

TÓPICO 00: INTRODUÇÃO À DISCIPLINA

Clean Code - Professor Ramon Venson - SATC 2026.2

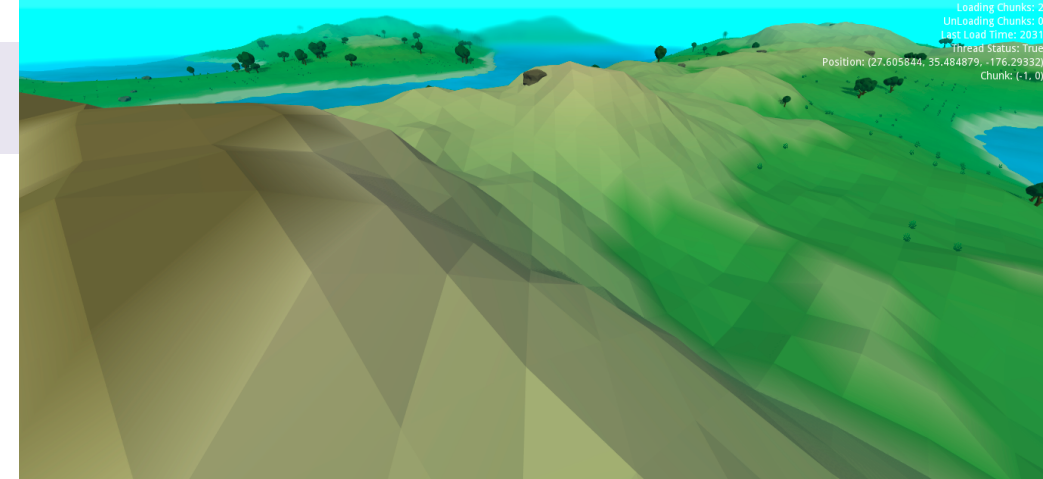
Apresentação do Professor

Ramon Venson

- Bacharel em Ciência da Computação
- Especialização em Tecnologias Web
- Mestrado em Tecnologia da Informação e Comunicação
- Professor e Desenvolvedor

Interesses

- Tecnologias Web
 - Spring, Node.js
 - REST, WebSockets
- Desenvolvimento de Jogos
 - Godot Engine
 - OpenXR
- Self-Hosted Services
- Software Livre





LabTec

- Laboratório de Tecnologias dos cursos de Engenharia de Software, Computação e IA
- Localizado no Prédio 20 (ao lado do ginásio)
- Bolsistas e Professores
- Projetos de pesquisa e institucionais

Apresentação da Disciplina

Ementa

Princípios de código limpo. Aspectos culturais. Manutenibilidade: estruturação, Clareza, Documentação (nomenclatura, comentários). Estruturas de Dados. Tratamento de Erros. TDD. Controle de Concorrência. Refatoração.

Objetivo da Disciplina

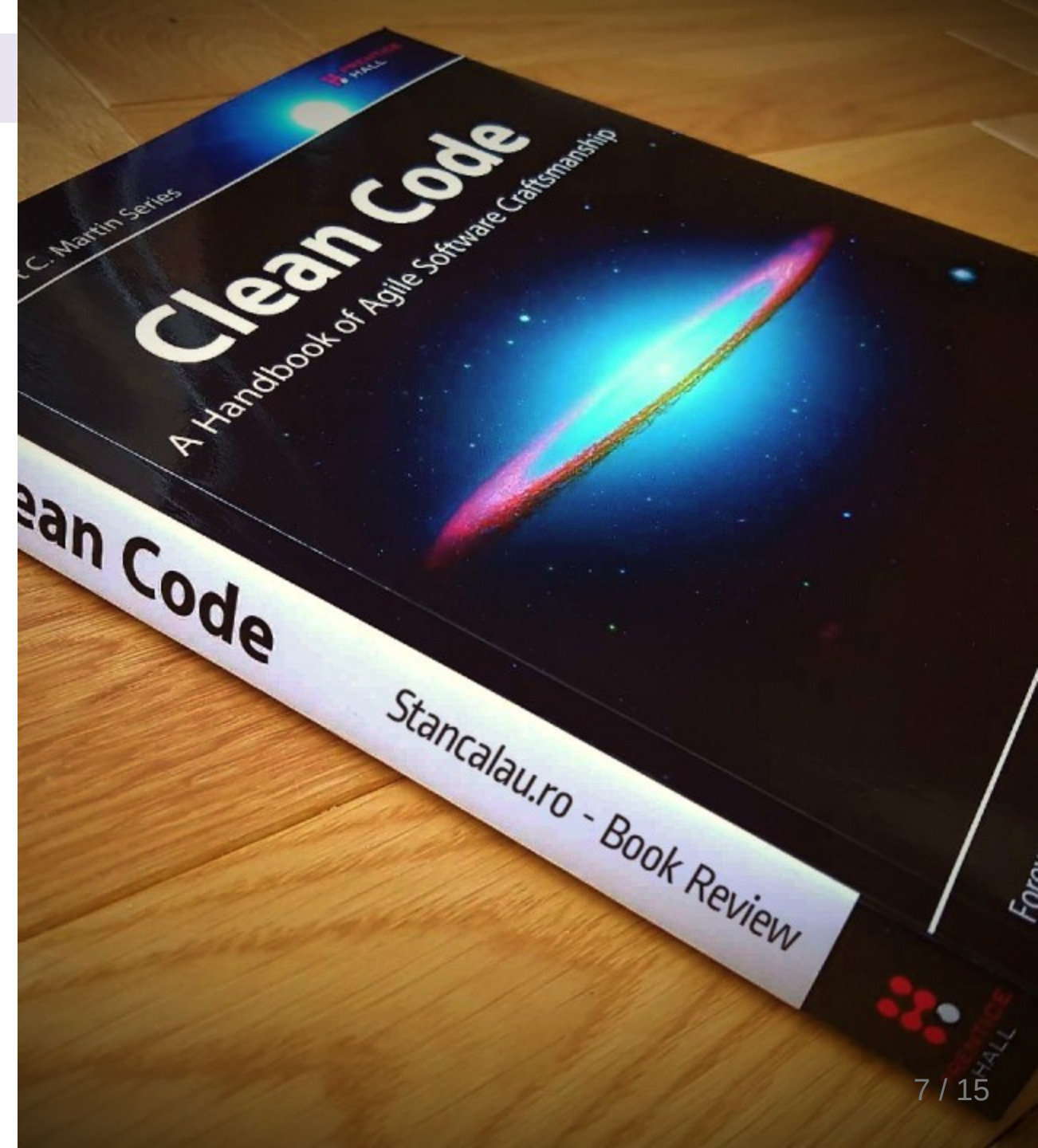
Proporcionar uma compreensão sólida dos princípios de desenvolvimento de software de fácil manutenção e escalabilidade, utilizando-se de boas práticas e padronização na produção de código, no gerenciamento de projetos e na gestão de equipes.

Conteúdo Programático

Primeira Etapa: Código Limpo

- Introdução à Disciplina
- Legibilidade e Nomenclaturas
- Funções e Comentários
- Formatação e Estrutura
- Tratamento de Erros
- Estruturas de Dados
- **Avaliação Escrita Individual I**

(N1)



Segunda Etapa: Qualidade e Manutenção

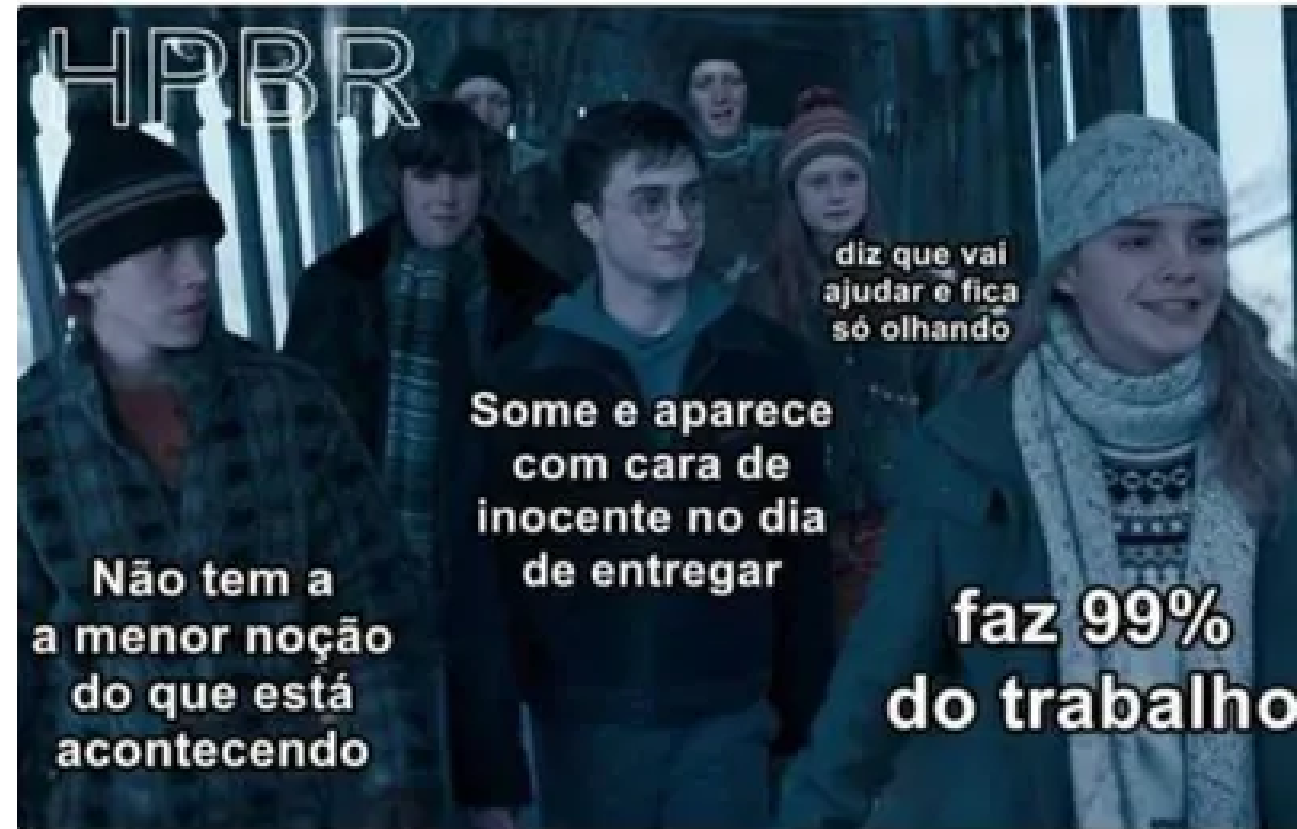
- Code Smells
- Técnicas de Refatoração
- Gerenciamento de Dependências
- Arquitetura e Testabilidade
- Controle de Versão Limpo
- Code Review
- Documentação Técnica Moderna
- **Avaliação Escrita Individual II**



Terceira Etapa: Projeto Final

- Automação de Qualidade
- Código Legado
- **Projeto Final de Refatoração (N3)**

TRABALHO EM GRUPO:



Avaliações

- Avaliação Escrita Individual I (N1)
- Avaliação Escrita Individual II (N2)
- Projeto Final em Grupo (N3) (Não recupera na N-1)

Média Final

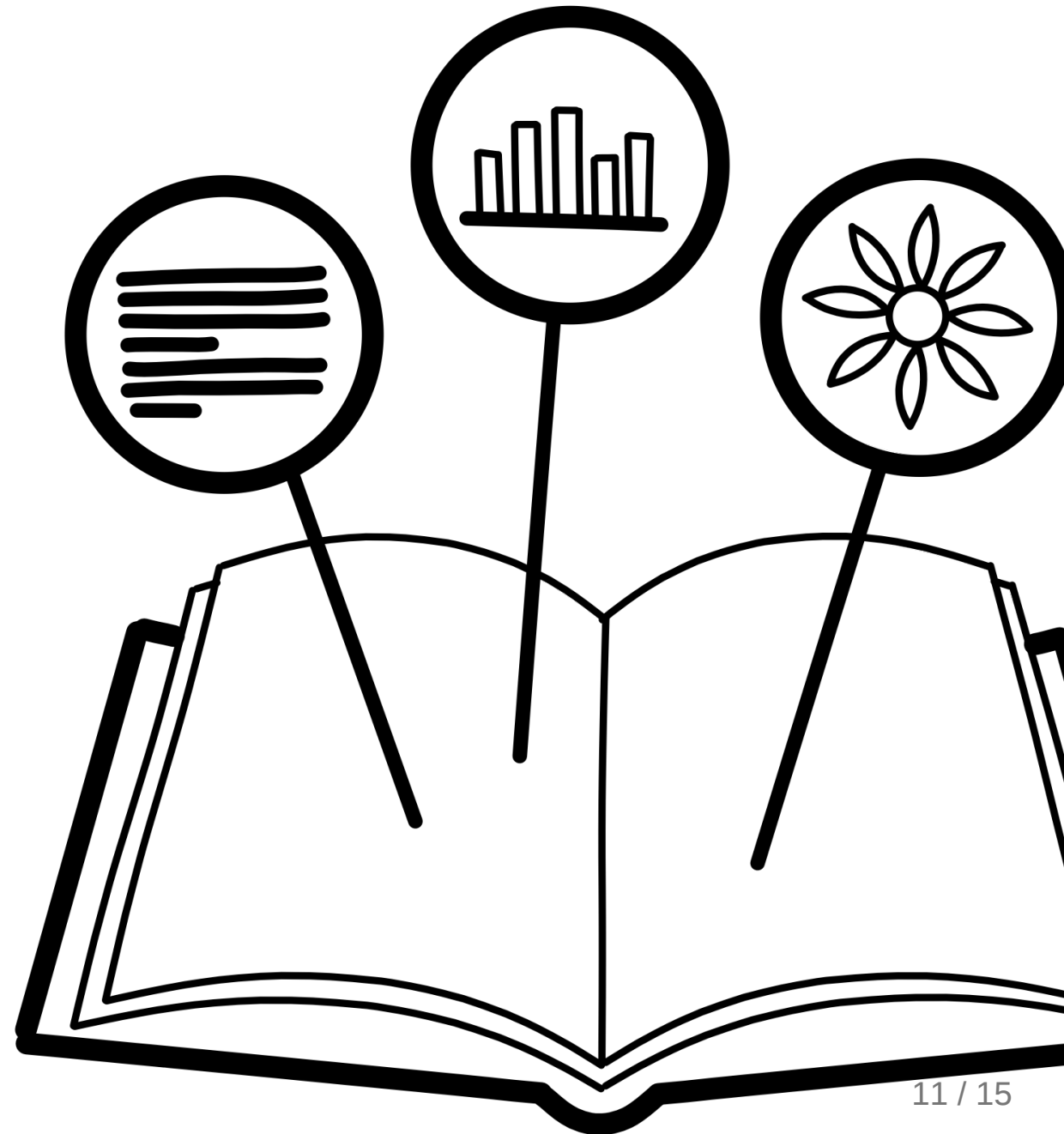
$$(N1 + N2 + N3) / 3$$

Avaliação substitutiva ao final do semestre substitui a menor nota



Recursos

- Aulas expositivas;
- Slides e materiais digitais;
- Computadores com acesso à internet
- Documentação técnica;
- Exercícios e exemplos práticos;
- Análise de código open-source;
- Ferramentas de desenvolvimento e depuração;



Repositório Oficial

<https://gitlab.com/professor-rvenson/cleancode-2026-2>

Todos os materiais de aula, incluindo avaliações, exercícios e exemplos de aula serão disponibilizados neste repositório oficial. O ambiente virtual poderá ser usado como repositório secundário em algumas situações.

Material compilado disponível em:

<https://cleancode.venson.dev>

HALEY JOEL OSMENT JUDE LAW



UN FILME DE STEVEN SPIELBERG

AI

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Uso de IAG na Disciplina

⚠ O uso de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAG) para a disciplina é considerado **controlado**

🚫 Exceto quando expressamente definido, o uso de IAG para gerar código ou respostas para exercícios e avaliações é **proibido**.

✅ O uso de IAG para fins de estudo, pesquisa e aprendizado é **permitido**, desde que não seja usado para gerar respostas prontas.

Contatos

Todo contato sobre a disciplina deve ser feito exclusivamente via email, para que o professor possa organizar e priorizar as demandas.

- Email: ramon.venson@satc.edu.br





Outras considerações

- No máximo 20 faltas (5 dias);
- Horário de Aula: 18:50h às 22:00h;
- Registrar saídas antecipadas por email;
- Atestado **não abona falta**;
- Entregas fora do prazo serão desconsideradas;
- Não deixar de realizar as atividades;
- Informe o professor prontamente sobre qualquer problema.