprios aplicativos devem expor interfaces bem definidas para uso de seus colaboradores, de modo que o design possa evoluir ao longo do tempo sem afetar os demais colaboradores, desde que os contratos públicos sejam mantidos.
   7. Toda interface é um contrato que precisa ser mantido por todas as camadas que a implementam;
   8. O Princípio da Inversão de Dependência preconiza a dependência de ............................... em substituição à classe concreta;
   9. O construtor da classe deve explicitar as dependências necessárias ao seu adequado funcionamento;
   10. A adição de novas classes sempre é mais segura do que modificar as classes existentes;
   11. A responsabilidade de apresentação deve permanecer no projeto de interface do usuário, enquanto que a responsabilidade de acesso a dados deve ser mantida no projeto de infraestrutura
   12. Para estender o comportamento de um sistema é melhor fazer isso adicionando outros micro serviços em vez de adicionar responsabilidade a um já existente.
   13. A Ignorância de Persistência refere-se aos tipos que precisam ser persistidos, mas cujo código não é afetado pela opção de tecnologia de persistência;
   14. Contextos Limitados são padrão central no Design Controlado por Domínio e fornecem uma maneira de lidar com a complexidade de aplicativos ou organizações grandes dividindo-os em módulos conceituais separados;
   15. A comunicação entre contextos limitados ocorre por meio de interfaces programáticas, em vez de por meio de um banco de dados compartilhado;