



COMPLEXIDADE

Acidental

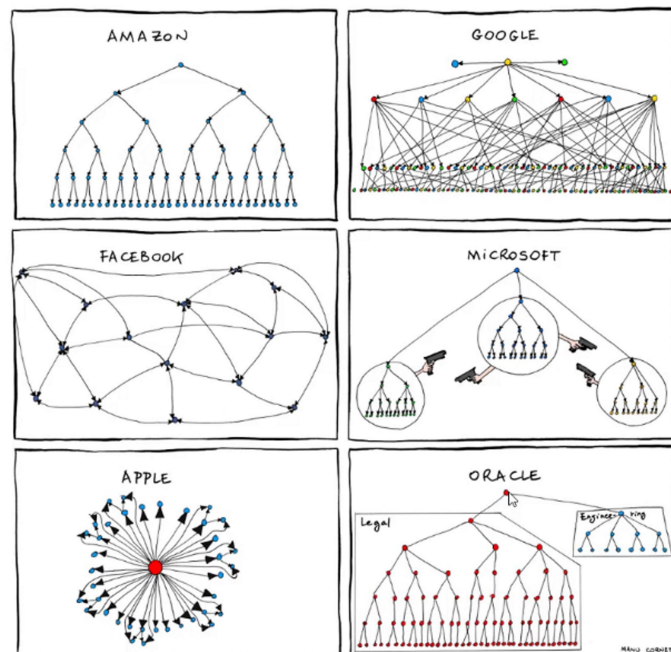
A complexidade acidental é aquela que surge durante o processo de desenvolvimento, ou seja, ela é **CAUSADA** pela abordagem escolhida para resolver o problema.

Essencial

Já a essencial é basicamente a complexidade que nosso “software” se propõe resolver.

SIM, infelizmente existem problemas complexos, e é neles que temos que focar.

- ✓ "Qualquer empresa que projeta um sistema, inevitavelmente produz um projeto cuja estrutura é uma cópia da estrutura de comunicação da organização." – Melvin Conway



Manifesto Ágil

Agilidade e o Manifesto Ágil

desenvolved

- ✓ Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor.
- ✓ Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.
- ✓ Entregar software funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aq̃s períodos mais curtos.
- ✓ Pessoas relacionadas à negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto e diariamente, durante todo o curso do projeto.
- ✓ Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.
- ✓ O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma conversa cara a cara.
- ✓ Software funcional é a medida primária de progresso.
- ✓ Processos ágeis promovem um ambiente sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários, devem ser capazes de manter indefinidamente, passos constantes.
- ✓ Contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.
- ✓ Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.
- ✓ As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto-organizáveis.
- ✓ Em intervalos regulares, o time reflete em como ficar mais efetivo, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.