

# Arquitetura Limpa

## Atividades de Aprendizagem e Avaliação

Aluno: Gustavo Matheus Pauvels

RA: 2371278

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 **separada** de acordo com os **tipos de trabalho** que ele executa;
  - d. O ideal é que a lógica e as regras 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 bem definidas para uso de seus colaboradores, de modo que o aplicativo possa evoluir ao longo do tempo sem afetar os demais colaboradores, desde que **os contratos públicos** sejam mantidos.
  - g. Toda interface é um **adaptador** que precisa ser mantido por todas as **classes** que a implementam;

- h. O Princípio da Inversão de Dependência preconiza a dependência de **abstração** em substituição à classe concreta;
- i. O construtor da classe deve explicitar os **ítems** necessários ao seu adequado funcionamento;
- j. A adição de novas classes sempre é **mais segura** do que modificar **classes existentes**;
- k. A responsabilidade de **apresentação** deve permanecer no projeto de **interface de usuário**, 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 **responsabilidade** 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 Design 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 programáticas**, em vez de por meio de um **banco de dados compartilhado**;