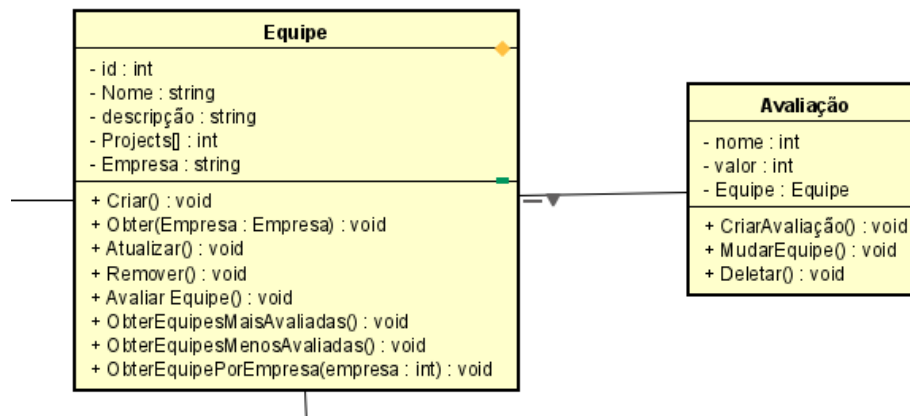


Princípios SOLID no Projeto

Princípio Violado: Princípio de responsabilidade única

Descrição: Na tabela equipe (Team) é possível ver uma propriedade que se chama rating(avaliação), isso quebra o princípio de responsabilidade única porque existe mais de um motivo para mudá-la, porque o formato da equipe pode ser mudada assim com sua avaliação.

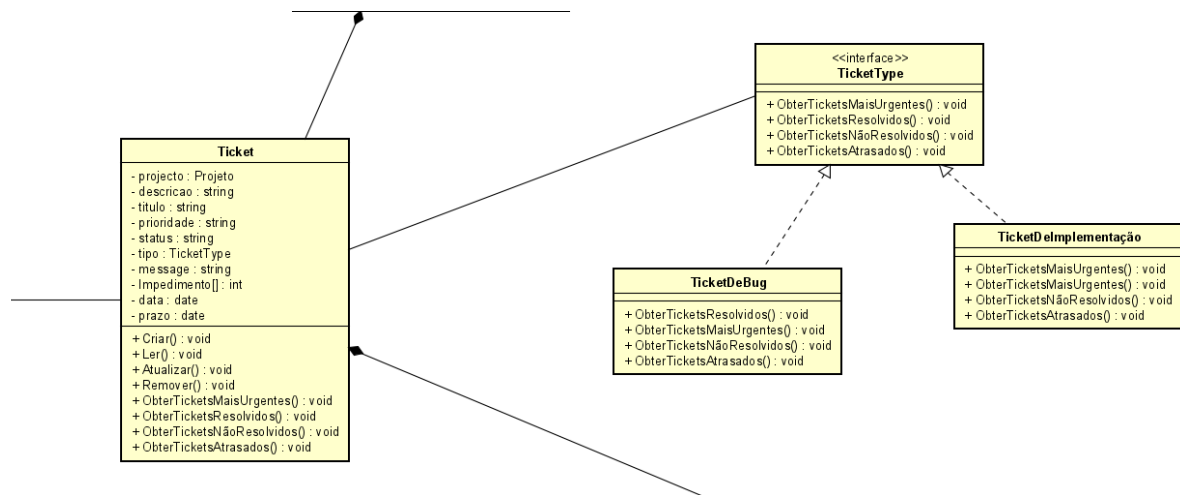
Refatoração:



Princípio Violado: Princípio aberto fechado

Descrição: Na tabela Ticket é possível encontrar propriedades como tickets mais urgentes, tickets não resolvidos, tickets resolvidos, ou seja há necessidade de mudança sempre que há um novo método de se obter tickets.

Refatoração:



Princípio Violado: Princípio da inversão de dependência

Descrição: Na classe projeto é possível verificar uma implementação concreto de documento, não utilizando-se de uma interface para descrever as implementações de leitura e gravação.

Princípio seguido: Princípio da Segregação de Interfaces

Descrição: Foi criado interfaces específicas(Colaborador e Manager) que estendem a interface genérica (User). Pois a interface Collaborador possui métodos que não são utilizados pela interface Manager e vice-versa.

Princípio seguido: Princípio Prefira Composição a Herança

Descrição: A maior parte dos relacionamentos entre as classes é de composição.