**Domain Driven Design**

01 – Design de software e DDD

É um design de software, como vai desenhar a aplicação



02 – Entidade e caso de uso

03 – Primeiro caso de uso

04 – Mapeando relacionamentos

05 – Dependências externas

06 – Value object de slug

07 – Classe base de entidades

08 – ID das entidades

09 – Mapeando propriedades

10 – Abstraindo criação de entidades

11 – Getters & setters das entidades

12 – Path aliases e vitest globals

13 – Configuração do ESLint

14 – Fundamentos e clean architecture

15 – Refatorando as pastas

16 – Caso de uso criar pergunta

17 – Refatorando os testes unitários

18 -

19 -

20 -

21 -

22 -

23 -

24 -

25 -

26 -

27 -

28 -

29 -

30 -