



Arquitetura Ágil



**Certified
Developer**
The Ultimate Tech Degree

DigitalHouse >
Coding School



Oi!

Como estão?





**O que vimos na aula
passada?**





O que vamos ver hoje?

1. **Qualidade e Modelagem de Software**
2. **Equipe de desenvolvimento**
3. **XP - Extreme Programming**



1

Qualidade e modelagem de software



Preciso de qualidade no meu código?

Quais os riscos de não
ter qualidade?





**Quem é responsável
pela qualidade?**

O analista de testes?



Começando! Deixe seu código legível

Clean Code

Hein?

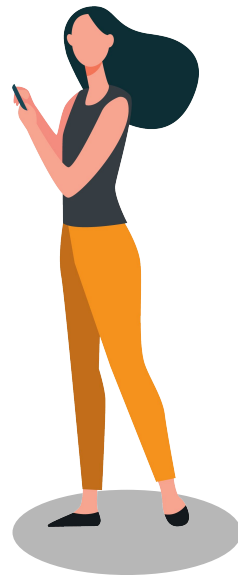




Clean Code

Fundamentos

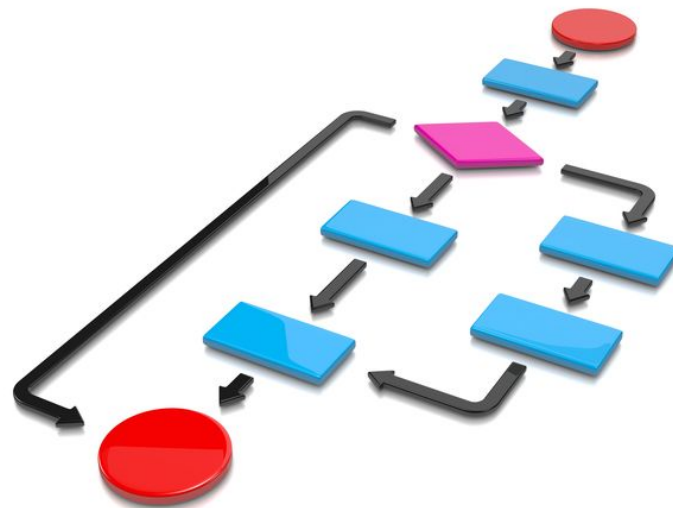
- **Simples:** O código não precisa fazer nada mais daquilo que ele precisa fazer, e deve ser direto ao ponto e resolver.
- **Eficiente:** Eficiente na performance, um código performático, ter a capacidade de ver se o código está sendo direto e performático.
- **Sem duplicidade:** Não existe motivo para duplicar um código. Além de ser crime, impacta na manutenção do código.





TÉCNICAS DE MODELAGEM DE SOFTWARE

São metodologias padrão para a análise, implementação e documentação de sistemas orientados a objetos.

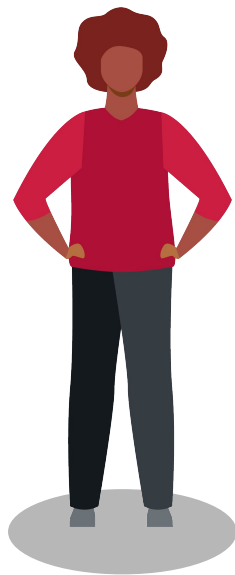




Clean Code

Fundamentos

- **Elegante:** Indentações, bem escrito, bonito de leitura nas nomenclaturas.
- **Feito com cuidado:** Pessoa teve preocupação em entregar o código. Não só na funcionalidade, mas também na escrita de código.
- **Fácil de ler:** Ir direto ao ponto de maneira simples e elegante, deixando-o fácil de ler.





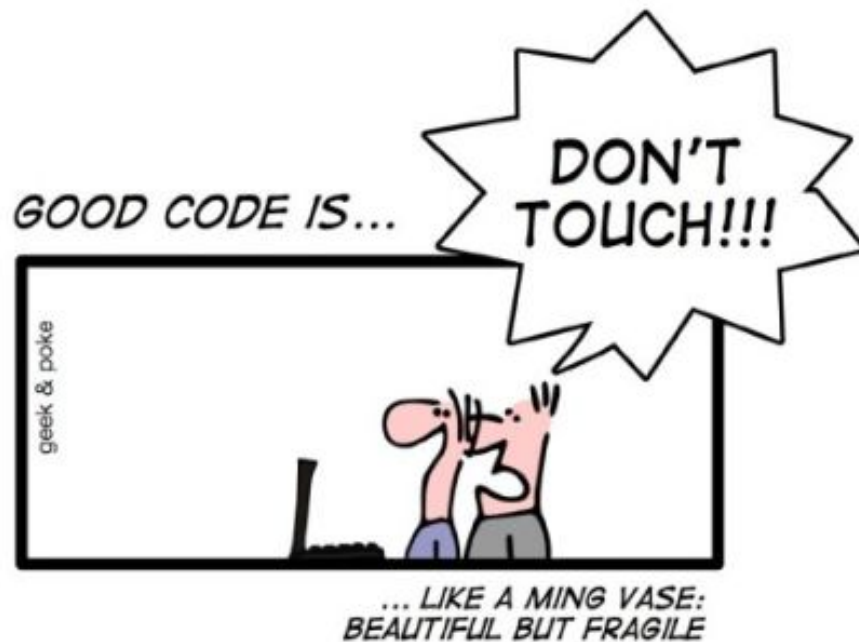
Temos outras maneiras



- DoR, DoD e Critérios de aceite (Próxima aula)
- Solid - Princípios da orientação a objetos e design de código
- Sonar e Codacy
- Monitoramentos (Dynatrace, AppDynamics...)



Vamos Debater!



2

**Equipe de
desenvolvimento**



**Certified Tech
Developer**
The Ultimate Degree

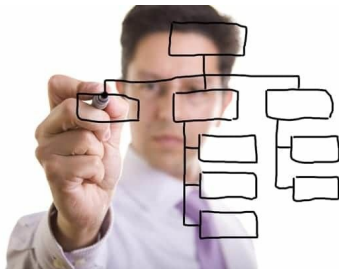
Quais funções vocês conhecem?





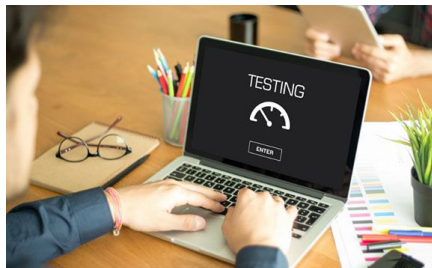
Equipe de desenvolvimento

**Analista
Arquiteto**



Desenvolvedor

Tester / QA



Infra estrutura



Equipe de desenvolvimento

- DevOps
 - Automation Engineer
 - Full-Stack Developer
-
- UI (User interface)
 - UX (User experience)
 - PM (Product Manager)



Especialidades de um desenvolvedor

Backend

É aquele que trabalha na parte que se encarrega do servidor, gerenciamento de dados e tudo que represente uma base de suporte à aplicação, seja em banco de dados ou infraestrutura. Eles geralmente conhecem mecanismos de banco de dados (MySQL, PostgreSQL, SQL Server, etc). Eles têm experiência com linguagens como Ruby, PHP, Python, Java

Frontend

Funciona na parte que mostra os dados de um aplicativo para os usuários. Sua principal tarefa é coletar e enviar dados de e para o back-end do aplicativo. Os programadores de front-end entendem APIs, JSON, XML, eles são muito bons em JavaScript, HTML e CSS.

Full Stack

Eles têm experiência de back-end e front-end. Eles geralmente não são necessários em um estágio embrionário de desenvolvimento.



Tipos de desenvolvedor

Corporativo

DEV Desktop

Fazem aplicações corporativas usando linguagens como Java, Visual Basic.Net, C#, C++, Python.

Web

DEV Web

Utilizam linguagens de servidor como PHP, ASP.Net, JSP, Ruby, Python, NodeJS, entre outros. Também sabem de HTML, CSS, JavaScript

Mobile

DEV Mobile

Fazem Aplicações para Android, iOS o Windows Phone usando linguagens nativas (Java, C++, Objective-C)



Vamos montar nosso time?

Vamos ao Miro



3

XP - Extreme Programming



O que é XP?





O que é XP

Extreme Programming

É uma metodologia ágil para desenvolvimento de software;

Com foco na agilidade das equipes e na qualidade dos projetos;

Indicado para desenvolvimento de software com requisitos vagos e em constante mudança;

A principal tarefa é a codificação.





XP - Extreme Programming

Princípios básicos

- Já que **testar é bom**, que todos testem o tempo todo;
- Já que **revisão é bom**, que se revise o tempo todo;
- Se **projetar é bom**, então refatorar o tempo todo;
- Se **teste de integração é bom**, então que se integre o tempo todo;
- Se **simplicidade é bom**, desenvolva uma solução não apenas que funcione, mas que seja a mais simples possível;
- Se **iterações curtas é bom**, então mantenha-as realmente curtas.



XP - Extreme Programming

Programação em pares

- Enquanto uma pessoa escreve o código, a outra pessoa observa, comenta e fornece feedback. Esse conceito ajuda a disseminar e compartilhar o conhecimento. Além do sistema sempre ser revisto por duas pessoas, evitando e diminuindo assim a possibilidade de defeitos.





XP - Extreme Programming

Desafio

The Kahoot! logo is centered on a dark blue rectangular background. The word "Kahoot!" is written in a large, white, bold, sans-serif font. A lighter blue, stylized arrow points from the right towards the text.

Kahoot!

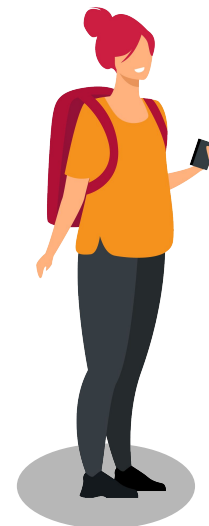


Como estamos até aqui?



Leitura para próxima aula:

**Material Online - Aula 9 - Agile
Testing**



DigitalHouse>
Coding School