

# Resenha – Big Ball of Mud

**Gabriel Ramos Ferreira**

Para mim, esse artigo descreve a ausência da Engenharia de Software. A falta de um processo bem formulado, seguindo regras e padrões para garantir a qualidade e a melhor eficiência, gera problemas, e não soluções. Começando pela definição que nos leva ao nome do artigo, o que seria a “*Big Ball of Mud*”? De forma simples, essa é a descrição de um sistema confuso, extenso, sem estrutura clara e completamente acoplado. É aquele famoso código em que ninguém quer fazer manutenção e, se for preciso, não vai ter ideia por onde começar, já que o mesmo nem sequer tem documentação (ou até tem, mas está muito desatualizada).

Qualquer engenheiro de software que já tenha tido a mais básica experiência prática, sente calafrios só de se imaginar lidando com uma situação desse tipo, e por isso talvez até se pergunte: “Como alguém pode deixar isso acontecer?”. Existem vários fatores que levam a esse resultado, mas existem três pontos que eu considero mais importantes:

- Falta de conhecimento do domínio
- Falta de tempo
- Negligência da dívida técnica

## *Falta de conhecimento do domínio*

Código feito sem o devido entendimento do domínio se torna apenas uma sequência de instruções. Esse fato contribui diretamente para a confusão e falta de estrutura clara no projeto. Ter uma boa documentação viva auxilia na tomada de decisões e, principalmente, evita a bola de lama.

## *Falta de tempo*

Prazos apertados forçam soluções rápidas, que ignoram a arquitetura e o processo de desenvolvimento. Em momentos emergenciais, um bom time deve procurar manter sua operação funcionando o mais próxima possível de como é normalmente.

## *Negligência da dívida técnica*

O que já deu errado costuma ser o maior combustível da bola de lama. Soluções “*quick and dirty*” são muito bem-vindas para resolver situações emergenciais, mas devem ter prioridade máxima para refatoração quando a poeira baixar.

Em certo momento, os autores do artigo propõem algumas “soluções” para lidar com a “*Big Ball of Mud*”, porém, no meu ponto de vista, em softwares extensos, se gasta muito mais tentando arrumar algo perdido em vez de recriar do zero, com soluções mais robustas e atualizadas. Devemos buscar evitar a bola de lama em vez de combatê-la; sua existência deveria ser divulgada nas primeiras aulas de qualquer curso de Engenharia de Software, com diversos exemplos à disposição dos engenheiros em formação, para que todos possamos entender como identificar sistemas que têm certa tendência a entrar nesse cenário e mudar seu rumo. A busca por evitar uma “*Big Ball of Mud*”, por si só, já é a construção de uma excelente solução de arquitetura de software.