



# THE DEVELOPER'S CONFERENCE

## **Arquitetura Clean no ambiente Android**

Matheus Vasconcellos

# Sobre mim



## Matheus Vasconcellos



Tech Lead Android na SmartBank



Ciência da Computação na UFRRJ



Inteligência Artificial na PUC-Minas



Mestre de Dungeons & Dragons 5e



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

# O que é uma arquitetura?

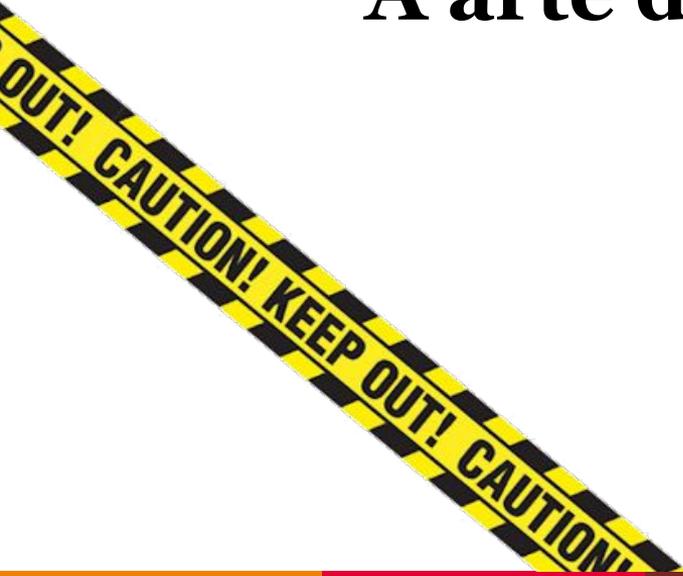




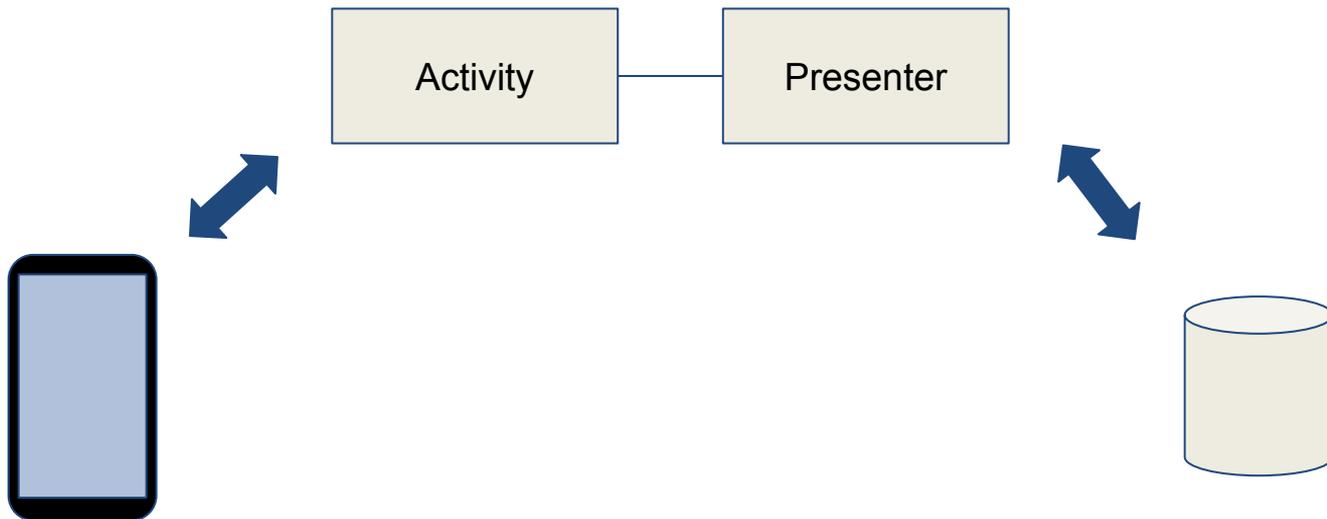
THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

# “A arte de estabelecer fronteiras”

*(Robert C. Martin)*



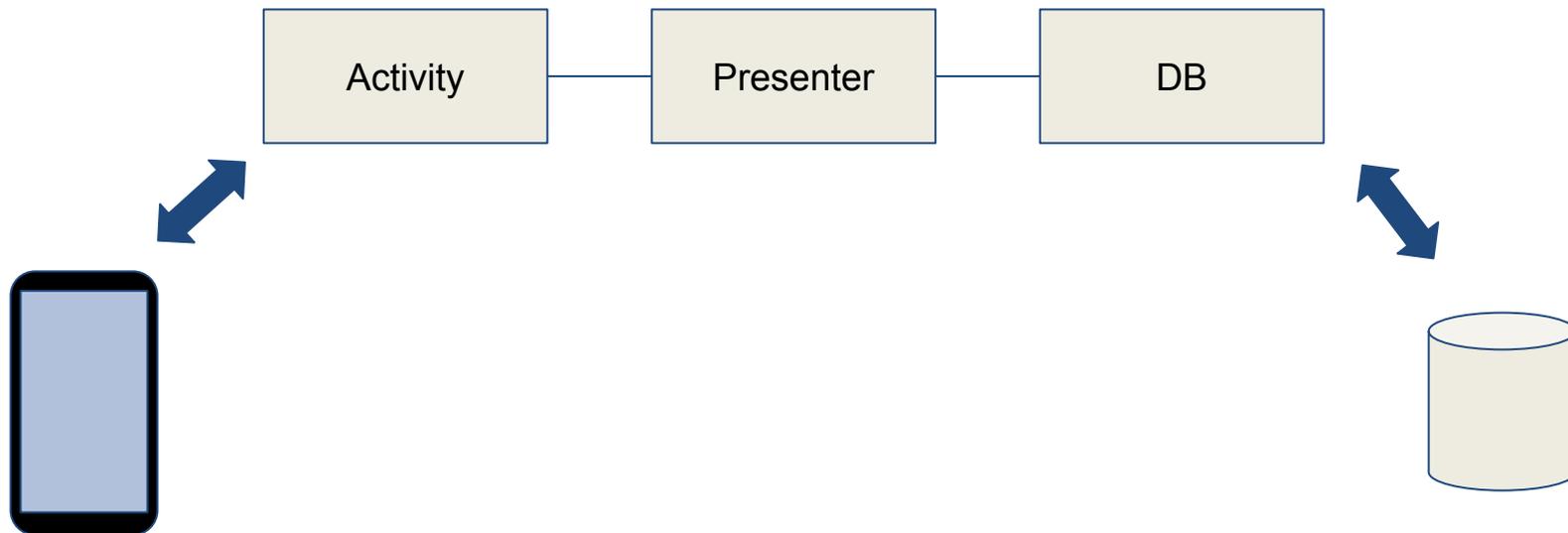
# O que você acha?



# E agora?



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# Objetivos de uma Arquitetura:



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

- Separar elementos de software
- Adiar decisões
- Permitir mudar de ideia
- Minimizar recursos necessários para criar e manter um software

# Responsabilidade

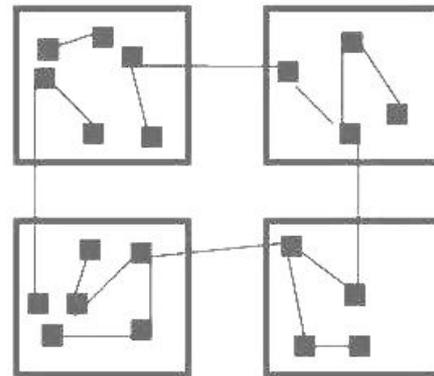
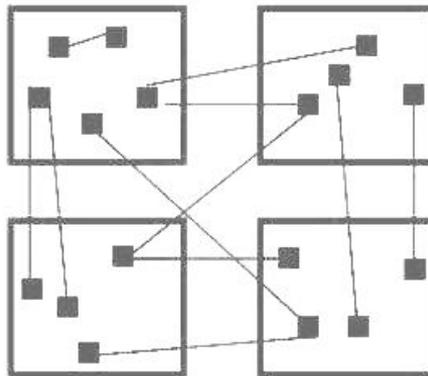


- Uma classe deve ser responsável por lidar com apenas um ator do sistema
- A classe deve ter apenas uma razão para mudar
- Uma função deve fazer apenas uma coisa

# Coesão

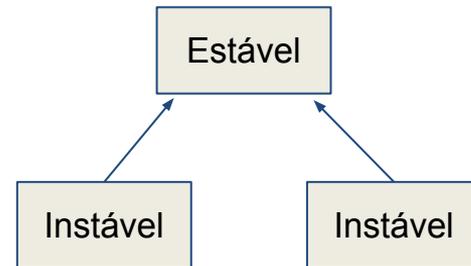
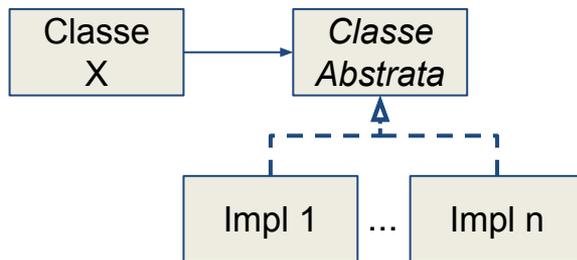
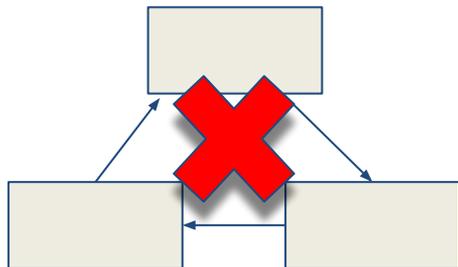
É interessante manter juntas classes que:

- “Fazem sentido” estarem juntas
- Mudem por motivos iguais ou parecidos
- Podem ser reutilizadas juntas



# Acoplamento

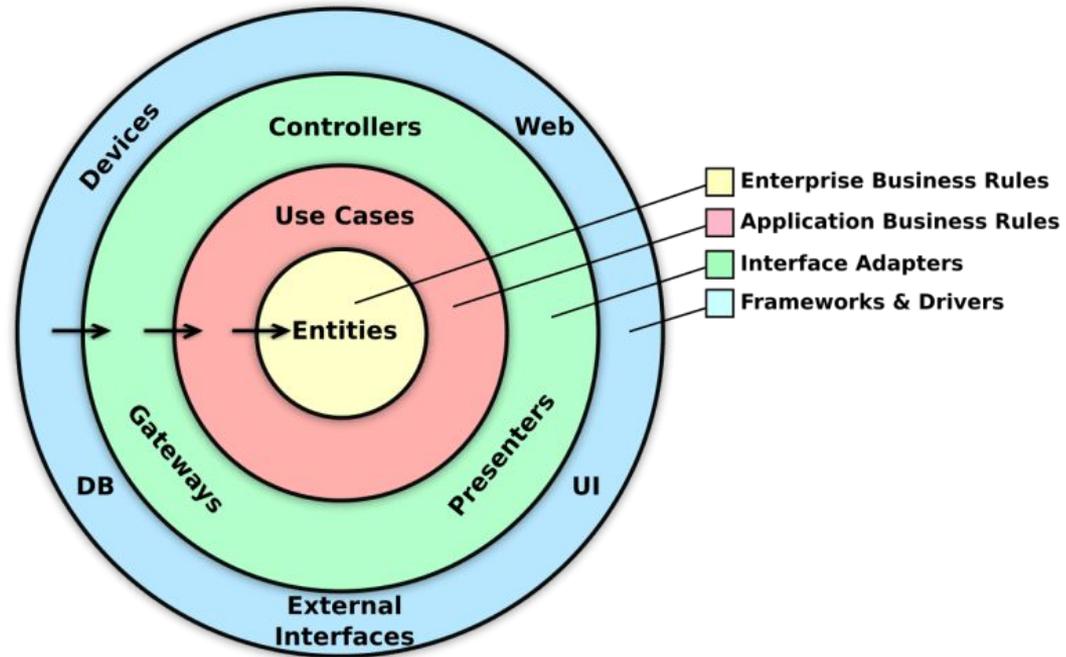
- Nível de dependência de um componente
- Atente-se para dependências cíclicas
- Prefira depender de componentes mais estáveis



# Arquitetura Clean



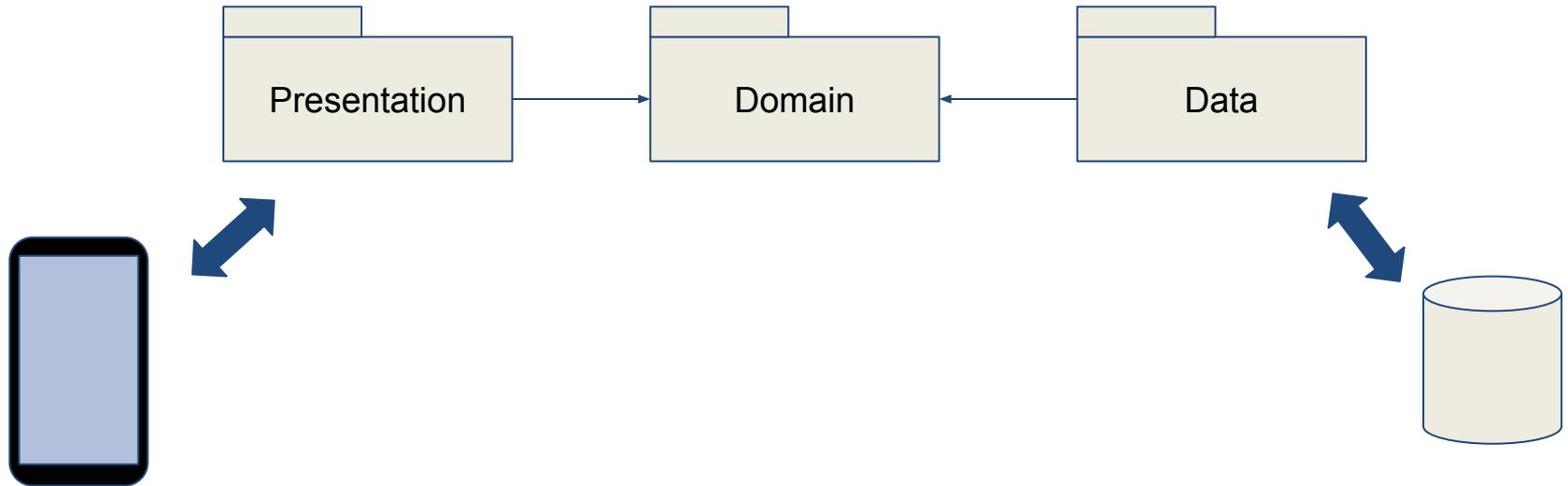
THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# Por exemplo..



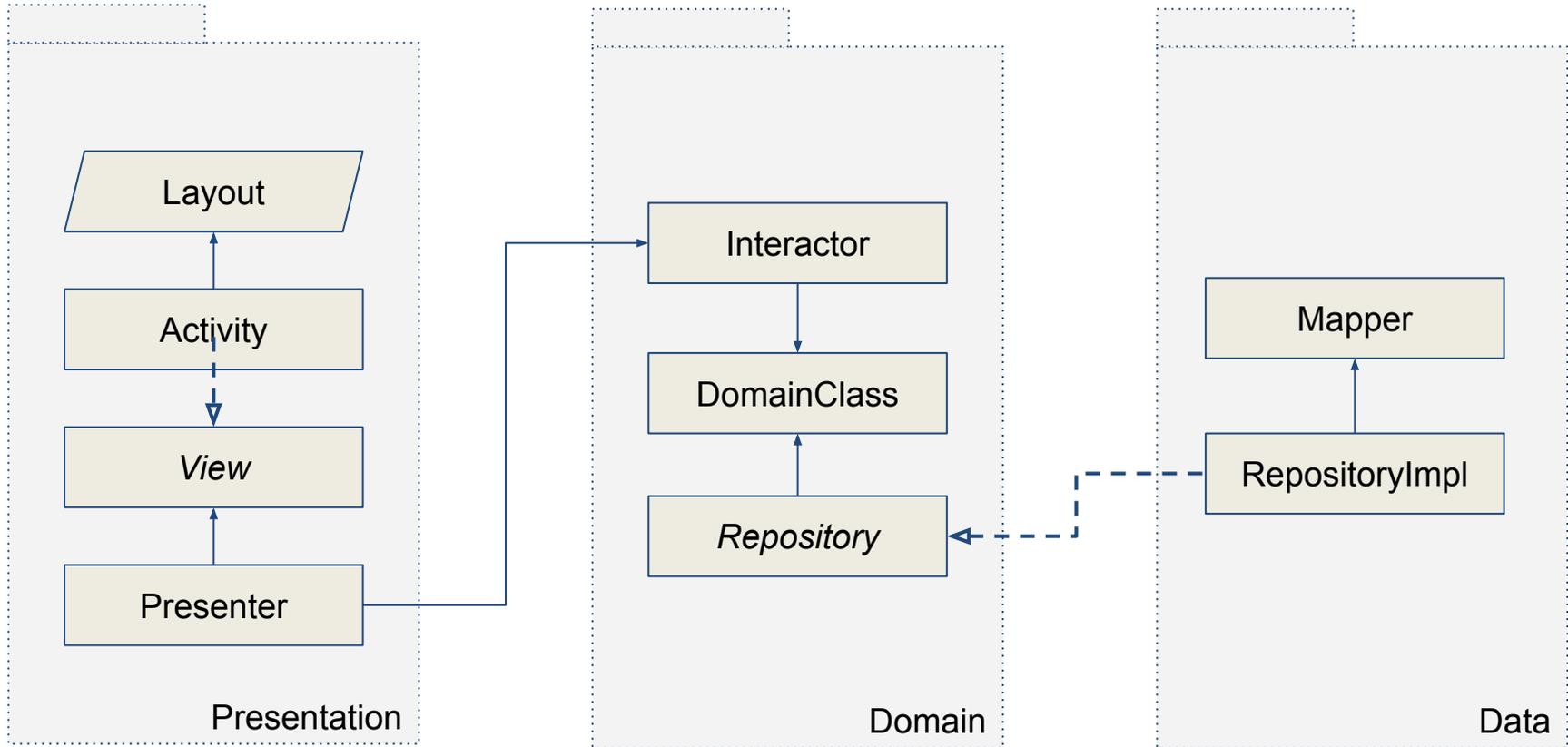
THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



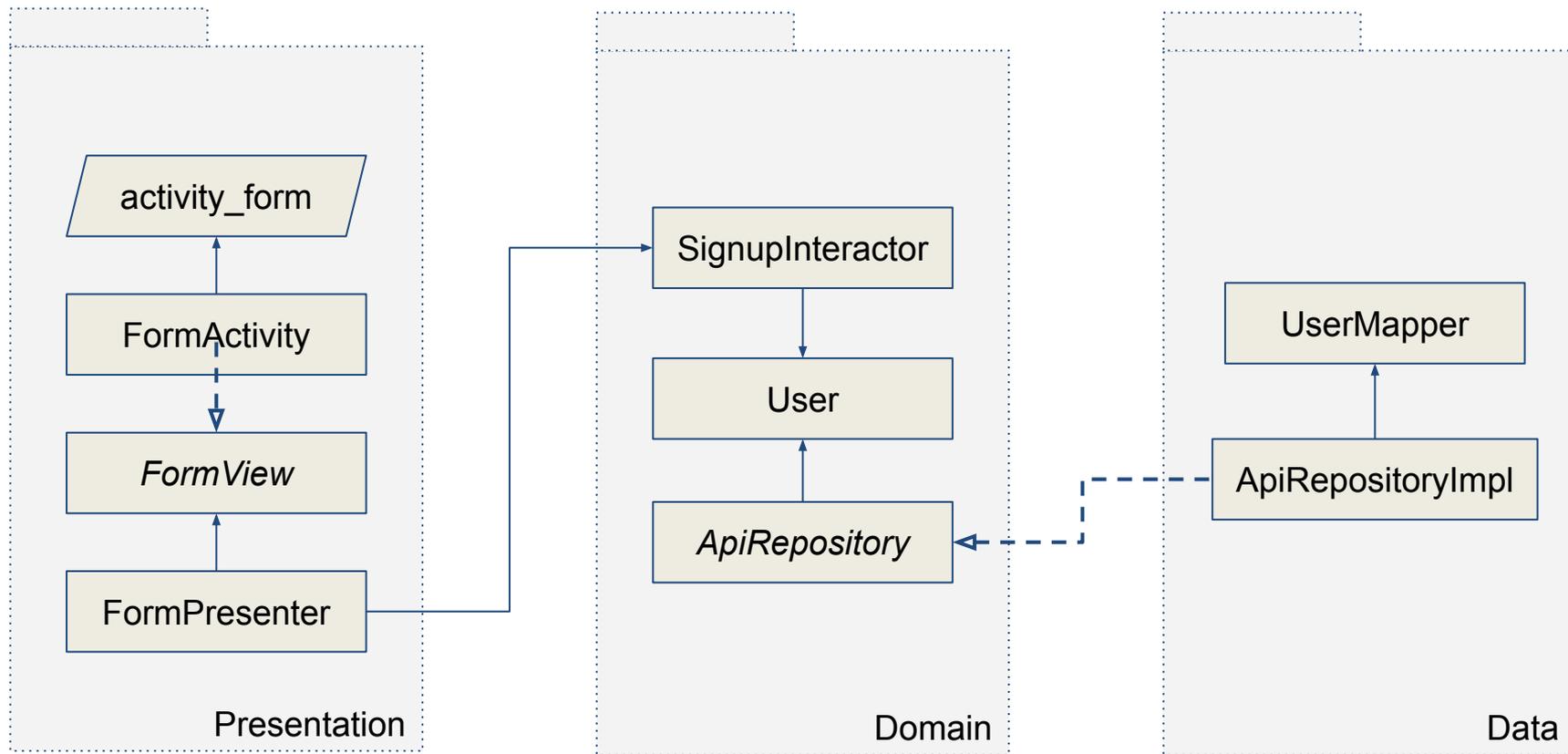
# Por exemplo..



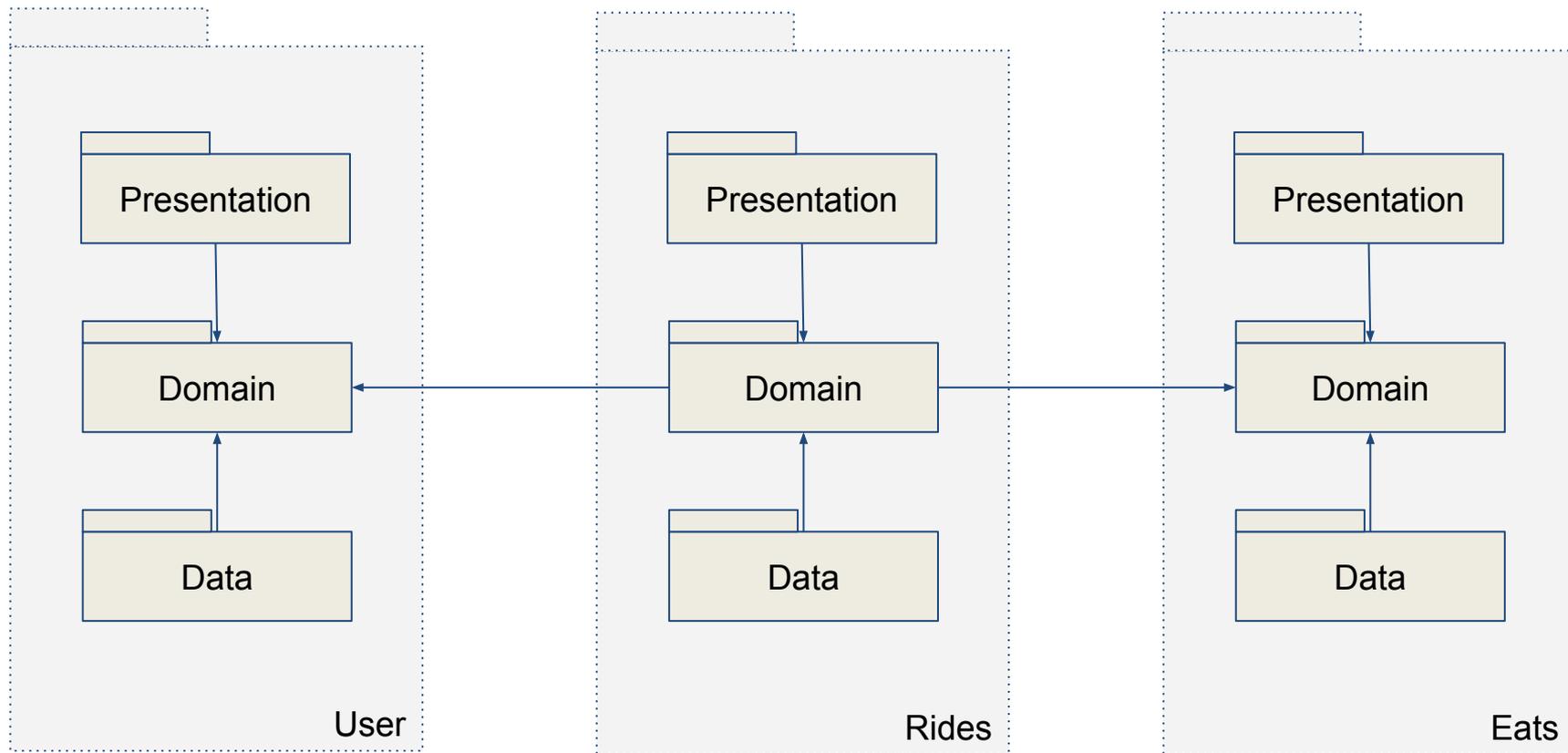
THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# Por exemplo..



# Ou...



# Conclusão



- Não existe fórmula mágica
- O produto e as tecnologias mudam
- Lembrar da fábula da lebre e da tartaruga

# Contato



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



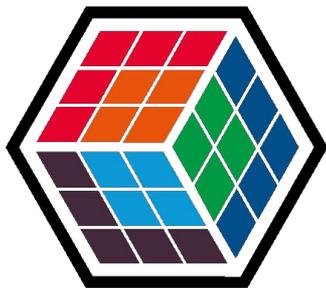
/in/ovmath



@ov\_math



@ov.math



# THE DEVELOPER'S CONFERENCE