

Nome: Mariana Ferreira

ES1 – MVQ 08/05/2024

Quem é Martin Fowler, quais as suas principais contribuições na área do Software e qual a sua relação com o princípio de design "Rule of Three"?

Martin Fowler é um importante autor na área de arquitetura de software. É especialista em análise orientada a objetos, UML, padrão de projeto de software e metodologias de desenvolvimento ágil de software. Teve como contribuição para a área diversos livros, são eles:

Refatoração para Padrões, ISBN 8577802449, Ed. Bookman, 2008

Padrões de Arquitetura de Aplicações Corporativas, ISBN 8536306386, Ed. Bookman, 2006

Refatoração: Aperfeiçoando o projeto de código existente, ISBN 8536303956, Ed. Bookman, 2004

UML Essencial, ISBN 8536304545, Ed. Bookman, 2004

NoSQL Essencial, ISBN 9788575223383, Ed. Novatec, 2013

No livro Refatoração para Padrões, Martin popularizou a regra de três, que é uma regra prática de refatoração de código para decidir quanto partes semelhantes de código devem ser refatoradas para evitar repetição. De acordo com essa regra, se houver duas instâncias de código semelhante não há necessidade de refatorar. Porém, se um código semelhante é usado três vezes, é um sinal de que ele deve ser extraído para um novo procedimento. Essa regra é útil para evitar que os programas fiquem com muitos códigos duplicados de forma desnecessária.