**Atividade Prática 6 - Mitos de Desenvolvimento de SW**

**Nome:** Lucas Oliveira de Farias

**RA:** a2371600

**1 – O que foi a chamada “Crise de Software”?**

**R:** Foi um termo, que surgiu em 1970, época em que a engenharia de software quase não existia. Nesse período o desenvolvimento de software enfrentava algumas dificuldades devido ao: Rápido crescimento da demanda por software, aumento da complexidade dos problemas a serem solucionados e a inexistência de técnicas estabelecidas que funcionassem perfeitamente.

**2 - Como a Engenharia de Software contribuiu com a superação da “Crise do Software”?**

**R:** A Engenharia de Software, surgiu com intuito de contornar a crise do software, com a preocupação de sistematizar o processo de desenvolvimento e manutenção do software.

Sendo assim, a engenharia de software incentiva o uso de modelos abstratos e precisos, permitindo especificar, projetar, implementar e manter um sistema, sempre garantindo a qualidade do sistema; oferece planejamento e gerenciamento para os processos do desenvolvimento.

A engenharia também segue alguns princípios, como: Formalidade, Abstração, Decomposição, Generalização e Flexibilização.

Alguns elementos essenciais são aplicados pela engenharia, são eles: Foco na qualidade, Ferramentas, métodos e processo.

**3 - O que são mitos de software?**

Mitos de software são verdade falsas, encontradas no mundo da indústria de software. Tanto os mais jovens, como os mais velhos, dão créditos a essa mentira.

**4 – Pesquise, cite e comente sobre 5 mitos de software**

Alguns dos mitos são:

* **“Um bom manual, cheios de regras e padrões, fornecerá a equipe tudo que é necessário saber”.** Na verdade, não é assim que funciona, pois os projetos são diferentes um dos outros, as regras de negócios são diferentes, as pessoas envolvidas nos projetos são diferentes e pensam diferentes umas das outras. Então não há como criar um manual, pois não há como aplicar um manual para todas as situações. Por esse motivo é imprescindível um planejamento, um levantamento de requisitos, para que o projeto seja iniciado.
* **“Caso haja atraso no cronograma ou no projeto, pode ser que seja alocado mais programadores”.** É um mito bastante “utilizando” ainda hoje. Para desenvolver um software existes várias etapas a serem compridas, e isso requer tempo para se executado. Antes de começar um projeto tem de ser alocado a quantidade de pessoas capacitadas necessárias para executa-lo, e determinar um prazo em que realmente seja o suficiente para concluir o projeto. Não adianta alocar um programador que não está familiarizado com a empresa e com os projetos, pois ao fazer isso, irá atrapalhar outros programadores que já estão no projeto, visto que eles terão que auxiliar o programador que fora recentemente alocado.
* **“Terceirização de trabalho é uma garantia de tranquilidade e nenhum trabalho”.** Terceirizar um trabalho não é um boa opção. Pois se uma empresa contratou uma outra empresa para criar e desenvolver um projeto, a responsabilidade é totalmente da empresa contratada, qualquer erro, ou qualquer problema que aconteça ou que venha á acontecer no futuro, é de total responsabilidade da empresa contratada. Para realizar manutenções e correções de erros futuros será mais custoso, mais trabalhosos, talvez o código não esteja bem estruturado, ou não esteja documentado e comentado, a equipe não estará familiarizada com o código. Ao terceirizar um serviço não há garantia de qualidade.
* Para a construção de um software, não há necessidade de levar em contas os detalhes.
* O único produto que será entregue ao cliente é o código executável.