

Glauber Prado

24-11-2020

1 Introdução

Todos sabemos programar e isso não é algo muito difícil, fazer um software simples funcionar é algo que até uma criança é capaz. O problema é escalar isso e conseguir uma arquitetura que permita aumentar esse código de forma que não quebre todo o resto e você tenha que reescrever tudo que já foi feito.

O que vamos aprender nesta matéria é justamente isso, uma forma de codificar utilizando uma arquitetura limpa em que cada componente está no seu devido lugar e que não interfere na inserção de novos componentes. Para isso vamos utilizar um design inspirado em Robert C. Martin em seu livro: "Clean Architecture: A Craftsman's Guide to Software Structure".