



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br



Introdução aos Antipadrões





Introdução aos Antipadrões

Os princípios de design de software representam um conjunto de regras ou diretrizes que ajudam os desenvolvedores a tomar decisões no nível de design.

Existem quatro características em um design de software ruim:

- **Imóvel**: Uma aplicação é desenvolvida de modo que se torne muito difícil de ser reutilizada;
- **Rígido**: Uma aplicação é desenvolvida de modo que qualquer alteração pequena possa resultar na mudança de muitas partes do software;
- **Frágil**: Qualquer mudança na aplicação atual resulta em falhas no sistema existente com muita facilidade;
- **Viscoso**: Mudanças são feitas pelo desenvolvedor no código ou no próprio ambiente para evitar mudanças difíceis no nível da arquitetura;



Introdução aos Antipadrões

Estas características, se forem aplicadas, resultam em soluções que não deveriam ser implementadas na arquitetura ou no desenvolvimento de software.

Um **antipadrão** é o resultado de uma solução ineficiente e contraproducente para problemas recorrentes.

Mas o que isso quer dizer?



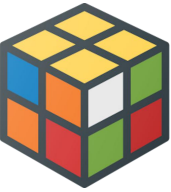
Introdução aos Antipadrões

Imagine que você está desenvolvendo um software e se depara com um problema de design.

Você decide então solucionar este problema.

Porém o que acontece se a solução tiver um impacto negativo no design e causar qualquer problema de desempenho na aplicação?

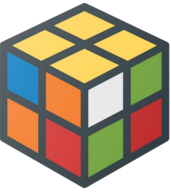
Os **antipadrões** são processos e implementações defeituosos e comuns em aplicações de software.



Introdução aos Antipadrões

Os antipadrões podem ser resultado de:

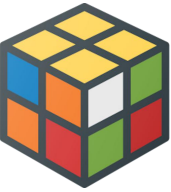
- Um desenvolvedor desconhece boas práticas de desenvolvimento de software;
- Um desenvolvedor não aplica os padrões de projeto de forma correta;



Introdução aos Antipadrões

Os **antipadrões**, apesar de tudo, podem se mostrar vantajosos pois:

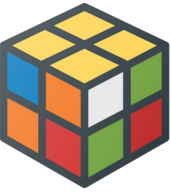
- Nos ajudam a reconhecer problemas recorrentes no mercado de software e buscar soluções detalhadas para a maioria destes problemas, fazendo bom uso dos padrões de projeto;
- Nos ajudam a pensar em ferramentas para reconhecer os problemas e determinar suas causas;
- Nos ajudam a descrever as medidas que podem ser tomadas em vários níveis para melhorar a aplicação e a arquitetura;



Introdução aos Antipadrões

Os **antipadrões** podem ser classificados em duas categorias principais:

- Antipadrões no desenvolvimento de software;
- Antipadrões na arquitetura de software;



Introdução aos Antipadrões

Os **antipadrões** podem ser classificados em duas categorias principais:

- Antipadrões no desenvolvimento de software;
- Antipadrões na arquitetura de software;

Na próxima aula iremos falar sobre a primeira categoria de antipadrão...



Geek University

Evolua seu lado geek!

www.geekuniversity.com.br