

Arquitetura Limpa

Atividades de Aprendizagem e Avaliação

Aluno: **Daniel Luis Cabrera**

RA: **2096072**

Ao completar as sentenças use esta cor no seu texto

1. Considerando o texto no link “Caminhos”, complete
 - a) Se os construtores construíssem edifícios da **maneira como os programadores** escrevem programas, o primeiro **pica-pau que surgisse destruiria** a civilização;
 - b) Um princípio norteador durante o desenvolvimento é o da **separação de interesses**.
 - c) O Princípio da Separação de Interesses declara que a construção do software deve ser **separado** de acordo com os **tipos de trabalho** que ele executa;
 - d) O ideal é que **a lógica e a regra de negócio** residam em **um projeto separado**, que não deve **depende** de outros projetos;
 - e) O uso adequado do **encapsulamento** ajuda a obter um **acoplamento** flexível e uma **modularidade** no design do sistema;
 - f) Os componentes de um aplicativo e os próprios aplicativos devem expor **interfaces** para uso de seus colaboradores, de modo que o **software** possa evoluir ao longo do tempo sem afetar os demais colaboradores, desde que **os contratos** sejam mantidos.
 - g) Toda interface é um **adaptador** que precisa ser mantido por todas as **classes** que a implementem;
 - h) O Princípio da Inversão de Dependência preconiza a dependência de **um acoplamento flexível** em substituição à classe concreta;
 - i) O construtor da classe deve explicitar as **dependências** necessárias ao seu adequado funcionamento;
 - j) A adição de novas classes sempre é **mais segura** do que modificar **uma existente**;
 - k) A responsabilidade de **apresentação** deve permanecer no projeto de **interface**, enquanto que a responsabilidade de acesso a dados deve ser mantida no **projeto de infraestrutura**

- l) Para estender o comportamento de um sistema é melhor fazer isso adicionando **outros microsserviços** em vez de adicionar **responsabilidades** a um já existente.
- m) A Ignorância de Persistência refere-se aos tipos que precisam ser **persistidos**, mas cujo código não é **afetado** pela opção de **tecnologia de persistência**;
- n) Contextos Limitados são **um padrão central no desing controlado por domínio** e fornecem uma maneira de lidar com a **complexidade** dividindo-os em **módulos** conceituais **separados**;
- o) A comunicação entre contextos limitados ocorre por meio de **interfaces**, em vez de por meio de um **banco de dados**;