



5

# TEXTO BASE

ENGENHARIA DE SOFTWARE

## Texto base

# 5

## Mitos de Software

Prof. João de Deus Freire Junior

### *Resumo*

*Há muitas inverdades, más tradições e práticas ditas como verdades e bons procedimentos no processo de engenharia de software. Elas são chamadas de mitos de software. Os mitos de software propagam desinformação e confusão ocasionando muitos problemas no desenvolvimento de software.*

### **1.1. Introdução**

O que é verdade e o que é mentira do processo de desenvolvimento de software? Quais são os mitos de software? Qual é a verdade relacionada ao processo de engenharia de software relacionada a cada mito? Essas perguntas serão respondidas nesta aula. Serão apresentados os mitos de software. O conhecimento deles é muito importante para reconhecê-los, evitá-los e combatê-los com boas práticas.

### **1.2. O que são os mitos de software?**

Os mitos criados em relação ao software são crenças infundadas sobre o software e sobre o processo usado para criá-lo. Eles parecem ser, de fato, afirmações razoáveis (algumas vezes contendo elementos de verdade) e frequentemente são promulgados por praticantes experientes ou gestores. (PRESSMAN, 2011)

### **1.3. Mitos Administrativos**

De acordo com Pressman (2011, p.46) os mitos administrativos acontecem porque:

“Gerentes com responsabilidade sobre software, assim como gerentes da maioria das áreas, frequentemente estão sob pressão para manter os orçamentos, evitar deslizos nos cronogramas e elevar a qualidade. Como uma pessoa que está se afogando e se agarra a uma tábua, um gerente de software muitas vezes se agarra à crença num mito do software, para aliviar a pressão (mesmo que temporariamente).”

Segue nos tópicos abaixo alguns exemplos de mitos administrativos de acordo com Pressman (2011, p.46).

### **1.3.1. Só precisamos de um manual repleto de padrões e procedimentos para a construção de software.**

- **Mito:**

Já temos um manual repleto de padrões e procedimentos para a construção de software. Isso com certeza por si só oferecerá ao meu pessoal tudo o que eles precisam saber

- **Realidade:**

Será que o manual é usado? Os profissionais sabem que ele existe? Ele reflete a prática moderna de desenvolvimento de software? Ele é completo? Na realidade, um manual por si só nunca oferecerá à equipe tudo que eles precisam saber.

### **1.3.2. Podemos já desenvolver software de alta qualidade já que temos computadores de última geração.**

- **Mito:**

Meu pessoal tem ferramentas de desenvolvimento de software de última geração; afinal, compramos os mais novos computadores.

- **Realidade:**

É preciso muito mais do que os mais recentes computadores para se fazer um desenvolvimento de software de alta qualidade.

### **1.3.3. Sempre podemos adicionar mais programadores para resolver nosso problema e tirar o atraso.**

- **Mito:**

Sempre que estivermos atrasados, podemos adicionar mais programadores e tirar o atraso.



- **Realidade:**

O desenvolvimento de software não é um processo mecânico igual à manufatura. Acrescentar pessoas em um projeto torna-o ainda mais atrasado. Pessoas podem ser acrescentadas, mas somente de uma forma planejada.

## **1.4. Mitos de Clientes**

De acordo com Pressman (2011, p.46) os mitos de clientes acontecem porque:

“O cliente solicitante do software computacional pode ser uma pessoa na mesa ao lado, um grupo técnico do andar de baixo, de um departamento de marketing/vendas, ou uma empresa externa que encomendou o projeto por contrato. Em muitos casos, o cliente acredita em mitos sobre software porque gerentes e profissionais da área pouco fazem para corrigir falsas informações. Mitos conduzem a falsas expectativas (do cliente) e, em última instância, à insatisfação com o desenvolvedor.”

Segue nos tópicos abaixo alguns exemplos de mitos de clientes de acordo com Pressman (2011, p.46).

### **1.4.1. Uma declaração geral dos objetivos é suficiente para se começar a escrever programas - podemos preencher os detalhes mais tarde.**

- **Mito:**

Somente uma declaração geral dos objetivos é suficiente para se começar a escrever programas - podemos preencher os detalhes mais tarde e já iniciar o desenvolvimento.

- **Realidade:**

O Uma definição inicial ruim é a PRINCIPAL causa de fracassos dos esforços de desenvolvimento de software.

É fundamental uma descrição formal e detalhada do domínio da informação, função, desempenho, interfaces, restrições de projeto e critérios de validação.

### **1.4.2. Os requisitos de projeto modificam-se continuamente, mas as mudanças podem ser facilmente acomodadas, porque o software é flexível.**

- **Mito:**

Os requisitos de projeto modificam-se continuamente, mas as mudanças podem ser facilmente acomodadas, porque o software é flexível. E mudanças tardias não causarão grandes impactos no desenvolvimento.

- **Realidade:**

Uma mudança, quando solicitada tardiamente num projeto, pode ser maior do que mais do que uma ordem de magnitude mais dispendiosa do que a mesma mudança solicitada nas fases iniciais.

## **1.5. Mitos profissionais**

De acordo com Pressman (2011, p.47) os mitos profissionais são:

“Os mitos que ainda sobrevivem nos profissionais da área têm resistido por mais de 50 anos de cultura de programação. Durante seus primórdios, a programação era vista como uma forma de arte. Modos e atitudes antigas dificilmente morrem.”

Segue nos tópicos abaixo alguns exemplos de mitos profissionais de acordo com Pressman (2011, p.47).

### **1.5.1. Assim que escrevermos o programa e o colocarmos em funcionamento nosso trabalho estará completo**

- **Mito:**

Assim que escrevermos o programa e o colocarmos em funcionamento, nosso trabalho estará completo. Podemos nos dar por satisfeitos com a entrega e partir para uma nova demanda.

- **Realidade:**

Os dados da indústria indicam que entre 50% e 70% de todo esforço gasto num programa serão despendidos depois que ele for entregue pela primeira vez ao cliente.

### **1.5.2. Enquanto não tiver o programa "funcionando", eu não terei realmente nenhuma maneira de avaliar sua qualidade**

- **Mito:**

Enquanto não tiver o programa "funcionando" completamente em ambiente de produção ou validação, eu não terei realmente nenhuma maneira de avaliar sua qualidade

- **Realidade:**

Um programa funcionando é somente uma parte de uma configuração de software que inclui todos os itens de informação produzidos durante a construção e manutenção do software.

## 1.6. Você quer ler?

Segue duas indicações de estudo complementar. Uma para leitura e outra para assistir.

- Assista o vídeo:  
SOUZA, Adler Diniz de. Mitos de Software e Engenharia de Software. 2016.  
Disponível em: <<https://youtu.be/CKSpC6VP6TU>>. Acesso em: 19 dez. 2019.
- Leia o artigo:  
FONSECA, Gabi. Os principais mitos do desenvolvimento de Software. 2011.  
Disponível em:  
<<https://www.profissionaisti.com.br/2011/08/os-principais-mitos-do-desenvolvimento-de-software/>>. Acesso em: 19 dez. 2019.

## 1.6. Referências

PRESSMAN, R. S.(2011) Engenharia de Software: uma abordagem profissional. 7.ed. Porto Alegre: Bookman, 2016.