

Don't repeat yourself

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Don't repeat yourself (em português: Não repita a si mesmo) ou também conhecido pelo acrônimo **DRY** é um conceito de programação de computadores o qual propõe que cada porção de conhecimento em um sistema deve possuir uma representação única, de autoridade e livre de ambiguidades em todo o sistema. Esta expressão foi cunhada por Andy Hunt e Dave Thomas em seu livro The Pragmatic Programmer^[1]. Ele se aplica amplamente, incluindo esquema de banco de dados, plano de teste, compilação e mesmo documentação de software^[2].

Se este conceito for aplicado, a modificação de uma parte do sistema não leva a modificações em outras partes não relacionadas. Adicionalmente, todos os elementos relacionados mudam de forma previsível e uniforme, mantendo-se, portanto, sincronizados. Além de usar métodos e sub-rotinas em seu código, Thomas e Hunt delegam em geradores de código, construtores automáticos e linguagens de script para observar os princípios DRY através das camadas.

Referências

1. Bill Venners (10 de março de 2003). «Orthogonality and the DRY Principle» (<http://www.artima.com/intv/dry.html>). Consultado em 14 de agosto de 2010
2. Dave Thomas, interviewed by Bill Venners (10 de outubro de 2013). «Orthogonality and the DRY Principle» (<http://www.artima.com/intv/dry.html>). Consultado em 1 de dezembro de 2006

Obtida de "https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Don%27t_repeat_yourself&oldid=46405659"

Esta página foi editada pela última vez às 20h20min de 9 de agosto de 2016.

Este texto é disponibilizado nos termos da licença Atribuição-CompartilhaIgual 3.0 Não Adaptada (CC BY-SA 3.0) da Creative Commons; pode estar sujeito a condições adicionais. Para mais detalhes, consulte as condições de utilização.