

Nome: Amanda Bicalho Silva

### **Resenha do artigo “Big Ball of Mud”**

O artigo “Big Ball of Mud”, de Brian Foote e Joseph Yoder, fala sobre um problema muito comum no desenvolvimento de software: sistemas extremamente desorganizados e confusos, chamados de Bola de Lama Gigante. Esse tipo de sistema ocorre quando o código é escrito sem planejamento, resultando em algo difícil de entender e manter. Mesmo sendo considerada uma má prática, essa abordagem é muito usada porque permite que desenvolvedores atendam às demandas rapidamente.

Os autores explicam que, muitas vezes, a pressão para entregar o sistema no prazo faz com que se crie código desleixado, mas funcional. Isso acontece, grande parte das vezes, quando não há tempo suficiente para pensar em uma solução a longo prazo. A ideia a princípio é fazer funcionar, mesmo que o código acabe se tornando difícil de modificar no futuro. Exemplos de problemas são o Throwaway Code, que começa como um código temporário e acaba ficando no sistema, e o Piecemeal Growth, que é o crescimento desorganizado do sistema ao longo do tempo.

Embora sistemas assim funcionem no curto prazo, eles eventualmente se tornam difíceis de mexer ou corrigir. Os autores sugerem que, em muitos casos, a única solução é reconstruir o sistema do zero ou fazer uma grande reformulação no código.

O artigo mostra que, apesar de ser uma solução rápida, construir sistemas dessa forma pode trazer muitos problemas no futuro. No entanto, os autores entendem que nem sempre é possível evitar, especialmente em projetos com prazos apertados. Eles defendem a importância de equilibrar a necessidade de entregar o projeto rápido com o planejamento de uma estrutura de código mais organizada e fácil de manter.

Em resumo, o artigo explica por que sistemas desorganizados são tão comuns no desenvolvimento de software e propõe algumas formas de melhorar essa situação, incentivando um equilíbrio entre soluções rápidas e um planejamento mais cuidadoso.