

# Princípios e Padrões

*Princípios*

**Princípio?**

# prin • cí • pi • o

**sm**

Momento em que uma coisa, ação, processo etc. passa a existir; começo, exórdio, início.

Causa primeira de alguma coisa a qual contém e faz compreender suas propriedades essenciais ou características; razão.

Em uma área de conhecimento, conjunto de proposições fundamentais e diretivas que servem de base e das quais todo desenvolvimento posterior deve ser subordinado.

Regra ou norma de ação e conduta moral; ditame, lei, preceito.

Michaelis, em <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/princ%C3%ADpio/>

# Princípios na área de desenvolvimento de software

# Princípios para *devs*

*"Precisamos empregar princípios de projeto que mantenham nosso software flexível e passível de manutenção, ..."*

- Bob Martin, Princípios e Práticas Ágeis em C#

Recomendações escritas por devs sábios e ancianos após apanhar dos sistemas por muito mais tempo do que nós.

**Princípios de mais,  
princípios de menos**

# Einstein Principle

*"Uma teoria científica deve ser tão simples quanto possível, mas não simplificada"* - Albert Einstein

Substitua teoria científica por:

- **metodologia**, e tens MinimalMethodologies, de onde começou esse fio.
- **modelo**, e tens AgileModeling.
- **projeto de software**, e tens o EinsteinPrincipleOfSoftwareDesign.

*Eu sempre tinha considerado essa citação de Einstein uma crítica aos modelos super simplificados, no caso dele, modelos da natureza. Desde que ele adicionou um monte de complexidade não-intuitiva aos nossos modelos de natureza, pode-se entender sua motivação.* - Ward Cunningham

Extraído de <https://proxy.c2.com/cgi/wiki?EinsteinPrinciple>

<https://proxy.c2.com/cgi/wiki?EinsteinPrinciple>

# Einstein Principle of Software Design

Eu não me importo com nomes longos, mas acho que exagerei. Talvez tenha outro princípio aqui:

*“um nome deve ser tão longo quanto necessário, mas não muito longo”, ou, “um nome deve ser tão curto quanto possível, mas não muito curto”*



## Einstein Principle Of Software Design

I don't mind long names, but I think I went overboard. Maybe there's another principle here:

*a name should be as long as necessary, but no longer.*

Or how about:

*a name should be as short as possible, but no shorter.*

-- KielHodges ;-)