

- Nome: Lucas Ruiz Hespanhol
- Empresa que trabalha: Fueled ( localizada no estados unidos, New York)
- Função desempenhada: Desenvolvedor mobile, web, pythonista e integrador da tecnologia.
- Tempo de experiência na área de software: 11 anos

### **Perguntas:**

#### **– Quais os principais problemas/desafios enfrentados no desenvolvimento de software?**

O desenvolvimento de Software é uma área dinâmica e em constante mudança. O profissional precisa saber se adaptar a essas mudanças, pois as tecnologias evoluem constantemente e o profissional precisa estar sempre atualizado. As habilidades técnicas não são suficientes para quem trabalha em uma empresa que utilize metodologias ágeis. O comportamento conta muito. Trabalhar em equipes não é simples, pois quando colocamos várias pessoas com personalidades distintas para trabalhar juntas, é necessário gerir os conflitos e convergir as atividades para um objetivo comum. Entretanto como é a abstração e complexidade do software? Lucas disse “Quando se produz um software, ela tem uma natureza abstrata e complexa, e lidar com tamanha abstração e complexidade exige muita habilidade dos programadores. À medida que um sistema cresce de tamanho, também cresce em complexidade, portanto, sem esforços de qualidade seria impossível manter ou evoluir o sistema. Por isso, é preciso gerenciar o crescimento para garantir que a complexidade não saia do controle da equipe.”

#### **– Como é trabalhar em equipe para produzir software de qualidade?**

Cada pessoa tem sua personalidade e jeito de trabalho. Em um ambiente ágil é essencial trabalhar em equipe para garantir o sucesso de um projeto. Dessa forma, quando várias pessoas diferentes trabalham juntas (no caso ele é brasileiro, e trabalha num país de outro mundo) em uma atividade tão complexa como o desenvolvimento de software é preciso haver esforços de gestão de equipes para mediar os conflitos e garantir a coesão dos esforços a um objetivo.

#### **– Como eles buscam resolver /amenizar cada um destes problemas?**

No projeto, podemos fazer a arquitetura de um software já definida como o conjunto de decisões que são tomadas ao longo do tempo. Para tomar as melhores decisões os líderes técnicos utilizam modelos, que propiciam um bom ambiente para discutir as decisões, uma vez que abstraem os fatores irrelevantes e focam nas questões mais importantes. Em alto nível, a arquitetura mostra como o sistema está organizado e como seus elementos interagem para atender os requisitos. Entretanto, o objetivo da etapa de implementação é produzir código que se tornará o software. Dessa forma, as atividades de implementação devem estar em grande sintonia com as outras atividades para garantir a produção software de qualidade. Os principais desafios da etapa de implementação são:

- Reduzir complexidade do código.
- Preparar o código para futuras alterações.
- Construir para verificação e testes
- Reuso de código e uso de padrões de desenvolvimento.

As atividades de testes é encontrar defeitos, e o desafio do programador é saber como encontrar os defeitos o mais rápido possível. Já testes podem ser manuais ou automatizados. Para cada tipo de teste há várias estratégias possíveis, e é importante ter conhecimento para escolher a melhor estratégia para atingir os objetivos do projeto e não ultrapassar os limites do orçamento.