

21 - Diagramando e Apresentando Arquiteturas

2025-12-23 20:42 pm

- Trabalho do arquiteto vai bem além do conhecimento técnico
- Comunicação é vital.
- Importante sempre apresentar as partes no contexto de todo o sistema.

Diagramas

- Compreensão do sistema como um todo.
- **Ferramentas:**
 - Importante não se apegar a algum diagrama só porque demorou pra fazer ou é bonito.
 - Existem várias ferramentas poderosas (e.g. *OmniGraffle*)
 - Deve ter os seguintes features:
 - **Camadas**
 - Poder mostrar ou esconder pedaços do sistema facilmente.
 - **Templates**
 - Ter biblioteca de componentes visuais comuns
 - **Magnets**
 - Ajudante pras linhas sempre ficarem retas, conectadas e bonitas.

Padrões de Diagramas

- Há vários:
 - **UML**
 - Unified Modeling Language
 - Bem pouco usado, mais usado para estrutura e workflow.
 - **C4**
 - Substituto moderno do UML
 - Quatro Cs:
 - **Contexto:**
 - Mostra todo o contexto do sistema, incluindo usuários e elementos externos
 - **Container:**
 - Limites físicos dos deployments
 - **Componente:**
 - Visão dos componentes
 - **Classe:**
 - Diagramas das Classes.
 - Ainda tem deficiências.
 - Mais adequado para arquiteturas monolíticas.
 - Nem tão adequado para distribuídos, como microserviços.
 - **ArchiMate**
 - Suporta arquiteturas entre domínios de negócio.
 - Open source.
 - Popular. Tenta ser mais simples do que abrangente.

Diretrizes de Diagramas

- Cada pessoa tem um estilo, mas alguns elementos comuns a se pensar:
- **Título**
 - Ter tudo bem etiquetado
- **Linhas**
 - Não deve ser finas e devem ter direção quando convém comunicar isso.
 - Linhas sólidas são comunicação síncrona e pontilhadas assíncronas.
- **Formas**
 - Não há padrões de forma.
 - Geralmente elementos 3D são artefatos deployáveis, retângulos indicam pertencimento.
- **Labels**
 - Ter todos os itens descritos para tirar ambiguidade.
- **Cor**
 - Útil para separar, embora haja tradição de ser tudo monocromático.
- **Legenda**
 - Caso as formas sejam ambíguas.

Apresentação

- Importante dedicar esforço para estudar como fazer apresentações no powerpoint.

Manipulação do Tempo

- Um dos pontos mais importantes de apresentar. Apresentador controla fluxo de ideias, diferente da leitura em que é o leitor.
- Transições e animações podem ajudar nisso.
 - Podem indicar separação entre tópicos.
- Organizar o tempo por ideias, não por slides.
 - Algumas ideias demandam menos tempo e menos slides do que outras.

Construções Incrementais

- Evitar o slide ser o próprio texto lido pelo apresentador.
- Slides devem ter só a informação relevante da ideia, pouco a pouco, não ter uma parede de informação.
 - Revelar informação aos poucos, conforme desenvolve a ideia.

Infodeck Vs Apresentações

- Infodeck são slides que devem ser lidos e não apresentados.
- Infodecks precisam ser mais completos, não têm o complemento da fala, e não requerem animações e transições da mesma forma.

Slides são a Metade da História

- A apresentação em si deve ser relevante, e não supérflua, importante compor os dois meios de comunicação.

Invisibilidade

- Slide em branco para dar o foco no apresentador.
 - Enfatiza parte falada.