

# ATIVIDADE 1 - ESOFT - PROJETO, IMPLEMENTAÇÃO E TESTE DE SOFTWARE - 53/2023

## QUESTÃO 1

Caro(a) estudante,

Nesta atividade, você é convidado(a) a verificar como a disciplina em questão pode contribuir na sua experiência e formação profissional. Por esse motivo, nesta atividade discursiva, você é instigado(a) a solucionar um problema voltado para sua área de formação. Com o auxílio dos professores e demais estudantes, o(a) aluno(a) deixa de apenas absorver conteúdos e passa a construir conhecimento. Abre-se, dessa forma, espaço para a pesquisa, a exposição de ideias, os debates e, principalmente, para o raciocínio criativo. Dessa forma, o(a) aluno(a) se transforma em um(a) aliado(a) na busca pelo conhecimento, uma vez que a faculdade o motiva na criação da construção da aprendizagem.

Agora, vejamos o contexto apresentado a seguir:

Conforme Pressman (2011, p. 229), o “projeto de arquitetura representa a estrutura de dados e os componentes de programa necessários para construir um sistema computacional”. Um dos modelos arquiteturais mais conhecidos é o MVC (Modelo-Visão-Controlador), padrão, considerado a base do gerenciamento de interações para muitos dos sistemas que são baseados em Web. Confira a Figura 1 a seguir:



Figura 1 - Padrão Model-View-Controller

Fonte: <https://medium.com/edersonmelo/arquitetura-android-mvc-x-mvp-x-mvvm-d4f71c62cb7>. Acesso em: 13 jul. 2023.

A partir do exposto, explique de forma detalhada o padrão MVC (Model-View-Controller) e como ele promove a separação de responsabilidades em um sistema de software. Discorra também sobre as vantagens e desvantagens do uso desse padrão de projeto, destacando casos em que sua aplicação pode ser mais adequada.

### Como enviar a sua resposta:

- A sua resposta deve ser preenchida no campo destinado à resposta da atividade.

### ATENÇÃO

- Cuidado com plágio. Se identificado, você poderá ter sua atividade zerada.
- Não compartilhe a sua resposta com os demais colegas.
- Se você realizar a sua atividade em grupo, cada aluno deve escrever o seu próprio texto; caso contrário, cairá no plágio.
- Atenção ao prazo de entrega da atividade. Sugerimos que envie sua atividade antes do prazo final para evitar transtornos e lentidão nos servidores. Evite envio de atividade em cima do prazo.

### Sugestão para a escrita:

- Realize pesquisas em base de dados científicas e coloque as fontes de pesquisas que estará utilizando na sua resposta. O mais importante é que você escreva com suas próprias palavras.

**Fonte:**

GAMMA, E. et al. Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison-Wesley, 1995.

FOWLER, M. Patterns of Enterprise Application Architecture. Addison-Wesley Professional, 2004.

LEFF, A.; RAYFIELD, J. T. Web-application development using the model/view/controller design pattern. ACM SIGPLAN Notices, v. 36, n. 11, p. 1-11, 2001.

KRASNER, G. E.; POPE, S. T. A description of the model-view-controller user interface paradigm in the Smalltalk-80 system. Journal of Object-Oriented Programming, v. 1, n. 3, p. 26-49, 1988.

In [ ]:

