

1. Software não estraga igual uma peça de computador, porque não é físico, mas com o tempo ele pode ficar velho, desatualizado ou inseguro. Pra evitar isso, tem que atualizar sempre, corrigir erros, colocar melhorias e acompanhar as tecnologias novas pra não ficar pra trás.
-

2. Porque se você faz tudo de qualquer jeito, sem planejar, dá ruim. O cliente fala uma coisa no começo, você faz, e depois ele pede mais coisa e acaba atrasando tudo. Tipo, você acha que termina em 10 dias, mas no final atrasa porque teve que mudar muita coisa. Então tem que planejar e organizar antes pra evitar esses problemas.
-

3. “Quanto mais cedo escrever o código, mais rápido terminarei o programa.” Isso é mentira porque se você começa a programar sem planejar, depois vai ter que refazer um monte de coisa e vai perder mais tempo. Então, planejar antes é melhor do que sair codando sem pensar.
-

4. O mito é: “Um programa está terminado ao funcionar.” Esse mito é o contrário da lei porque o programa nunca tá 100% pronto, sempre precisa de atualização, melhoria e correção com o tempo. A Engenharia de Software serve pra organizar isso, manter o sistema funcionando bem, atualizado e acompanhando as mudanças.
-

5. Os mitos são:

- “Quanto mais cedo escrever o código, mais rápido terminarei o programa.”
- “Um programa está terminado ao funcionar.”

Esses mitos não levam em conta que quanto mais o sistema cresce, mais complicado ele fica. Se não organizar, vira uma bagunça. A Engenharia de Software ajuda com boas práticas, código organizado, modularização e refatoração, pra não deixar tudo virar um caos.