

## Desmistificando a Programação - Parte III

Mário Leite

...

Como já havia dito, inicialmente, na Parte I: *“programar nada mais é do que criar uma receita que, seguida, resolverá um problema”*; a receita de um bolo é o exemplo clássico de uma rotina. Mas..., e a Programação Orientada a Objetos e Orientada a Eventos, como é que ficam nessa estória?! Esses tipos de programação diferem um pouco da programação tradicional, pois, são os eventos sofridos pelos *objetos* que vão ditar o fluxo do programa. Entretanto, por outro lado, pode ser afirmado que as rotinas que comandam as ações disparadas pelo usuário são procedurais, pois, apesar de ser um novo paradigma na programação, as rotinas continuam sendo executadas do modo tradicional: do início para o fim, uma a uma. Isto porque, graças a Deus, o computador ainda não pode decidir por ele mesmo, a despeito das linguagens de Inteligência Artificial onde pesquisadores estão tentando tornar a CPU “inteligente” a ponto de tomar decisões; porém este é um assunto muito polêmico e discutível, e foge do escopo desta publicação.

Mas, afinal de contas, programação é arte ou ciência? Segundo os dicionários, programação significa: *“elaboração de um programa para um computador”*. Isto pode ser traduzido, tecnicamente, como: *“programar é o ato de escrever um conjunto de ordens a serem executadas pelo computador para obter os resultados desejados”*. É aí, então, que alguns dizem que programar depende de criatividade, e que seria um dom nato das pessoas; mas, os programas também necessitam ser eficientes, eficazes e robustos, pelas razões expostas anteriormente; e com as novas técnicas de desenvolvimento o programador, mesmo não sendo um artista nato, pode perfeitamente se tornar um grande profissional, pois, basta estudar muito e levar a sério o seu trabalho. Portanto, não existe essa “super raça” em programação: aquela pessoa com óculos fundo de garrafa, que fica comendo pizza no porão da casa, que não tem namorada(o) e que não penteia o cabelo. Esse estereótipo do “super em programação” é apenas lenda, e não contribui em nada para o aprendizado; qualquer um pode ser Programador (com **P** maiúsculo), basta não ficar apenas lendo manual de linguagem, à procura de um comando milagroso que consiga resolver o problema! Basta querer PROGRAMAR, e não apenas codificar!

E finalmente: o Programador não pode se esquecer que, embora intelectualmente o programa seja dele, funcionalmente pertence ao USUÁRIO. Então, quem pode julgar o programa é o USUÁRIO, não o próprio programador, e nem aquele seu colega que se diz um “expert” em programação, só por que sabe a diferença entre *font-end* e *back-end*! E de nada adianta o programa ser “da hora”, telas bonitas, cheio de efeitos especiais, muito rápido, todo “orientado a objeto”, naquele paradigma moderno, etc, etc, etc, se não agrada o USUÁRIO! O programa deve ser **eficiente e eficaz**; entretanto, “fazer certo a coisa” (*eficiência*) não é o mesmo que “fazer a coisa certa” (*eficácia*). O que o USUÁRIO verifica é a eficácia; se o programa o agrada e resolve o seu (dele) problema satisfatoriamente!

Portanto, se você se esqueceu de como usar o *loop for*, use o *loop while*; ou até mesmo o demonizado **goto** em vez de **break** para desviar o fluxo do programa. Não se envergonhe, e nem se reprima; o que tem que ser feito é resolver o problema DO USUÁRIO; e se isto puder ser feito, também, com eficiência, melhor ainda!

---

Para adquirir o pdf/e-book dos meus livros sobre programação, entre em contato pelo e-mail: **marleite@gmail.com**

---

