

Série Robert C. Martin


ALTA BOOKS
E D I T O R A

Arquitetura Limpa

O Guia do Artesão para
Estrutura e Design de Software

Robert C. Martin

Com contribuições de James Grenning e Simon Brown

*Prefácio de Kevlin Henney
Epílogo de Jason Gorman*

Resumo de Arquitetura Limpa: o Guia do Artesão Para Estrutura e Design de Software

As regras universais de arquitetura de software aumentam dramaticamente a produtividade dos desenvolvedores ao longo da vida dos sistemas de software. Agora, aproveitando o sucesso dos seus best-sellers "Código Limpo" e "O Codificador Limpo", o lendário artesão de software Robert C.

Martin ("Uncle Bob") vai revelar essas regras e ajudar o leitor a aplicá-las. A "Arquitetura Limpa" de Martin não é só mais um catálogo de opções. Com base em meio século de experiência nos mais variados ambientes de software, Martin indica as escolhas que você deve fazer e explica por que elas são cruciais para o seu sucesso.

Como já era esperado do Uncle Bob, este livro está cheio de soluções simples e diretas para os desafios reais que você enfrentará - aqueles que irão influenciar diretamente o sucesso ou fracasso dos seus projetos.

Aprenda sobre as metas dos arquitetos de software - e as principais disciplinas e práticas que podem concretizá-las; Domine os princípios essenciais do design de software para abordar função, separação de componentes e gestão de dados; Veja como os paradigmas de programação impõem disciplina ao restringirem as ações dos desenvolvedores; Saiba identificar o que é crucialmente importante e o que é apenas um "detalhe"; Implemente estruturas ótimas e de alto nível para web, banco de dados, thick-client, console e aplicativos incorporados; Defina limites e camadas adequadas e organize os componentes e serviços; Saiba por que designs e arquiteturas dão errado e como prevenir (ou corrigir) essas falhas.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)