



A QUALIDADE DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE DEPENDE DOS PADRÕES DE PROJETO

Resumo

SILVA, Eduardo Neris da
MORÃES, Martin José Fagonde (Orientador)

Padrões de projetos são soluções para problemas que alguém um dia teve e resolveu aplicando um modelo que foi documentado e que você pode adaptar integralmente ou de acordo com necessidade de sua aplicação. Ou seja, eles estabelecem normas e regras para facilitar a correção de problemas comuns entre os desenvolvedores de software. Uma equipe que adota padrões de projeto de software passa a ter um vocabulário comum para conversar sobre o projeto, fica mais fácil compreender o código, sua legibilidade fica mais clara e semeá-lo para outros desenvolvedores se torna uma tarefa mais simples. Se o software necessitar passar por uma manutenção, ou uma correção de problema, será muito mais fácil se o seu desenvolvimento estiver padronizado. A ideia de sua criação veio da Arquitetura e Urbanismo. Ela tinha como propósito apresentar centenas de padrões sobre cidades, bairros, ruas e ambientes no geral e como eles poderiam ser construídos de forma a agradar a comunidade como um todo, visando a qualidade de vida. O primeiro grande trabalho da área de desenvolvimento de software que absorveu tal ideia, coletando e desenvolvendo dezenas de padrões para softwares, se deu em 1994 em um livro chamado *"Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software"*, escrito por Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson e John Vlissides. Este livro é a referência principal no assunto para a comunidade de software. Nele são descritos 23 padrões que foram baseados na experiência dos autores e que serviram de base para outros padrões que foram criados depois. Estes padrões foram categorizados de acordo com processos em comum, e esta divisão é feita em 3 grandes partes. Os padrões de criação têm como objetivo abstrair a instanciação de objetos. Com eles, o software vai solicitar um objeto de um determinado tipo e o terá pronto, sob demanda, sem nem se preocupar com as nuances da criação. Os padrões estruturais se preocupam em melhor organizar a estrutura das classes e os relacionamentos entre classes e objetos. Os padrões comportamentais atuam diretamente na delegação de responsabilidades, definindo como os objetos devem se comportar e se comunicar. Com o objetivo de atingir a todos da comunidade de desenvolvedores de software e, com isso, resultar em uma maior qualidade de software e do processo do desenvolvimento, os padrões de projetos de software foram criados, e quanto mais desenvolvedores os conhecerem, todos da comunidade tendem a ganhar.

Palavras-chave: software; padrões de projeto; desenvolvimento de software; qualidade;