

Aluno: Bernardo de Resende Marcelino  
Disciplina: Projeto de software  
Professor: João Paulo Aramuni

### Resenha Crítica “The Big Ball of Mud - Brian Foote, Joseph Yoder”

O artigo “The Big Ball of Mud” apresenta modelos de arquitetura de software problemáticos, como o que ele chama de “Grande bola de lama”, termo utilizado durante o artigo para descrever projetos de software sem arquitetura definida, padrões de projeto, ou boas práticas estabelecidas durante seu planejamento e implementação, além disso, Foote e Yoder abordam 6 “padrões” de projeto problemáticos, como “THROWAWAY CODE”, usado para se referir ao código feito às pressas e sem preocupação com futuras manutenções e um código que pode ser facilmente descartado ao longo do tempo, outro exemplo seria o “SWEEPING IT UNDER THE RUG” usado para descrever mudanças de código desesperadas e que alteram somente a “fachada” do que está sendo produzido, evitando mudanças radicais e bem planejadas para resolver problemas de forma eficiente.

Os autores também buscam compreender os motivos pelos quais a ausência de padrões e arquiteturas bem definidas são tão comuns nos projetos atuais, atribuindo-os a fatores como prazos curtos, baixo investimento, dificuldades em promover mudanças, até mesmo ausência de experiência e conhecimento dos desenvolvedores. O artigo também compara esse tipo de projeto com as Shantytowns, casas feitas de material barato, sem planejamento, infraestrutura e não necessitam de grande experiência para serem criadas, e em casos de chuvas intensas e inundações suas estruturas podem ser seriamente comprometidas, e o mesmo ocorre com software sem arquitetura e padrão, com dificuldades de manutenção, mal documentado, código duplicado, funções mal utilizadas e “remendos” no código que podem comprometer o funcionamento adequado das aplicações e a longo prazo geram retrabalho e refatoração

Brian Foote e Joseph Yoder ressaltam a importância de um bom planejamento e produção de software que deve considerar futuras mudanças, manutenções e crescimentos, trazendo analogias pertinentes com cidades planejadas e a necessidade de se analisar as necessidades e se preparar para mudanças e crescimentos dentro de um projeto de software. Depois de já pronto, assim como uma cidade em desenvolvimento, o software passa por momentos de crescimento, com novas funcionalidades e manutenções, com o auxílio de boa documentação, padrões e arquitetura bem definidos, esse tipo de tarefa pode ter soluções mais robustas, coerentes e tem ciclo de vida maior no contexto do software

Em resumo, o artigo busca classificar soluções e arquiteturas de sistemas mal documentados, planejados ou mal escritos dentro de categorias, buscando compreender motivações pelas quais se torna tão comum ver sistemas que se tornam “Grandes Bolas de Lama”, evitando más práticas e soluções imediatistas, propondo soluções e citando motivos pelos quais adotar uma boa arquitetura, com padrões sólidos e documentação adequada podem trazer inúmeros benefícios a longo prazo e evitar grandes reconstruções de software.