Os problemas obtidos com o uso do GOTO

O ‘goto’ é um comando de estrutura de controle que é usado para salto de instruções. A discussão levantada sobre o seu uso ou não é frequentemente levantada apontando – se a questão de boas práticas de programação, pois, o seu uso pode dificultar bastante a leitura do código. Além de existir estruturas hoje que substituem com facilidade esse comando como o if/else ou while

Tentando defender e obter uma mudança de paradigma de programação Edsger W.Dijkstra, famoso cientista da computação, em seu artigo “A Case against the GO TO Statement” cita que o “uso desenfreado do goto torna muito difícil encontrar um conjunto significativo de coordenadas para descrever o progresso do processo, não deixando nada estruturado ao fim do programa”.

Além de que o goto pode causar problemas para a máquina já que depois que o código é feito quem faz o resto é a maquina e vários saltos desordenados podem gerar alguma falha. Inclusive fazendo com que o goto fosse retirado de algumas linguagens e nem colocado em novas. O goto apresenta um outro problema que a facilidade de gerar loop infinito sem querer por algum erro do programador em que ele usa o goto para um ir a um ponto que esta com acima da função.

Em suma o goto tem o seu maior problema quando se trata de legibilidade do código, mas isso não significa que não seja usado, pois em linguagens como C e Assembly(Mips) ainda é possível fazer o uso da ferramenta.