

Resenha do artigo Big Ball of Mud

O artigo “**The Big Ball of Mud**” de Brian Foote e Joseph Yoder examina um fenômeno comum na engenharia de software onde os sistemas se tornam uma “grande bola de lama”, ou seja, uma bagunça de código mal estruturado, com pouca organização e manutenção apressada.

O interessante é que embora essa arquitetura não seja algo que os desenvolvedores desejam, ela é, de certa forma, inevitável. A pressão para entregar recursos rapidamente, os prazos apertados, a complexidade do sistema e a falta de experiência em arquitetura fazem com que muitos sistemas se desenvolvam de maneira desorganizada. O texto dá exemplos de como a falta de um plano claro e a necessidade de mudanças constantes criam confusão no código.

Eles também falam sobre outros padrões, como o **Throwaway Code**, que é uma solução rápida e temporária que eventualmente se torna permanente, e o **Piecewise Development**, que representa o desenvolvimento incremental e desorganizado de sistemas. É como se o código crescesse de forma improvisada, sem uma visão clara do todo.

O artigo não condena estes tipos de sistemas, afinal, nem sempre é possível escapar da “grande bola de lama”, mas procura compreender porque surgem e como podemos lidar com eles. Muitas vezes estes sistemas duram muito tempo, embora sejam difíceis de manter, porque simplesmente “funcionam”. Este é um tipo de solução alternativa que, embora não seja a melhor solução, de fato funciona.

Por fim, a ideia do artigo é abrir os olhos para o fato de que embora o ideal seja criar sistemas bem planejados e organizados, a realidade impõe certas limitações. Os autores sugerem que deve ser encontrado um equilíbrio entre manter o sistema a funcionar e, ao mesmo tempo, planejar e executar a sua evolução de uma forma mais estruturada.