Neste artigo, Frederick P. Brooks, faz uma comparação entre o desenvolvimento de software e um lobisomen, afirmando que ambos passam de coisas familiares a assustadoras, muito rapidamente. No entanto, ao contrário do Lobisomen, os terrores do software, como prazos perdidos, orçamentos estourados e produtos com falhas, não podem ser abatidos com uma bala de prata.

O autor divide os problemas do software em dois grupos: **acidentais** e **essenciais**. Os acidentais estão ligados com a produção de software, sendo estes os menos desafiantes, enquanto que os essenciais estão ligados a arquitectura dum software ou sistema.

Os **problemas acidentais** têm sido resolvido ao longo do tempo, através das **melhorias do hardware**, em termos de memória e velocidade de processamento, aparecimento de **linguagens de alto nível**, que simplificam o desenvolvimento, aumentando a **produtividade** e **confiabilidade** do Software.

Relativamente ao problemas essenciais, o autor denota quatro aspectos únicos específicos do desenvolvimento de software:

* **Complexidade**: referindo-se ao facto do escalamento do software para desafios maiores ser algo bastante complexo, uma vez que não basta o uso dos mesmos componentes em tamanho maior, como muitas vezes acontece com o Hardware.
* **Conformidade**: prende-se com o facto do software se ter de adaptar a vários tipos de interface, sistema ou instituição existente, para além de não ter padrões fixos.
* **Alterabilidade**: uma característica (positiva) do software é que pode ser fácil e rapidamente alterado, no entanto, isto faz com que esteja sistematicamente a ser pressionado a ser atualizado e mudado.
* **Invisibilidade**: como o software não é visível e resulta de abstração torna a representação para membros exteriores de um projecto bastante complicada, fazendo também que estes tenham dificuldade em entender o que pretendemos.

Duarte Carvalho - 201503661