

Os segredos da indústria para se tornar um desenvolvedor melhor

BRUNO LUCATTELLI

lucattelli.com

twitter.com/lucattelli

PQ?

Nós somos desenvolvedores!

 Raquel Cunha-SolMan
@raquelsolman

Follow

Why developers are important?
@grassl explains in his session now
#SAPForum #Brasil @sapdevs
pic.twitter.com/y5HSwdVXxm

Reply Retweet Favorite More



5:21 AM - 12 Feb 2014

Flag media

Nós somos desenvolvedores!



Mario Simon

@marioolimon

Follow

"SAP is putting strong focus on Developers, we all need to be successful" by @grassl #SAPForum #Brasil

Reply Retweet Favorite More

RETWEET

1



5:22 AM - 12 Feb 2014



1

#1

Nós somos
desenvolvedores!

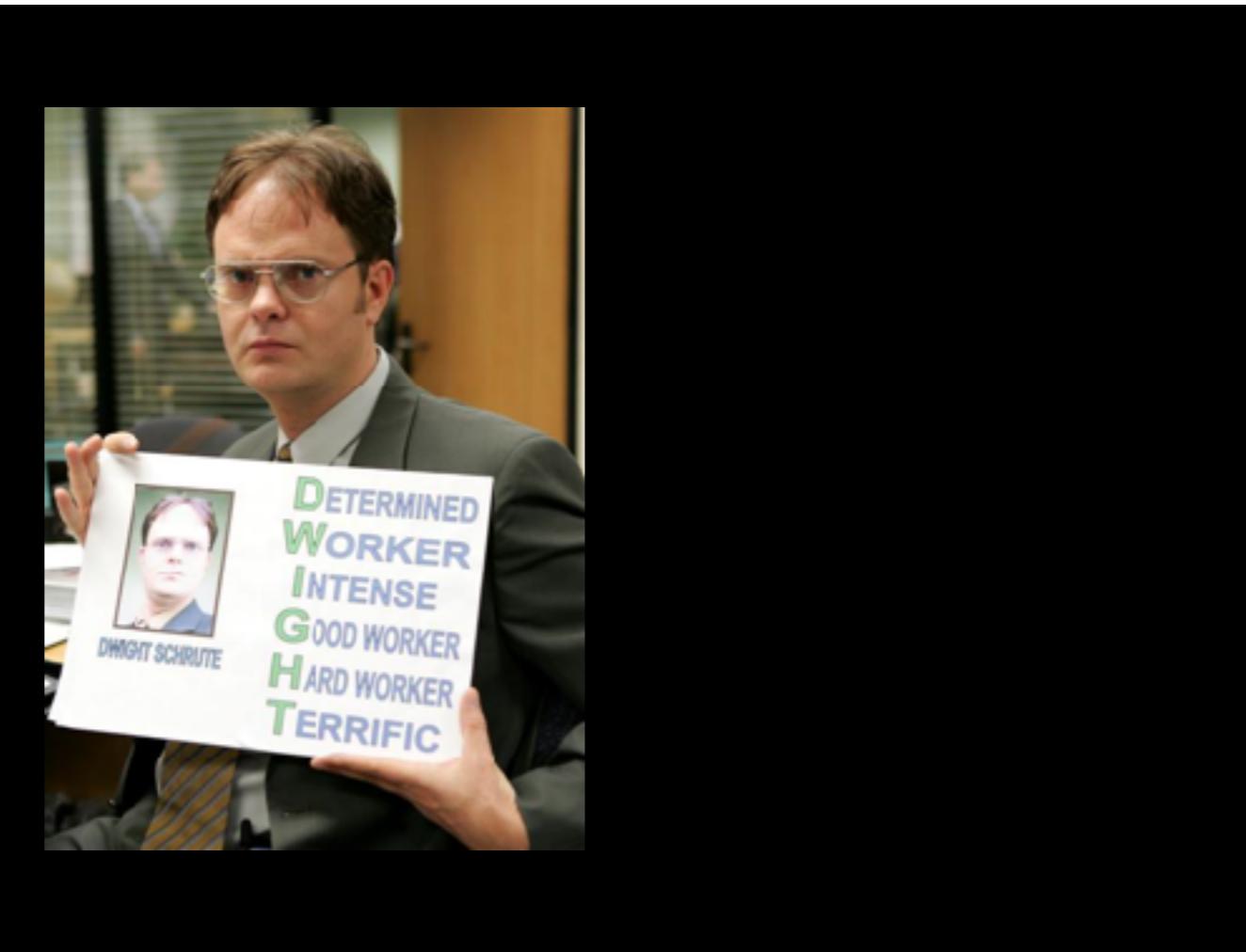
Nós somos desenvolvedores!

Desenvolvedor

O primeiro conceito está na palavra “desenvolvedor”.

Desenvolvedor

Essa palavra vem sendo enfraquecida com o tempo. No mundo SAP, principalmente nas consultorias, essa palavra vem sendo enfraquecida com o tempo.



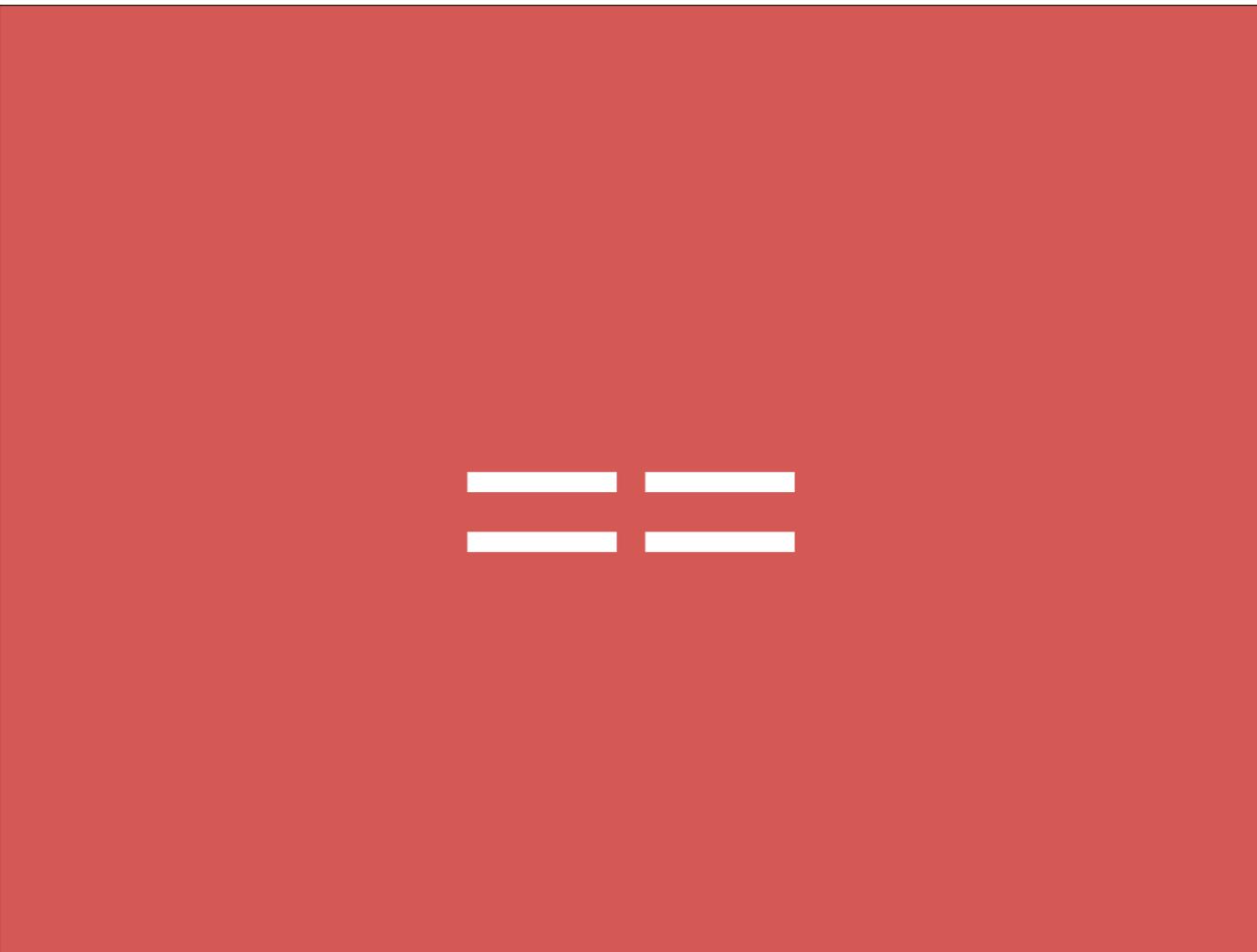
De forma que muitas pessoas se tornam desenvolvedores hoje...



...mas com o objetivo de se tornar algo diferente no futuro (funcional, gerente, etc).

Desenvolvedor

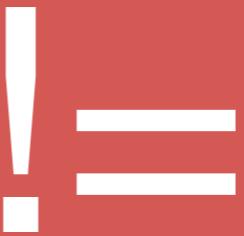
As pessoas veem o desenvolvimento de software...



...como...

Ocupação

...uma ocupação.



...e não como...

Profissão

...uma profissão.



am = ser/estar

Diferente do inglês, onde o verbo é ambíguo e deixa a interpretação a critério do ouvinte...



I **am** a developer!

...quando vamos nos apresentar profissionalmente, no português nós temos a obrigação de nos definir...



Eu **estou** como desenvolvedor!

...se nós apenas "ESTAMOS desenvolvedores", ou...

Eu **estou** como desenvolvedor!

Eu **sou** um desenvolvedor!

...se nós SOMOS desenvolvedores.

Eu **sou** um desenvolvedor
melhor!

Sendo assim, se você quer se tornar um desenvolvedor melhor...

Eu **sou** um desenvolvedor!

Eu **sou** um desenvolvedor
melhor!

...você precisa primeiro SER um desenvolvedor...

Eu **estou** um desenvolvedor!

Eu **sou** um desenvolvedor!

Eu **sou** um desenvolvedor
melhor!

...e não apenas ESTAR um.



Um exemplo perfeito disso é o nosso querido amigo John Carmack.



John Carmack é co-fundador da ID Software, uma das principais produtoras de games do mundo...



startup

...e que começou como uma startup na década de 1990.



Essa foi uma das primeiras equipes da ID, e pela foto é fácil notar...



...que eles eram "cool guys"...



...e que viviam na moda das calças de tactel da época.



Esse é John Romero, game designer...



...e esse é John Carmack, programador.



startup

Agora, a convenção das startups diz que você precisa começar botando a mão na massa, fazendo de tudo.



Em uma startup de tecnologia, significa que...



...os fundadores precisam ser desenvolvedores esquisitos primeiro...



...e depois abandonar o operacional, pois precisam se tornar respeitáveis executivos mais esquisitos ainda.

DESENVOLVER SOFTWARE



TEMPORÁRIO

Esse conceito ajuda a nutrir a ideia de que o desenvolvimento de software é algo meramente operacional, e uma ocupação temporária...

DESENVOLVER SOFTWARE != TEMPORÁRIO

...quando na verdade não deveria ser.



Novamente, com o objetivo de se tornar algo diferente no futuro (funcional, gerente, etc).



Mas esse cara nos mostrou algo de diferente, pois ele abraçou a ideia de que...

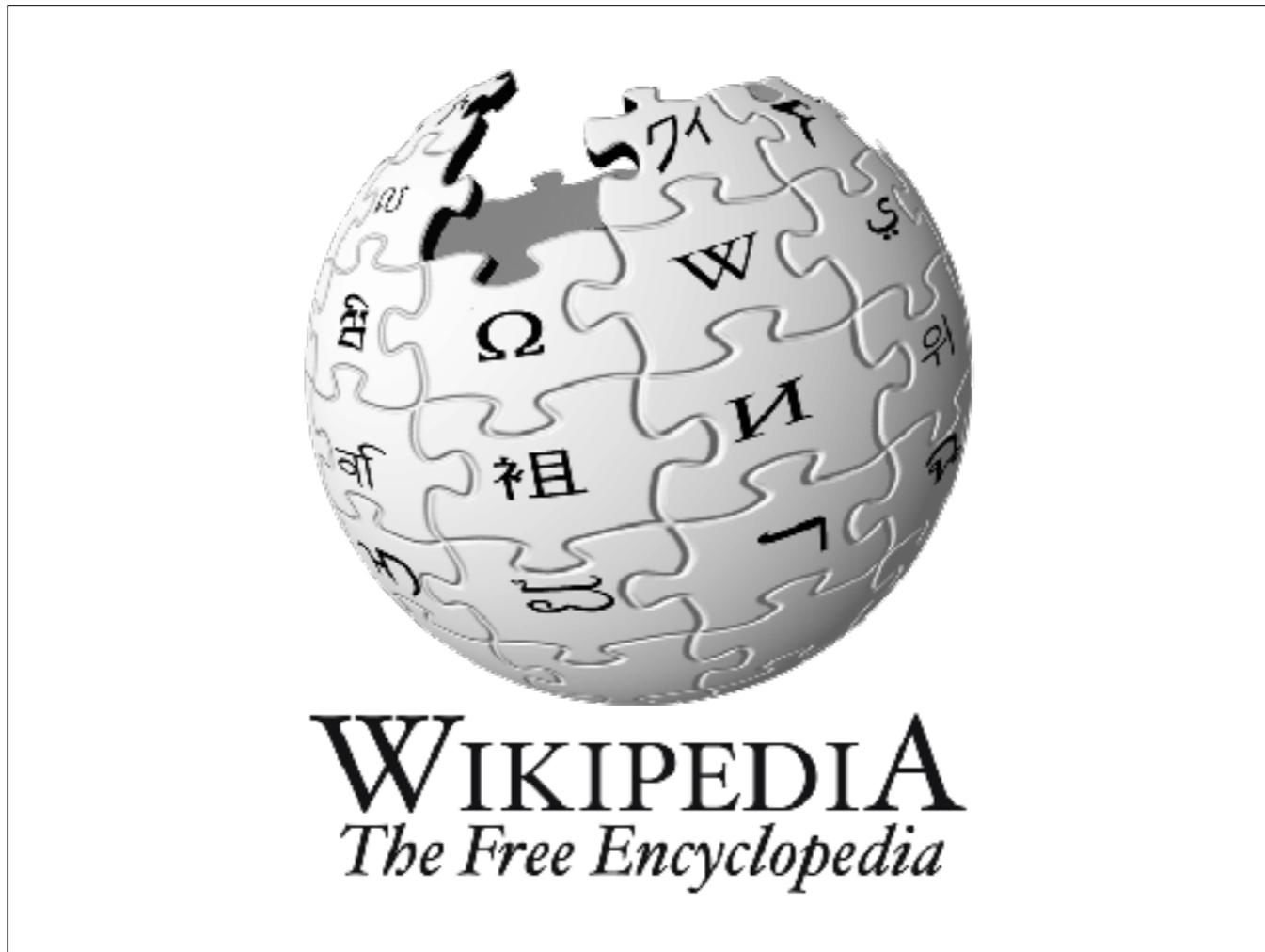


I **am** a developer!

...ele É um desenvolvedor.



E desenvolvedor de diversos títulos da indústria de games, dentre eles Wolfenstein, Doom, Quake e, mais recentemente, Rage.



Isso é TÃO verdade, que se você olhar na Wikipedia, vai perceber que...

December 14, 1990	"Commander Keen: Invasion of the Vorticons"	programming
1990	Skirmish: The Unknown Enemy	programming
1990	Catacomb II	developer
1990	Catacomb	programmer
1990	Dark Designs II: Closing the Gate	programmer/designer
1990	Dark Designs: Gremlinar's Staff	developer
1990	Tennis	developer
1990	Wrath: The Devil's Demise	developer
1989	Shadowforge	developer

...John Carmack manteve o título de programador/desenvolvedor ao longo de toda a sua carreira dentro da ID...

December 14, 1990	"Commander Keen: Invasion of the Vorticons"	programming
1990	Skirmish: The Unknown Enemy	programming
1990	Catacomb II	developer
1990	Catacomb	programmer
1990	Dark Designs III: Closing the Gate	programmer/designer
1990	Dark Designs: Gremlinar's Staff	developer
1990	Tennis	developer
1990	Wrath: The Devil's Demise	developer
1989	Shadowfuge	developer

• • •

Date of release	Title	Credited for
TBA	Doom 4	technical director, engine programmer, developer
TBA 2014	The Evil Within	engine creator, engine programmer
October 16, 2012	Doom 3 BFG Edition	technical director, engine programmer, developer
October 4, 2011 ^[28]	Rage	technical director, engine programmer, developer
August 18, 2009	Wolfenstein	engine programmer
September 29, 2007	Enemy Territory: Quake Wars	programming
May 1, 2006	Orcs & Elves	producer/programmer/writer
October 18, 2005	Quake 4	technical director
September 13, 2005	Doom RPG	producer/programmer

...não apenas durante a década de 90, mas até os últimos lançamentos.



Mais recentemente, ele deixou a ID para se juntar à OCULUS para produzir...



...para evoluir um protótipo de realidade virtual até um produto comercial de larga escala. E sim, John é o CTO, mas adivinha só: ainda é desenvolvedor lá.



Aqui John está demonstrando um protótipo para um jornalista. Dá pra ver aqui o mesmo sorriso do John desenvolvedor...



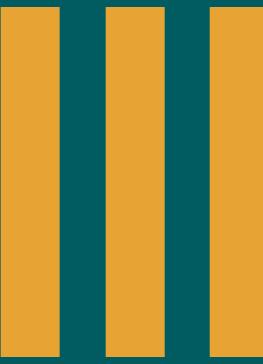
...desta outra foto.

Eu **sou** um
desenvolvedor!

Então a primeira coisa é assumir: eu sou e sempre serei um desenvolvedor.



2

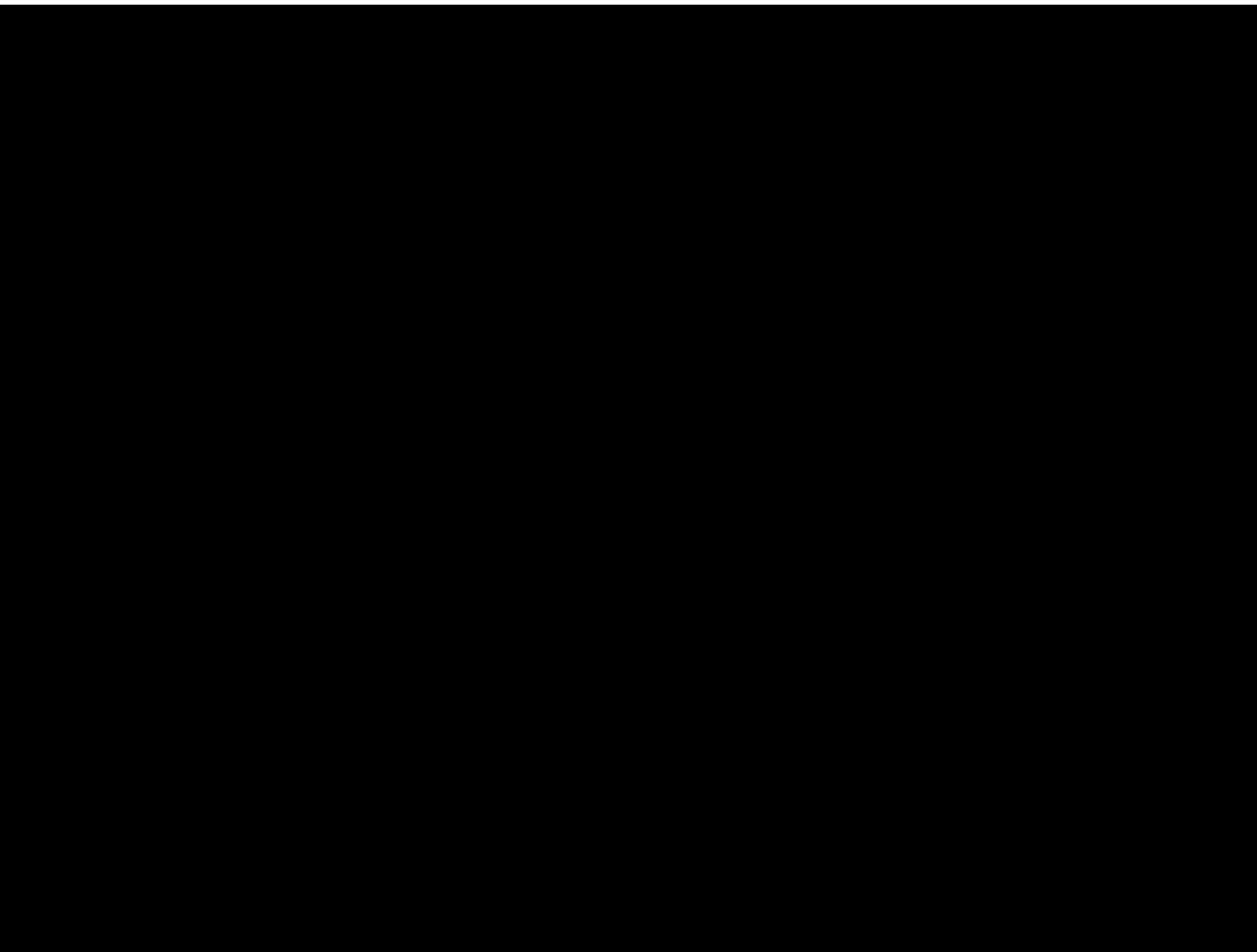


#2

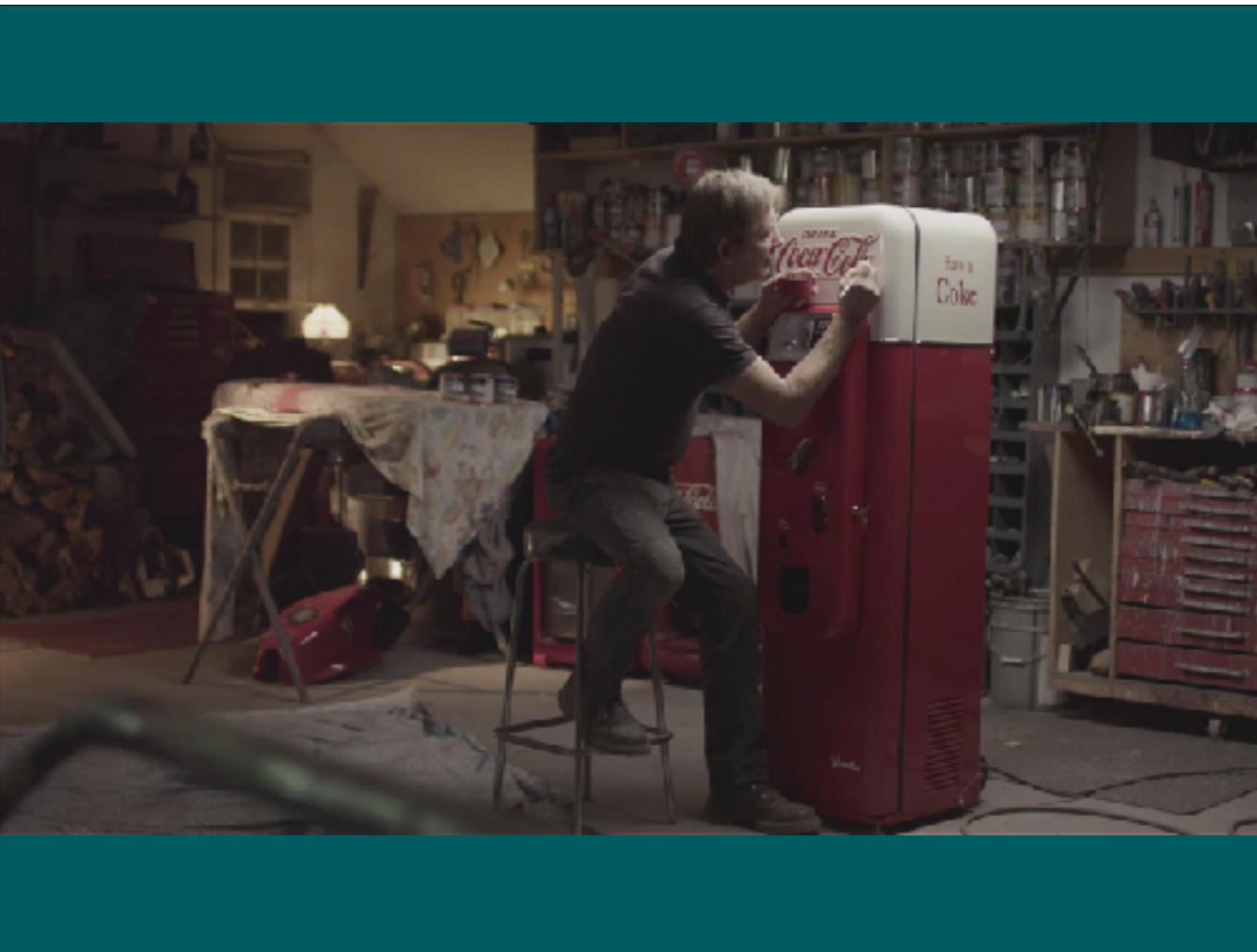
Domine sua profissão

(Master your Craft)

Domine sua profissão.



Vídeo: <http://vimeo.com/41332658>



Este senhor tem algo a nos ensinar sobre dedicação, aprendizado, maestria. Algo sobre desenvolvimento de software também.

Profissão

!=

escrever código

E não, sua profissão não é APENAS escrever código!



Mas então, qual é?

3 DOMÍNIOS

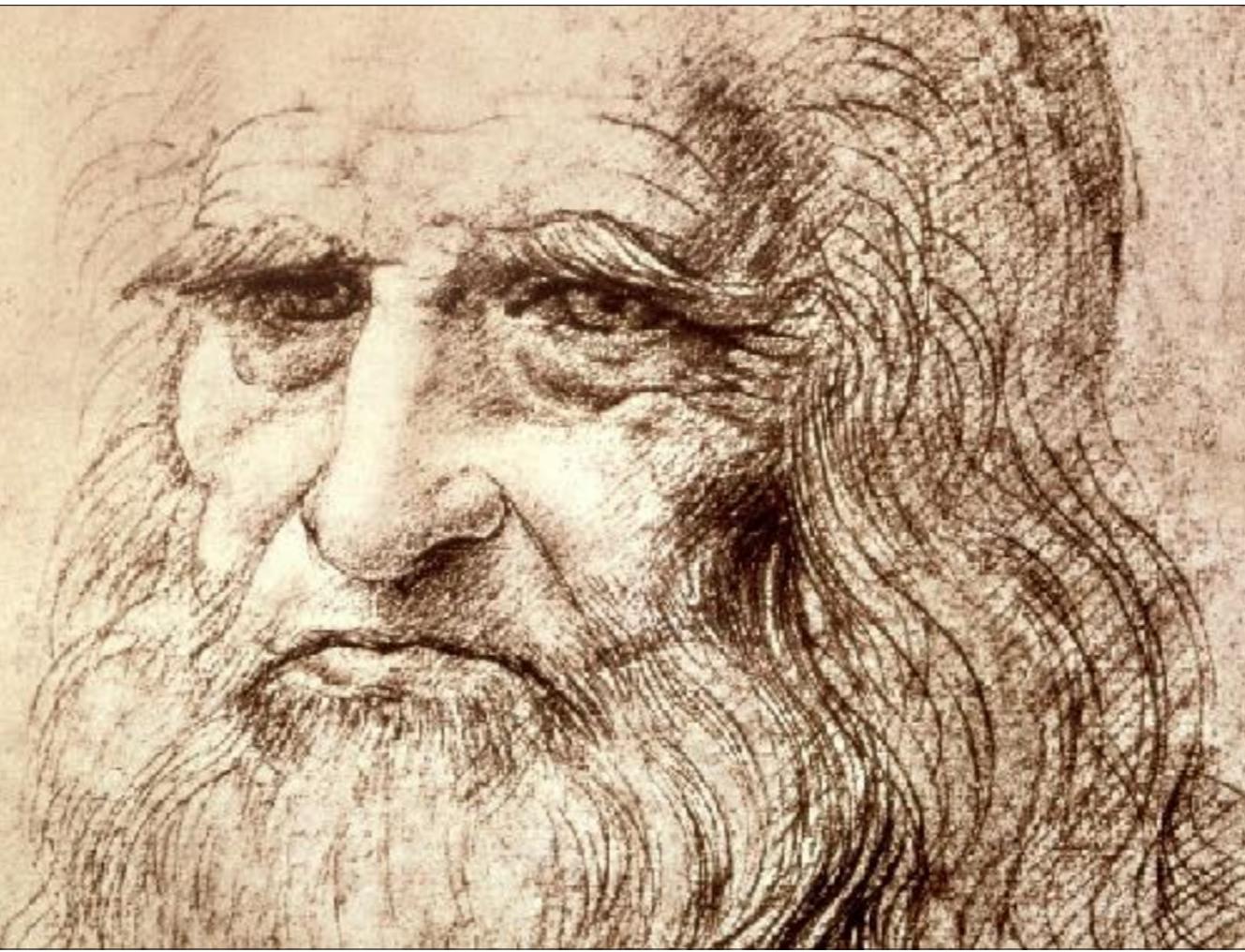
Eu gosto de dividir a indústria de software em três grandes domínios...



...os quais vão te fazer deixar de ser um mágico de truques baratos...



...e se tornar em um mago épico, capaz dos maiores feitos. E, para isso, eu gostaria de usar um exemplo muito valorizado em sua época, e que ainda é muito valorizado hoje em dia.



Leonardo DaVinci. Quem aqui conhece Leonardo DaVinci, levanta a mão.

Incrível!

Acho que todos aqui concordam comigo que DaVinci foi incrível.

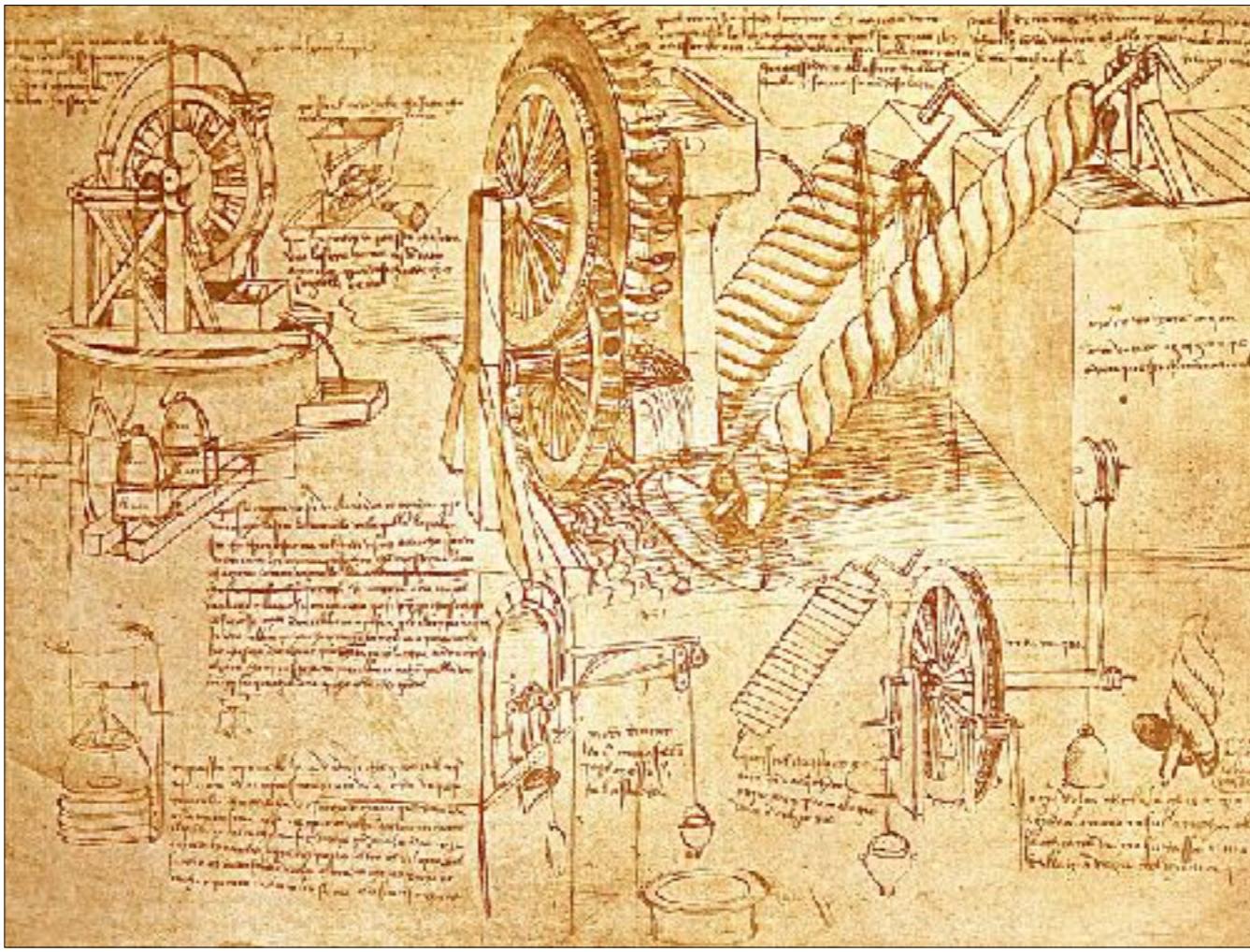
3 DOMÍNIOS

E DaVinci, em sua época, foi um mestre nestes três domínios.

#1

TÉCNICO

O primeiro domínio é o técnico.



DaVinci era inventor. Ele desenvolvia projetos e máquinas inovadoras,



...dentre elas os primeiros projetos de helicóptero.

- Levantamento
- Arquitetura
- Programação
- Testes
- Manutenção
- Evolução

Em nosso caso, significa dominar partes técnicas importantes do processo do desenvolvimento de software.



Processo

Inclusive o processo ou metodologia em si.

Metodologias ágaeis

E um dos maiores tabus sobre o processo de desenvolvimento talvez sejam as metodologias ágeis.

Dificuldades

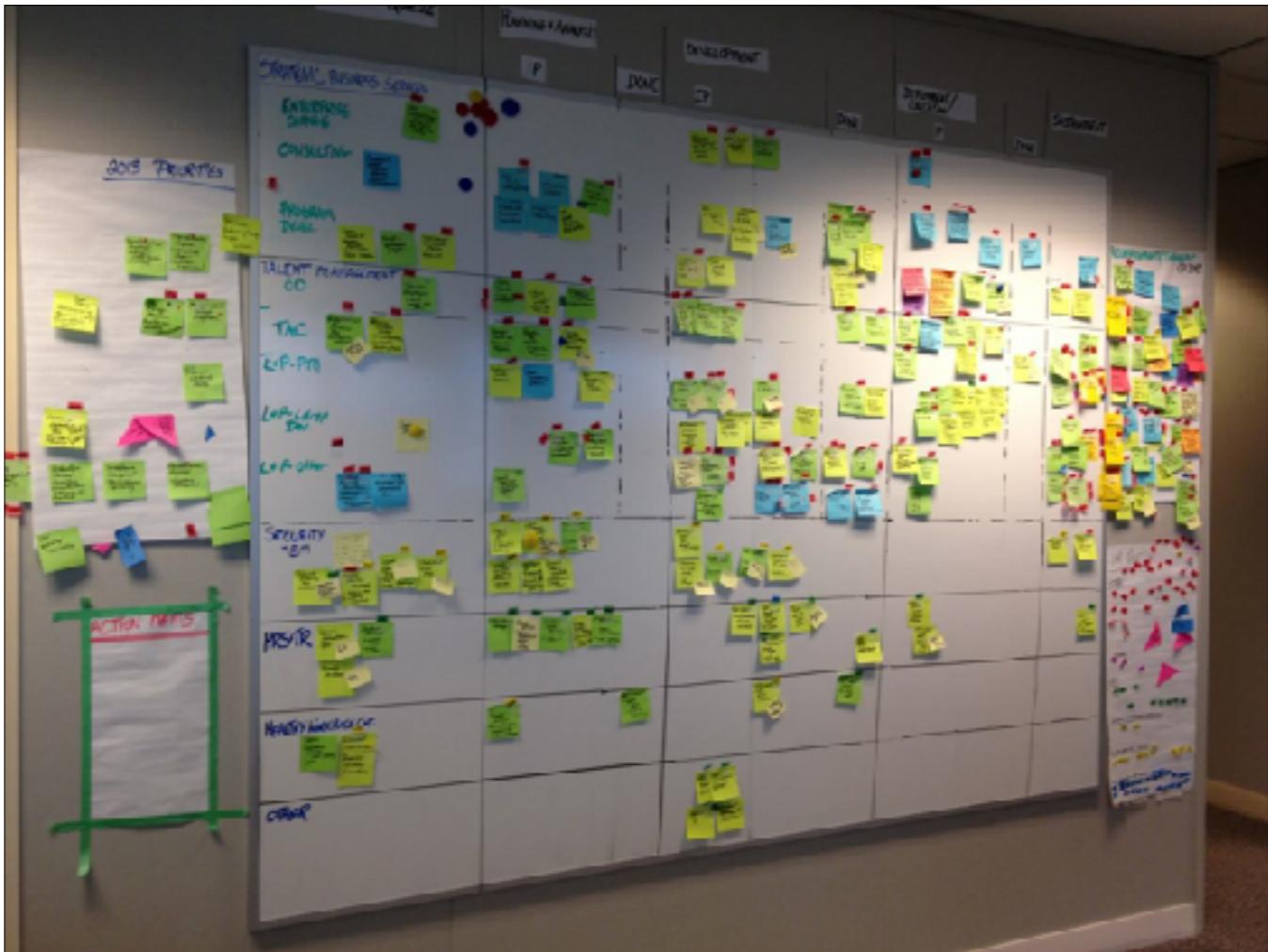
Com quem eu converso, ouço versões parecidas da mesma história sobre como as metodologias ágeis são ótimas, incríveis, mas simplesmente não é possível aplicar na prática, porque as pessoas com quem você trabalha não aceitam.



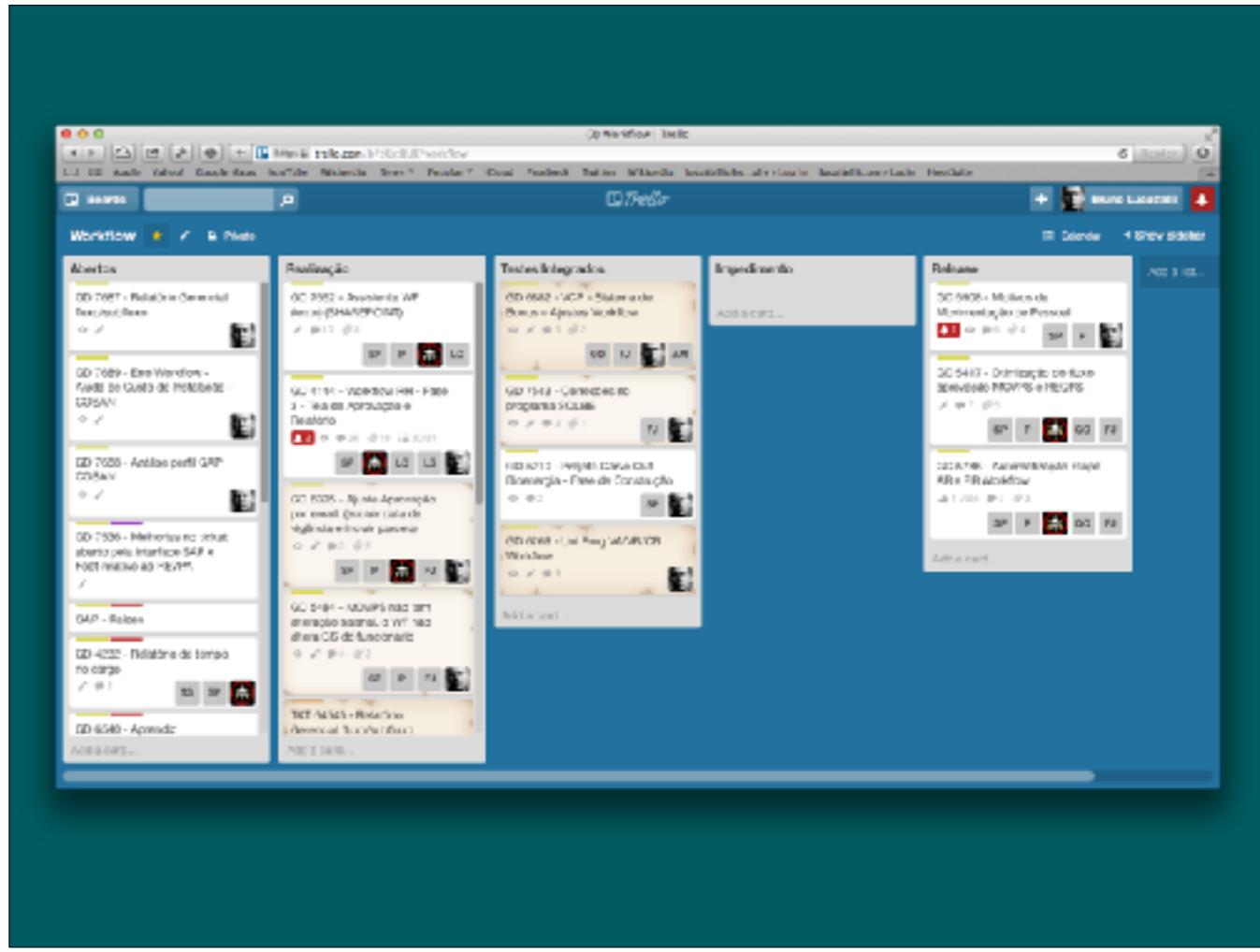
Quem aqui passa ou passou por isso?



Eu tenho um segredo pra te contar.



Um segredo de quem conseguiu utilizar metodologias ágeis em muitos projetos nos últimos anos.



E ainda utiliza hoje em dia.



Prontos para o segredo?



Aqui vai!



AGREGUE VALOR!



foi mal

Ok, forcei demais na foto. Mas é verdade! A maioria das pessoas/empresas no fundo, bem no fundo não ligam para o que você faz, contanto que você agregue valor.

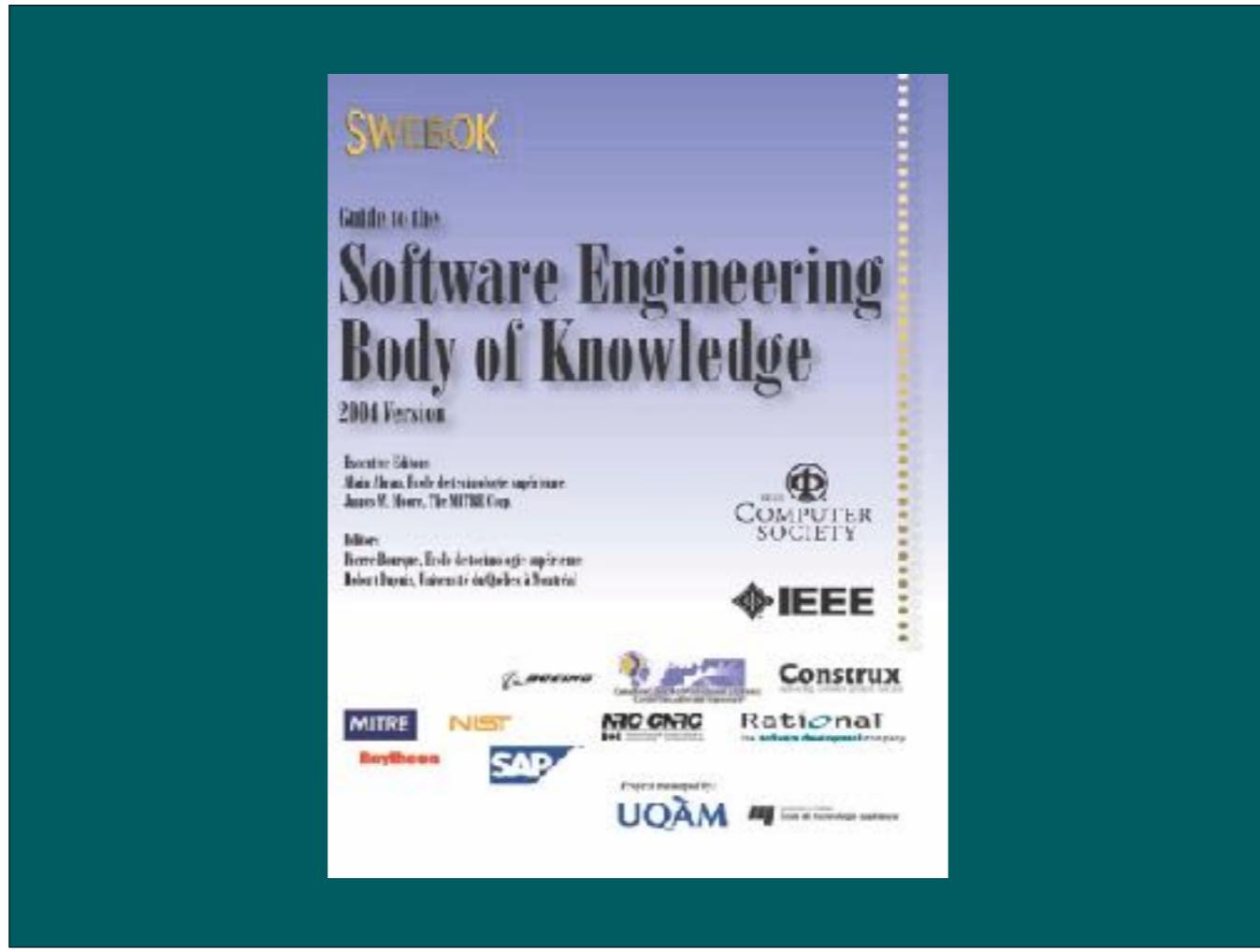


Seu processo de desenvolvimento de software pode ser o mais tradicional ou excêntrico. Se você entrega bem, as pessoas relevam.

SWEBoK

swebok.org

E como referência aprofundada sobre engenharia de software, temos o SWEBoK.



Elaborado e mantido por diversas empresas de tecnologia e software (incluindo a SAP).

SWEBoK

- Software Requirements
- Software Design
- Software Construction
- Software Testing
- Software Maintenance
- Software Configuration Management
- Software Engineering Management
- Software Engineering Processo
- Software Engineering Models and Methods
- Software Quality
- Software Engineering Professional Practice
- Software Engineering Economics
- Computing Foundations
- Mathematical Foundations
- Engineering Foundations

Está dividido em 15 áreas de conhecimento...

SWEBoK

- Software Requirements
- Software Design
- Software Construction
- Software Testing
- Software Maintenance
- Software Configuration Management
- Software Engineering Management
- Software Engineering Processo
- Software Engineering Models and Methods
- Software Quality
- Software Engineering Professional Practice
- Software Engineering Economics
- Computing Foundations
- Mathematical Foundations
- Engineering Foundations

...onde programação está diretamente relacionada a apenas uma!

Desenvolvedor é sempre um programador.

Sendo assim, de acordo com a engenharia de software e o SWEBoK, quem é um desenvolvedor é também um programador...

Programador não é necessariamente um desenvolvedor.

...mas não, quem é apenas um programador não é um desenvolvedor.



swebok.org

Então acesse, leia, baixe, compartilhe!

Domine sua profissão

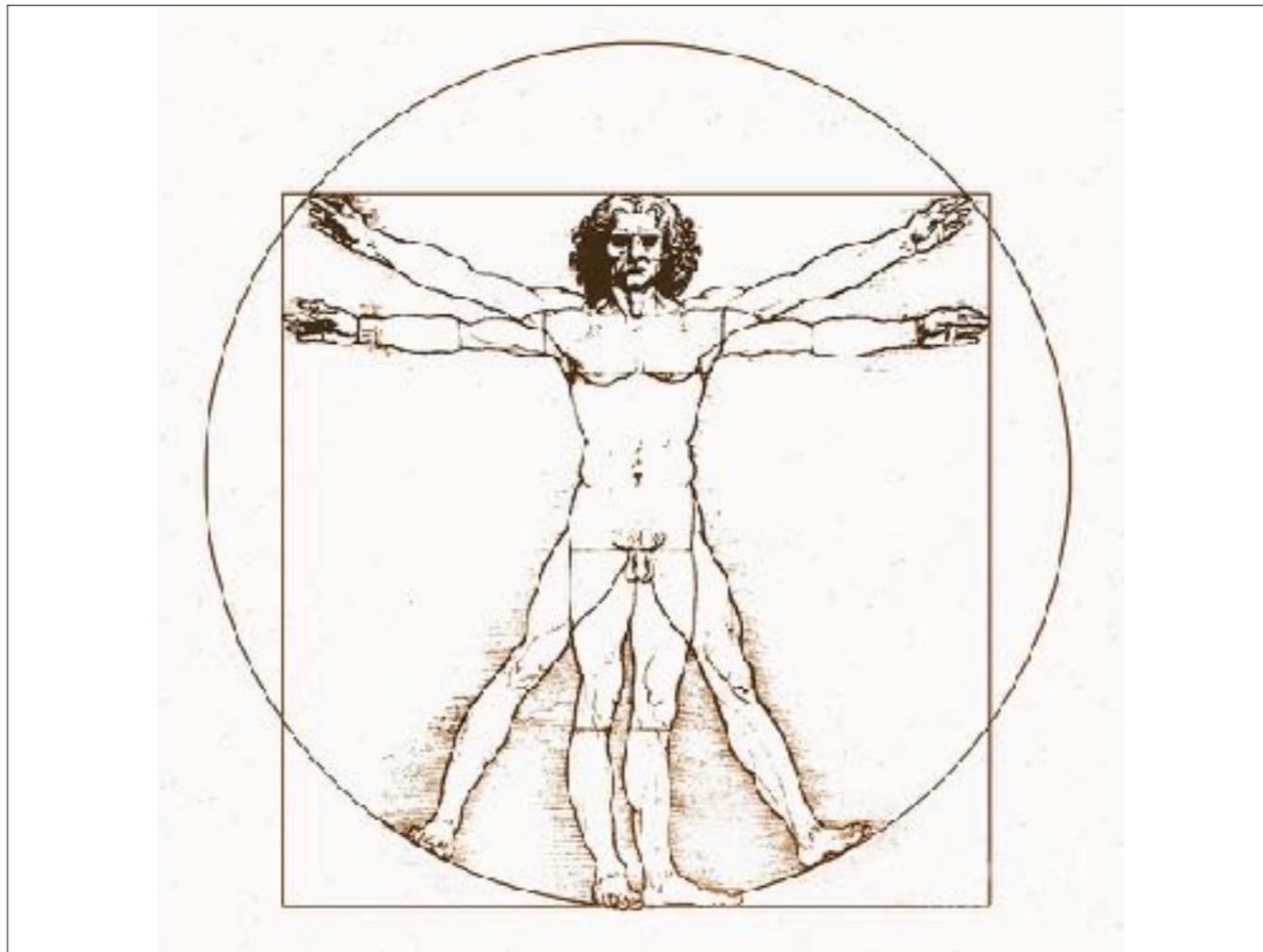
(Master your Craft)

E dedique-se a aprender mais sobre TODAS estas áreas de conhecimento.

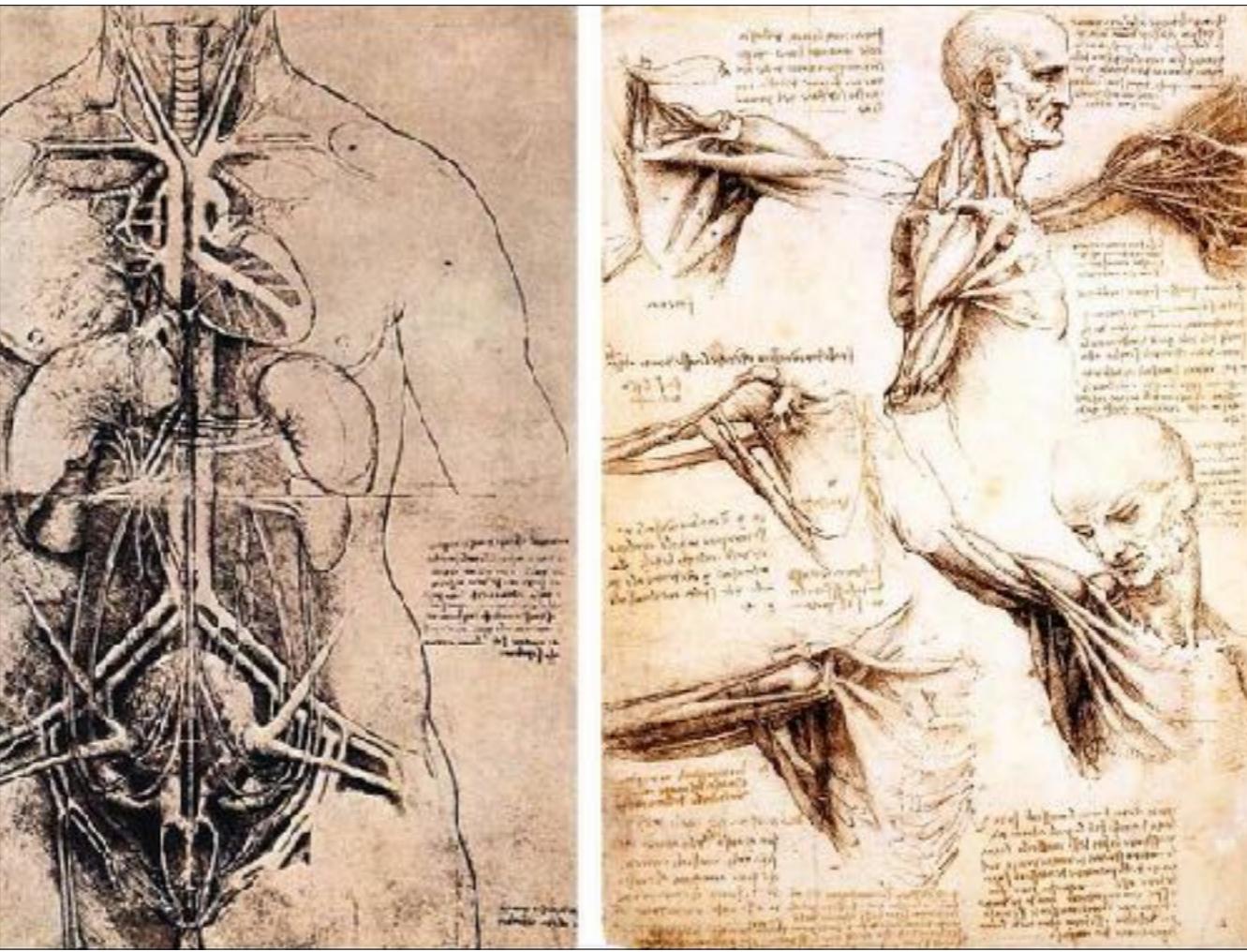
#2

HUMANO

O segundo domínio é o humano.



DaVinci era médico, biólogo,



...e estudioso da anatomia humana.



Compreender o ser humano

O segredo é compreender o ser humano e algumas áreas do cérebro humano como...



...o sistema límbico, o córtex pré-frontal e o córtex orbitofrontal.

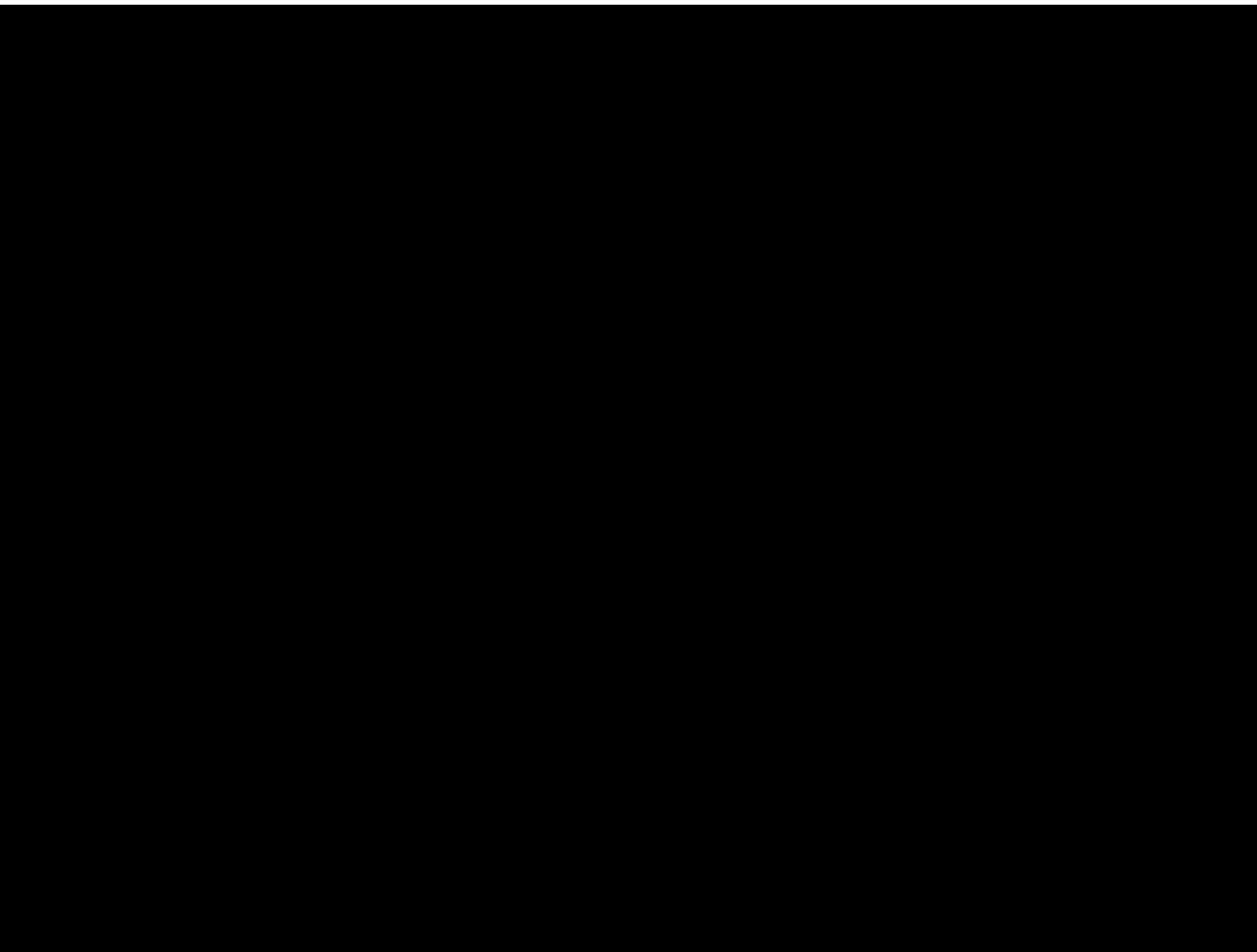


[youtube.com/sitbrasil](https://www.youtube.com/sitbrasil)

Eu falei sobre isso na minha apresentação no SAP Inside Track São Paulo 2013.

Sair da sua zona de conforto

Se colocar fora da sua zona de conforto.



Parte do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=EpfYPVzJohc>



"Put yourself in an unusual position, put yourself into unusual cultures where you don't belong. Put yourself among people you don't normally hang out with...or out of your comfort zone, culturally."

John C. Jay



"Above all else, align with customers. Win when they win. Win only when they win."

Jeff Bezos (co-founder at amazon.com)

#3

ARTÍSTICO

O terceiro domínio é o artístico.



DaVinci era um grande artista.

Design Hype

Ao falar em arte, precisamos falar de design.

Design != “Decoração”

Muitas pessoas ainda pensam em design como “decoração”, o que não é.

Design



Projeto!

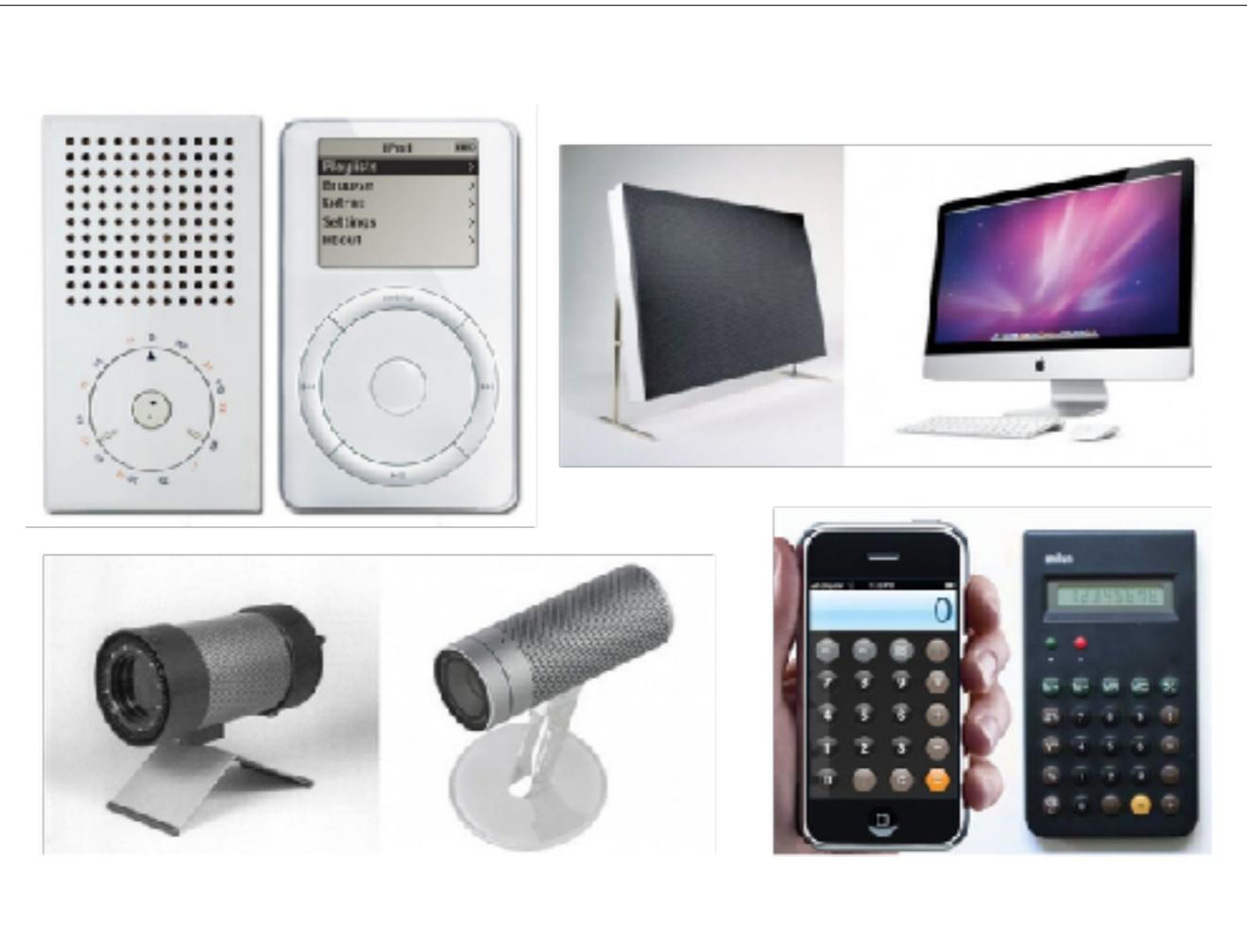
Design tem mais a ver com projeto. Com ideias mais profundas sobre como o produto do design deve funcionar. É mais como projetar algo, do que decorar algo.

Onde aprendo mais sobre design?

Mas onde eu aprendo mais sobre design?



Dieter Rams



Ten principles for good design

1. Good design is innovative
2. Good design makes a product useful
3. Good design is aesthetic
4. Good design makes a product understandable
5. Good design is unobtrusive
6. Good design is honest
7. Good design is long-lasting
8. Good design is thorough down to the last detail
9. Good design is environmentally-friendly
10. Good design is as little design as possible



John Maeda



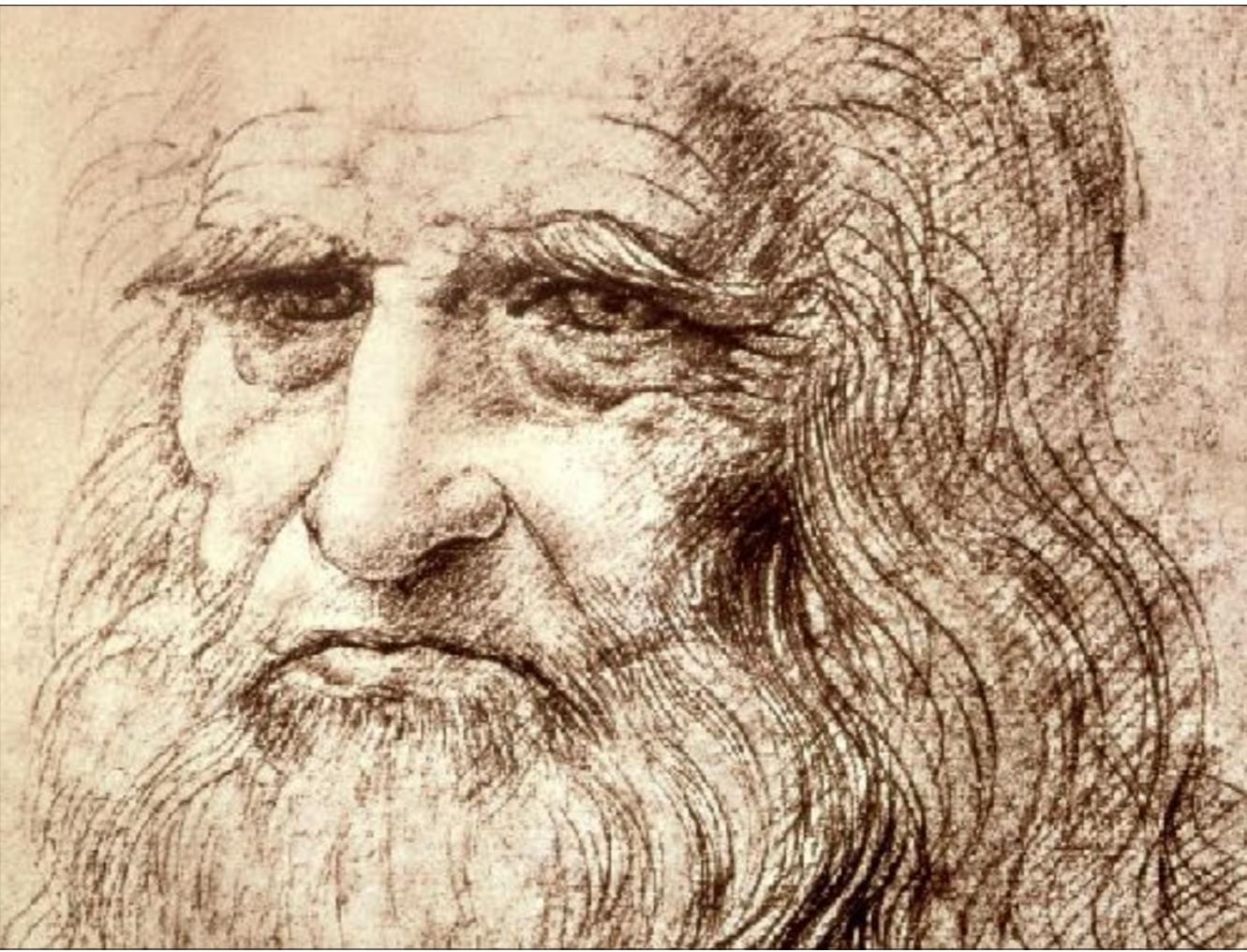
“A designer is someone who constructs while he thinks, someone for whom planning and making go together.”

John Maeda (author of *The Laws of Simplicity*)





hackdesign.org

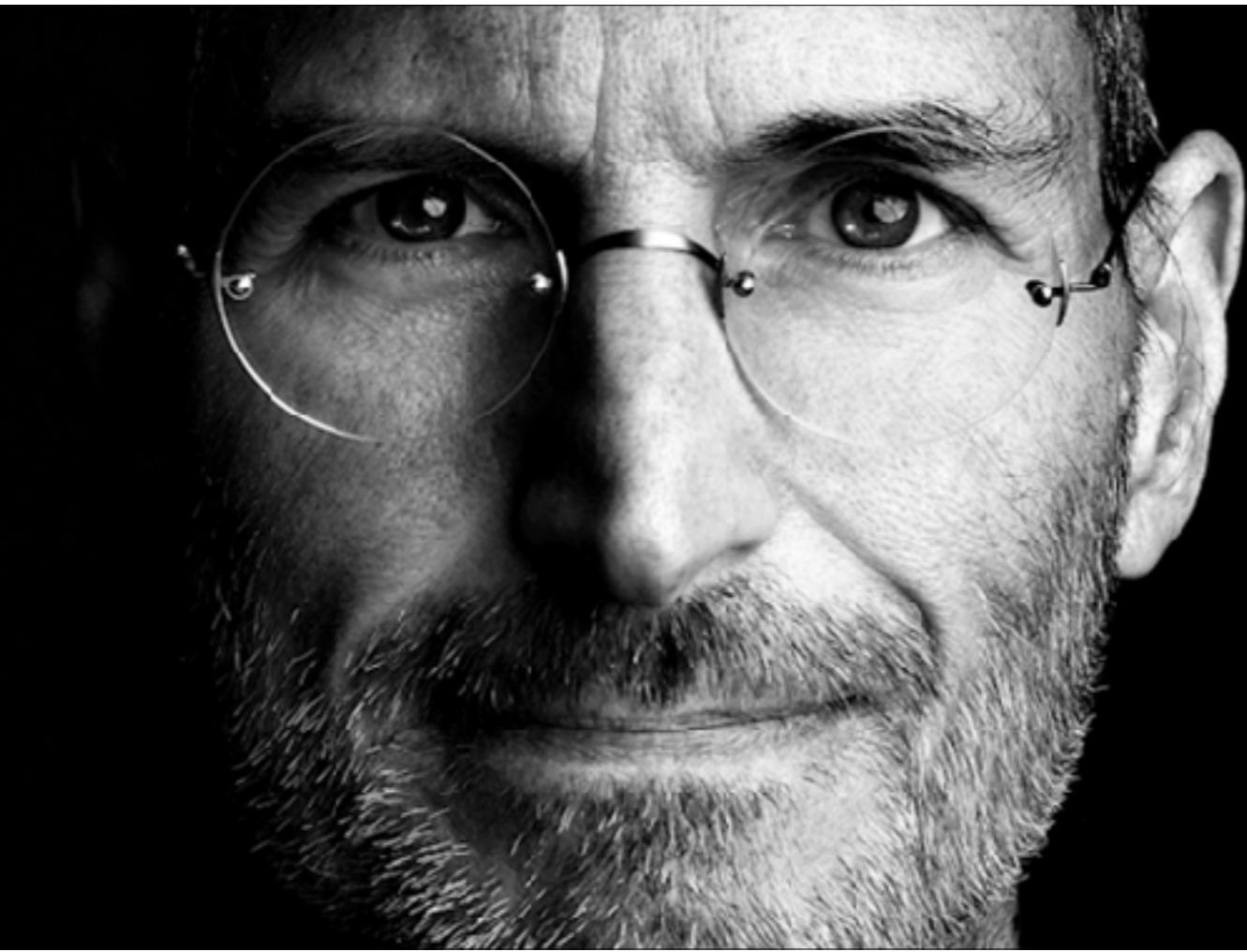


Que pessoa incrível Leonardo DaVinci era. E se nós usássemos o seu exemplo como inspiração?

“[Leonardo Da Vinci] combined art and science and aesthetics and engineering, that kind of unity is needed once again.”

Ben Shneiderman, Human-Computer Interaction Laboratory

Afinal, parece que é exatamente o que nós precisamos hoje em dia. E talvez o maior exemplo de alguém que foi incrível nestes três domínios...



...seja Steve Jobs.



**“It’s all about great
software embedded in
a beautiful package.”**

Steve Jobs

E foi esse Jobs que admitiu que o segredo de seus produtos mais incríveis está no software.

**“Developers
are the Wizards
of our time.”**

Gabe Newell (co-founder at Valve)



Mais uma vez, a magia está no software produzido pelos magos do nosso tempo.

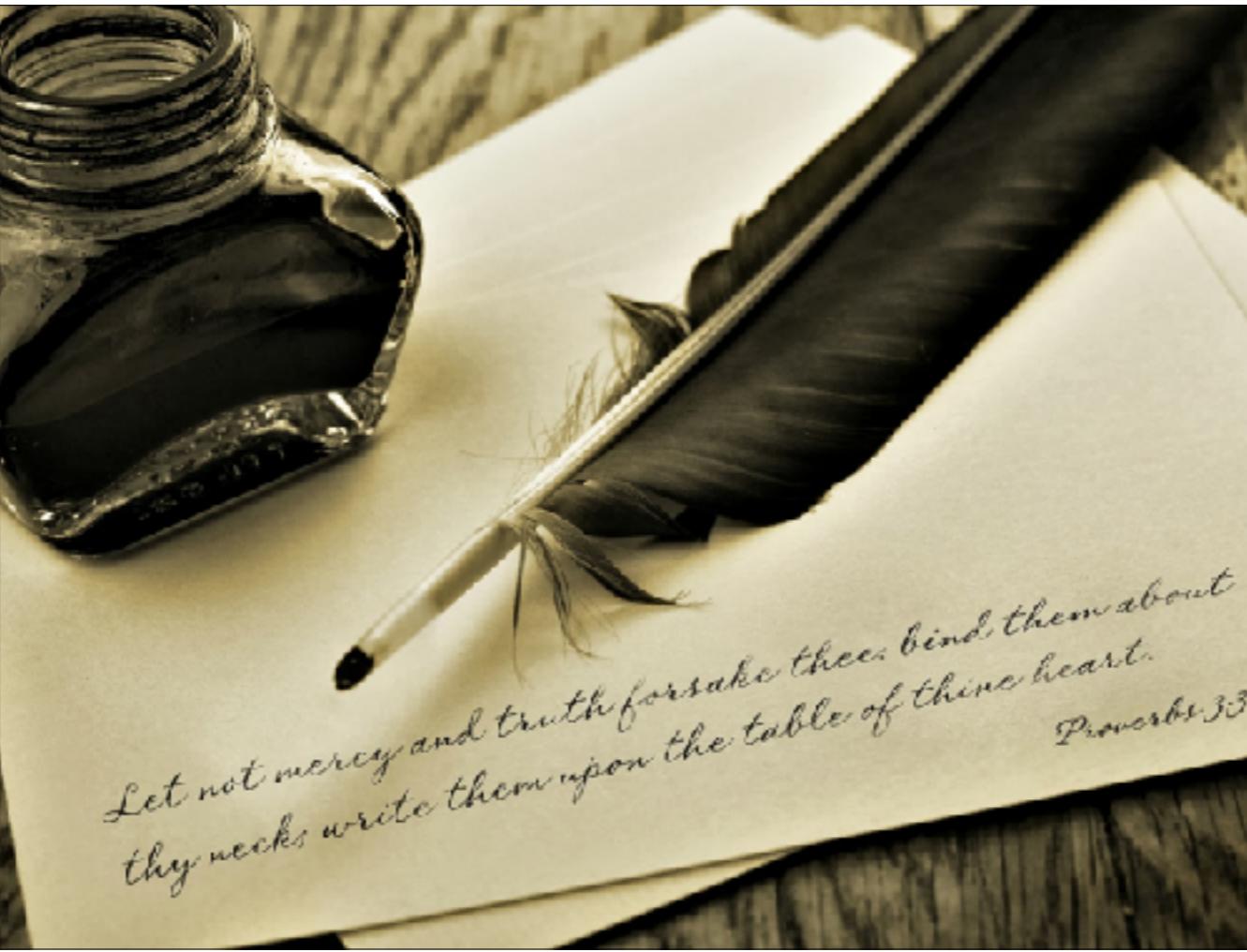


3

#3

Vá fundo no problema!

Vá fundo no problema. Quanto mais fundo você for, melhor você vai compreender, e melhor será sua solução.



Um bom exemplo está nos processadores de texto. Houve uma época onde a única forma de escrever era assim.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

É claro que isso gera alguns problemas de velocidade de produção, multiplicação, distribuição e qualidade da caligrafia.



Então nós criamos isso.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incident ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur? Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur?

E isso possibilitou aos seres humanos produzir mais rápido e com um padrão de caligrafia internacional.

II:INTRO PAGE 1 LINE 9 COL 11 INSERT ON
< < < H A I N M E N U > > >
--Cursor Movement-- | -Delete- | -Miscellaneous- | -Other Menus-
^S char left ^D char right | ^G char | ^T Tab | ^R Reform | (from Main only)
^W word left ^F word right | ^E chr lf | ^V TNSTRT ON/OFF | ^I Help | ^K Block
^U Line up ^X Line down | ^L word r| | ^J Find/Replace again | ^Q Quick | ^P Print
--Scrolling-- | ^Y Line | ^RETURN full paragraph | ^O Unscreen
^Z Line down ^H Line up | ^N Insert n RETURN |
^C Screen up ^B Screen down | ^U Stop a command |
↑ ↑ ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! R

1. Introducing WordStar

WordStar is highly flexible and very visible. Watch the screens as you give commands, and information in various parts of the screen will guide you. You won't see all the information all the time, but it will be there when you need it.

WHERE YOU ARE

The seven WordStar menus are your greatest aids. They are like signposts at the top of your screen, showing you where you are.

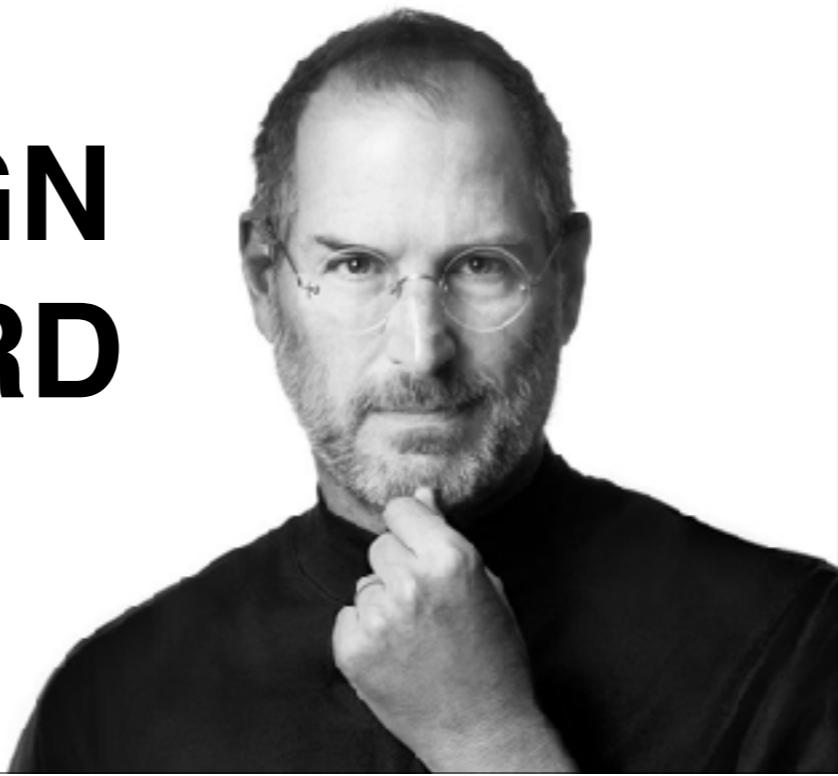
1HELP 2INDENT 3SET LM 4SET RH 5UNDLIN 6BLDFCE 7BEGBLK 8ENDBLK 9BEGFIL 10ENDFIL

Aí vieram os computadores, e com eles veio o WordStar.

Delegadd

E o WordStar tinha as mesmas características da máquina de escrever, mas com uma grande vantagem sobre a correção de erros. A tecnologia continuava a avançar, permitindo mais e mais.

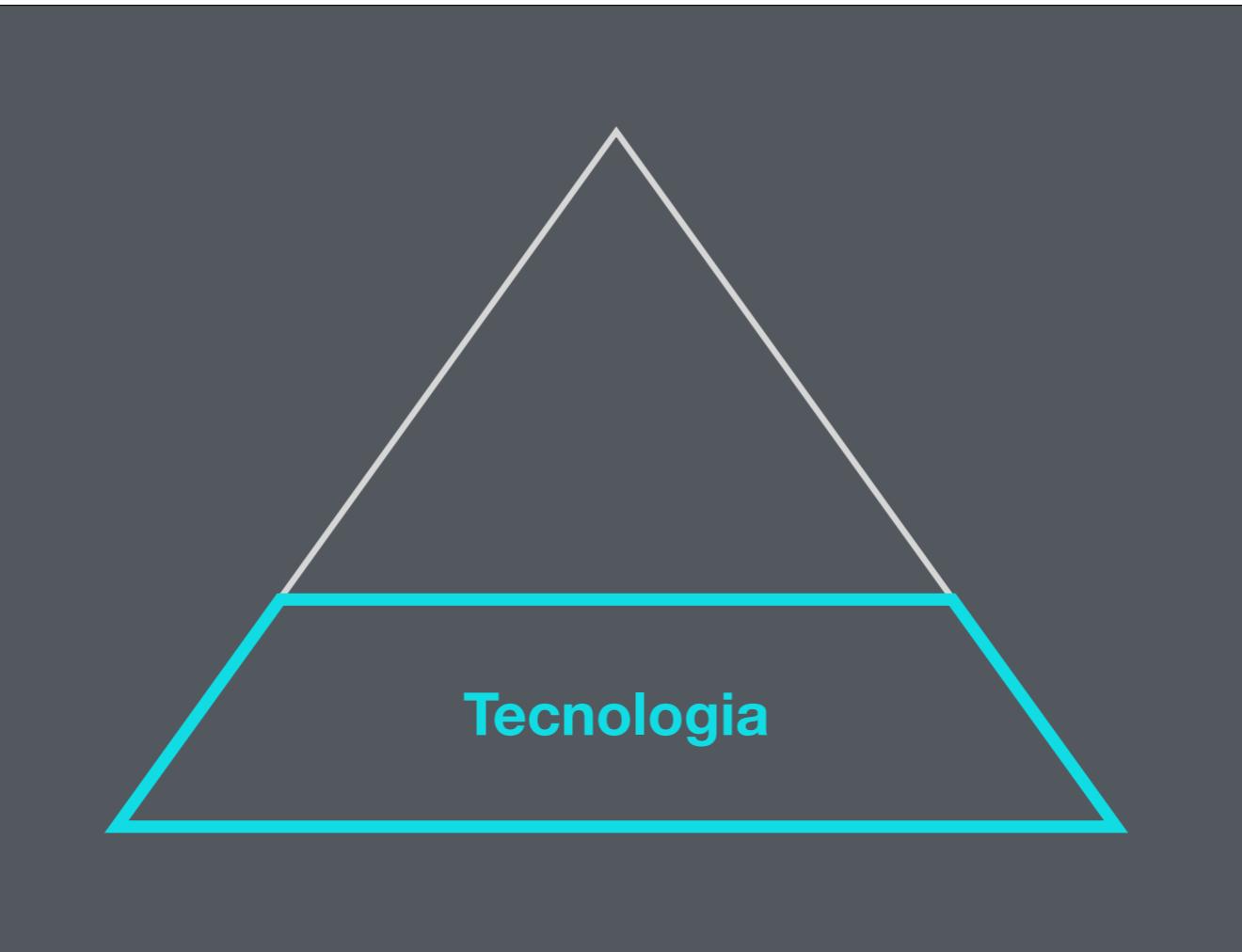
DESIGN WIZARD



Em 1984, Steve Jobs falou sobre esse processo de desenvolver soluções tecnológicas. Ele disse...

"When you start looking at a problem and it seems really simple with all these simple solutions, you don't really understand the complexity of the problem. And your solutions are way too oversimplified, and they don't work."

Essa é a análise que nós fazemos sempre que começamos a analisar um problema.



Nós analisamos sob a ótica de tecnologia.

RTF

Rich Text Format

Aí veio o RTF, e a possibilidade de formatar o texto.

C:TEST		P01 L07 C17 Insert Align	E D I T	M E N U =
CURSOR	SCROLL		ERASE	OTHER
^E up	^W up	^G char	^J help	
^X down	^Z down	^T word	^I tab	
^S left	^R up screen	^Y line	^U turn ins	
^D right	^C down	Del char	^B align pa	
^A word left	screen	^U unerase	^N split the	
^F word right				^L find/rep

L----!----!----!----!----!----!----!----!

A centred title

The quick brown fox jumped over the lazy dog

^BSome bold text^B
^Ssome underlined ^S-
^YSome italic text^Y

Display Centre ChkRest ChkWord Del Blk HideBlk Me
 1Help 2Undo 3Undrlin4Bold 5DelLine6DelWord?Al

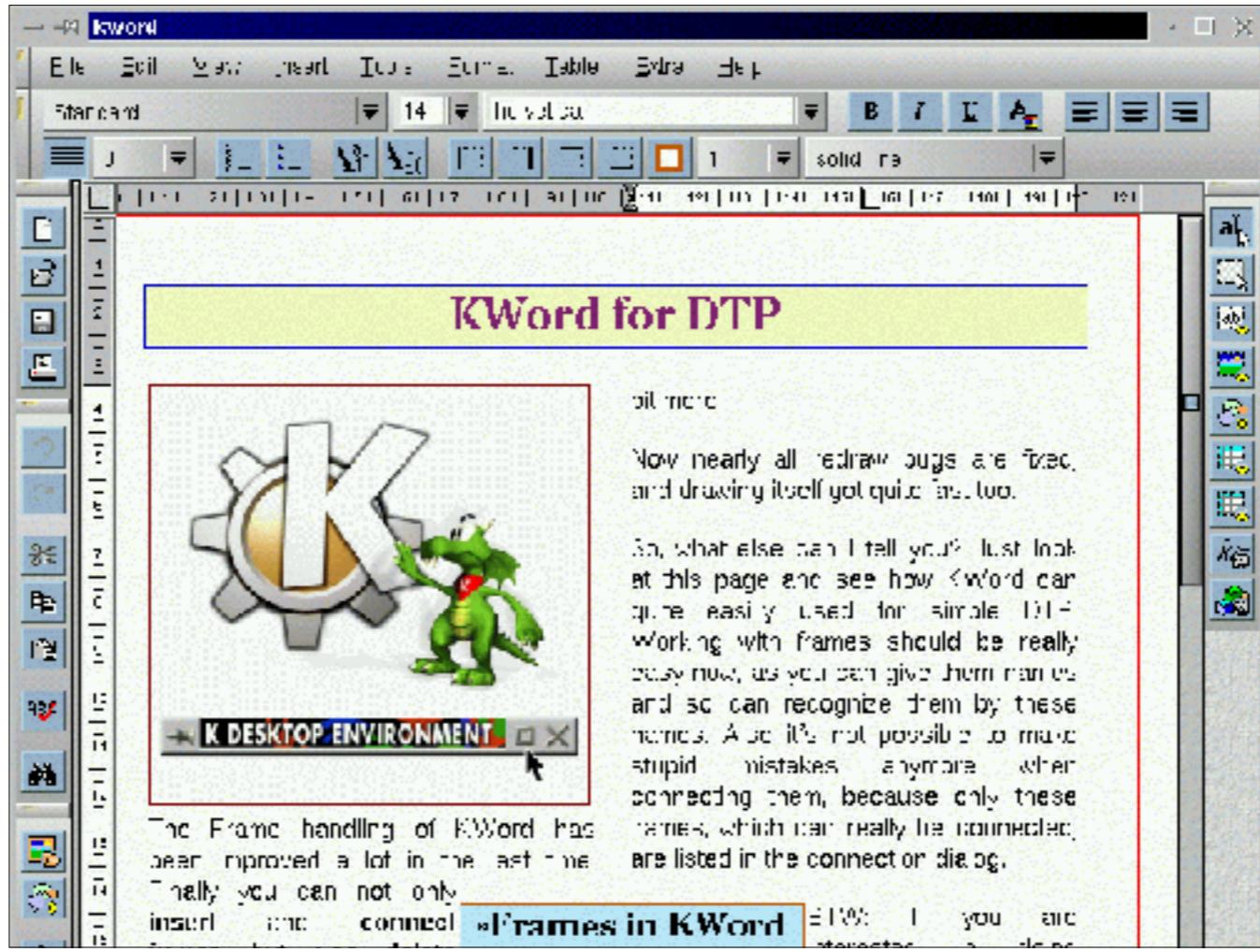
E o WordStar permitia formatação, mas...



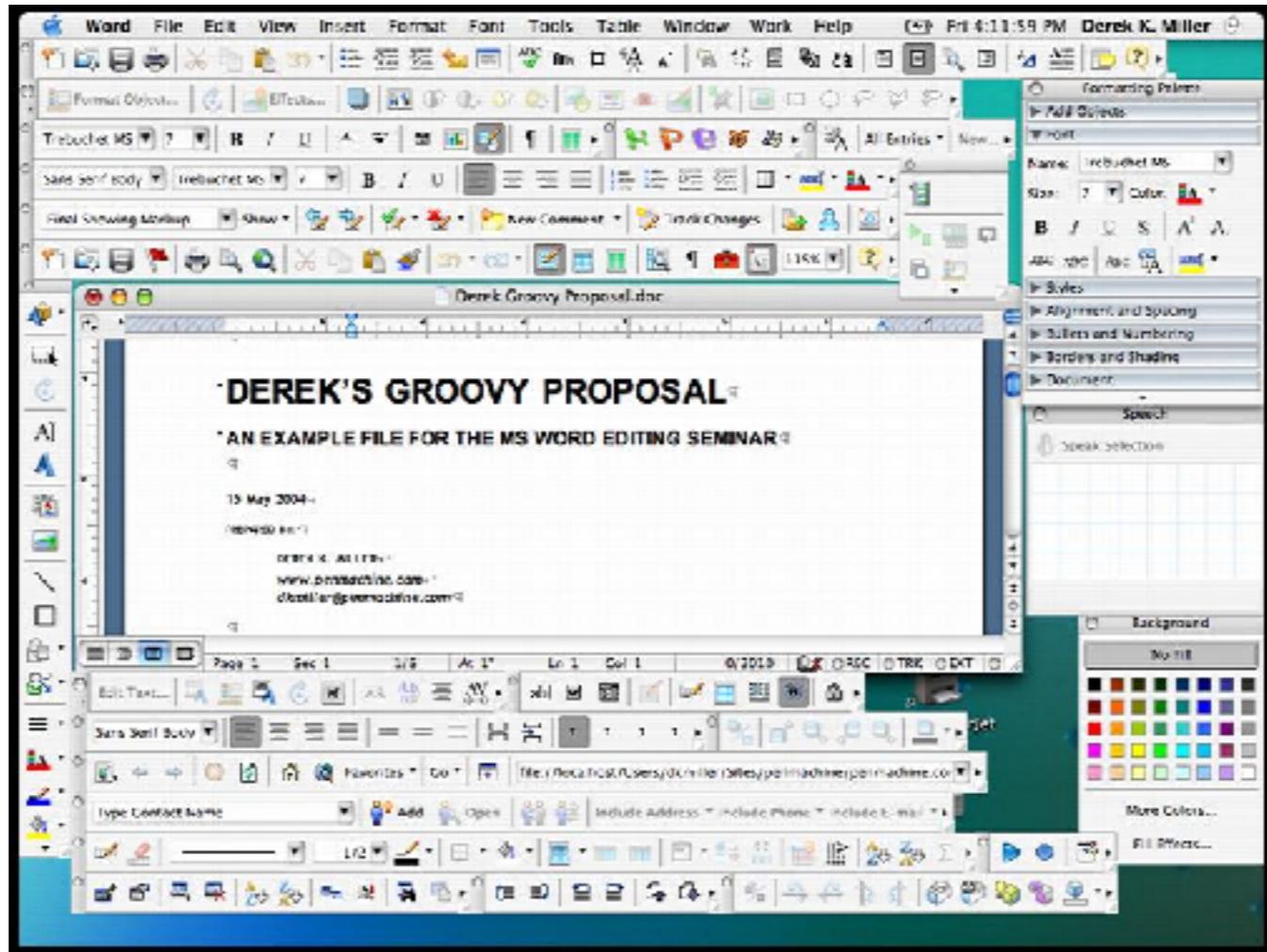
...você precisava ser um gênio pra lembrar como usar.

Guerra de funcionalidades

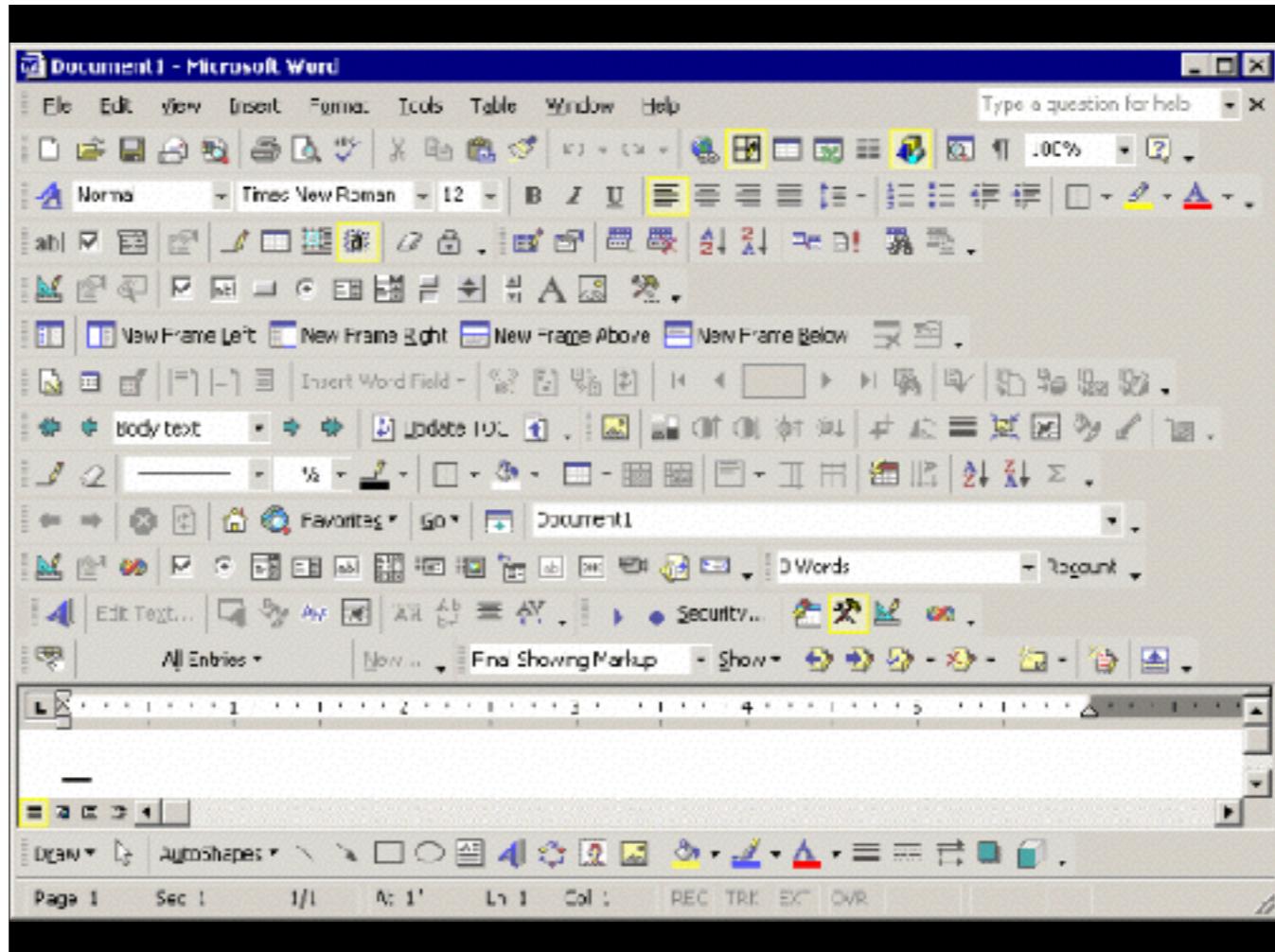
E com isso estava dada a largada à guerra de funcionalidades.



Que nos levou a isso.

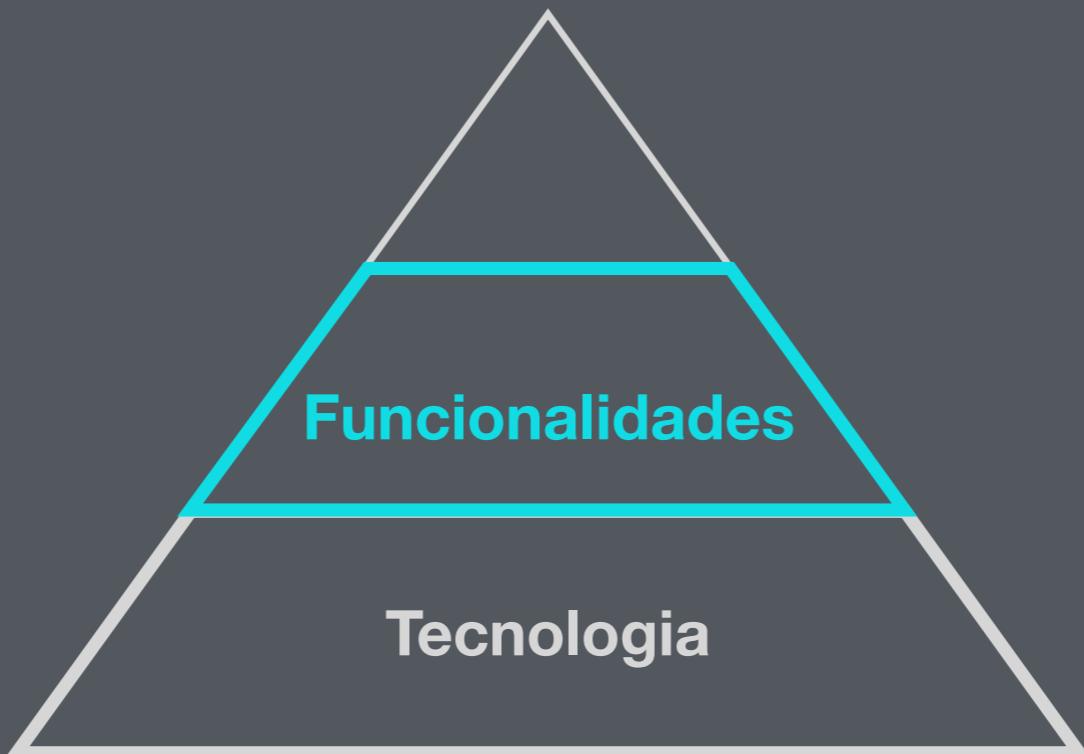


Ou isso.

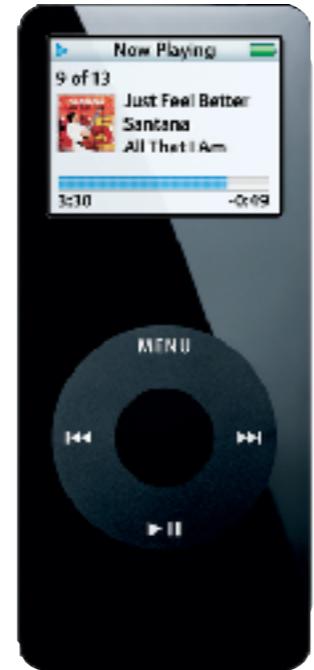


Ou ainda isso.

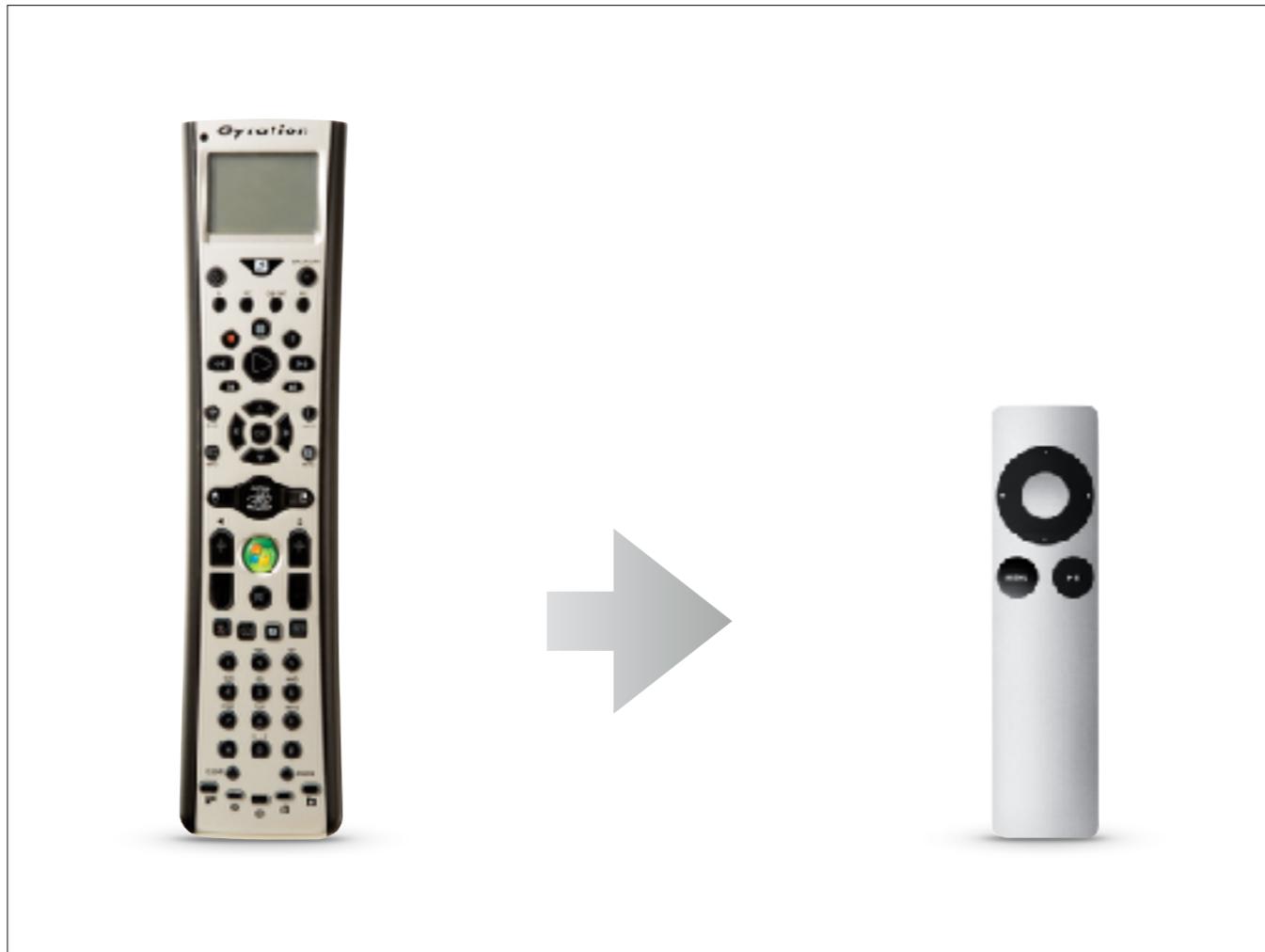
“Then you get into the problem,
and you see it’s really complicated.
And you come up with all these
convoluted solutions. That’s sort of
the middle, and that’s where most
people stop, and the solutions tend
to work for a while...



FOCO EM
CONTEÚDO!



O culto à
simplicidade



iA

Information Architects Inc.

iPad 8:11 PM 76% 

Twitter Part Deux

*In the beginning the Universe was created.

This has made a lot of people very angry and has been widely regarded as a bad move.*

When Douglas Adams wrote the above paragraph, it served as the opening to his 1980 novel *The Restaurant at the End of the Universe*, which was the second in the series of *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* books. It could just as easily apply to modern culture by substituting the word Internet for Universe. On the internet, a lot of people are very angry, usually simply because of the existence of the internet.

One of the internets attracting a bit of anger these days is the popular social network Twitter.

Twitter is a thing of beauty. Twitter is real-time. It's used across the universe. People from all walks of lives tweet their thoughts. Great links are posted. Real-time breaking news is announced 24 x 7. And the best part is, each tweet is limited to 140 characters. This is the genius of the platform. Be brief, or be nothing. You can't drone on and on like

The Great Trimalchio

CHAPTER I

In my younger years my father told me something that I've been turning over in my mind since then. "When you feel like criticizing my son, just remember that everybody in this world hasn't had the -esances- advantages that you've had."

He didn't say any more than this, but we've always understood each other deeply and I knew that he meant: a great deal more than what he said that. Because of his consequence I try to reserve all judgments, a habit that has opened up the tales of many curious natures to me, and -at-the same time- also made me the victim of not a few venomous bites. The abnormal mind is quick to detect and attach itself to this quality where it appears in a normal person, and because of this so it came about that while in college I was unjustly accused of being a politician, because I was privy to the frequent grieves of wild, unknown men. Most of those confidences have ever been unsought—frequently I have feigned sleep, preoccupation, or—even- a hostile levity when I realized by some unmistakable sign that an intimate revelation was quivering, jelly-like, on the horizon—for the intimate revelations of young men or at least the terms in which they express them are usually plagiaristic and marred by obvious suppressions. Reserving judgements is a matter of infinite hope, I am still a little afraid of missing something if I forget that, as my father snobbishly suggested and I subsequently repeat, a sense of the fundamental decencies is parceled out unequally at birth.

And, after boasting this way of my tolerance, I come to the admission that it has a limit. Conduct may be founded on the hard rock or the wet marshes but after a certain point I don't care what it's founded on. When I came back from the East last autumn I

WORKFLOW

Note Write **Edit** Read

STRUCTURE

- Heading 1
- Heading 2
- Heading 3
- Heading 4
- Heading 5
- Heading 6
- Body Text
- List
- List

SYNTAX

- of
- Sentence
- Adjectives
- Nouns
- Adverbs
- Verbs
- Prepositions
- Conjunctions

STATISTICS

Reading Time	30:02:33
Characters	2,892
Words	510
Sentences	10

WORKFLOW



Note Write Edit Read

STRUCTURE

- Heading 1
- Heading 2*
- Heading 3
- Heading 4*
- Heading 5

WORKFLOW



Note **Write** Edit Read

STRUCTURE

- Heading 1**
- Heading 2*
- Heading 3
- Heading 4*
- Heading 5

WORKFLOW



Note Write **Edit** Read

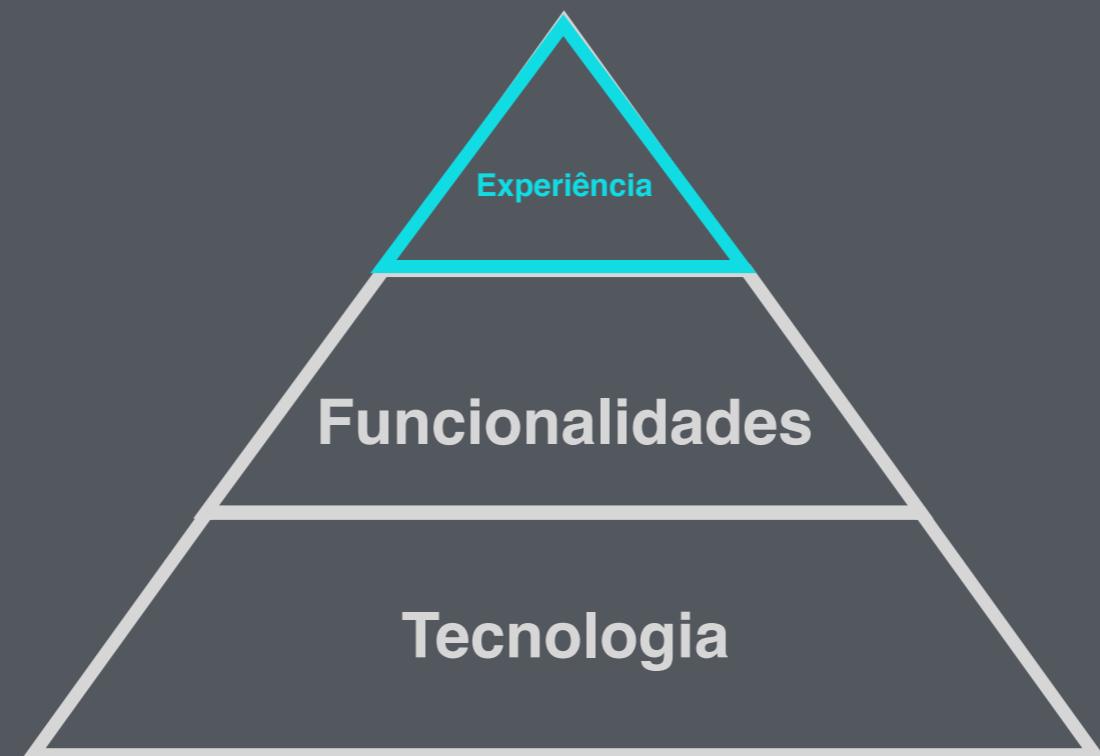
STRUCTURE

- Heading 1**
- Heading 2*
- Heading 3
- Heading 4*
- Heading 5



Tomar notas
Escrever
Revisar
Ler

"...but the really great person will
keep on going and find the key,
underlying principle of the problem.
And come up with a beautiful
elegant solution that works."





#4

SHARE!



“Teaching something to a fellow programmer doesn't take it away from you. I'm happy to share what I can, because I'm in it for the love of programming.”

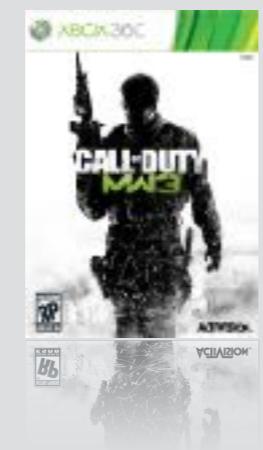
John Carmack (co-founder at Id Software)

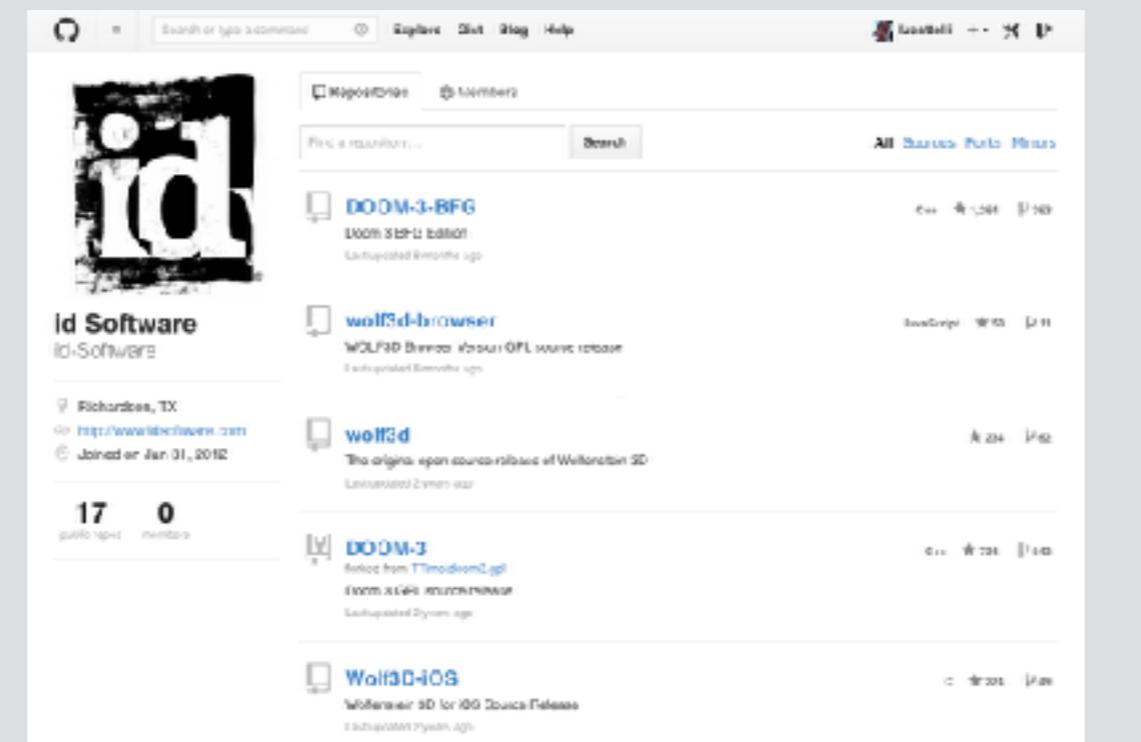


Compartilhou!

Jogos estilo
DOOM

FPS





github.com/id-Software

```
227  
228 // team play damage avoidance  
229 // 2000 12-13-96: self.team doesn't work in QW. Use keys  
230 attackerteam = infokey(attacker, "team");  
231 targteam = infokey(targ, "team");  
232  
233 if ((teamplay == 1) && (targteam == attackerteam) &&  
234     (attacker.classname == "player") && (attackerteam != "") &&  
235     (inflictor.classname != "door")  
236     return;  
237  
238 if ((teamplay == 3) && (targteam == attackerteam) &&  
239     (attacker.classname == "player") && (attackerteam != "") &&  
240     (targ != attacker) && inflictor.classname != "door")  
241     return;  
242  
243 // do the damage  
244 targ.health = targ.health - take;  
245  
246 if (targ.health <= 0)  
247 {  
248     killed (targ, attacker);  
249     return;  
250 }  
251  
252 // react to the damage  
253 oldself = self;  
254 self = targ;
```

github.com/id-Software

```
140 // used by buttons and triggers to set activator for target firing
141 damage_attacker = attacker;
142
143
144 // check for quad damage powerup on the attacker
145 if (attacker.super_damage_finished > time && inflictor.classname == "door")
146 if (deathmatch == 4)
147     damage = damage * 8;
148 else
149     damage = damage * 4;
150
151 // save damage based on the target's armor level
152
153 save = ceil(targ.armorvalue*damage);
154 if (save >= targ.armorvalue)
155 {
156     save = targ.armorvalue;
157     targ.armorvalue = 0; // lost all armor
158     targ.items = targ.items - (targ.items & (IT_ARMOR1 | IT_ARMOR2 | IT_ARMOR3));
159 }
160
161 targ.armorvalue = targ.armorvalue - save;
162 take = ceil(damage-save);
163
164 // add to the damage total for clients, which will be sent as a single
165 // message at the end of the frame
166 // FIXME: remove after combining shotgun blasts?
167 if (targ.flags & FL_CLIENT)
168 {
169     targ.dmg_take = targ.dmg_take + take;
170     targ.dmg_save = targ.dmg_save + save;
171     targ.dmg_inflictor = inflictor;
172 }
```

github.com/id-Software

Fabien Sanglard's non-blog



Doom engine code review

January 13th, 2010



Fabien Sanglard's non-blog



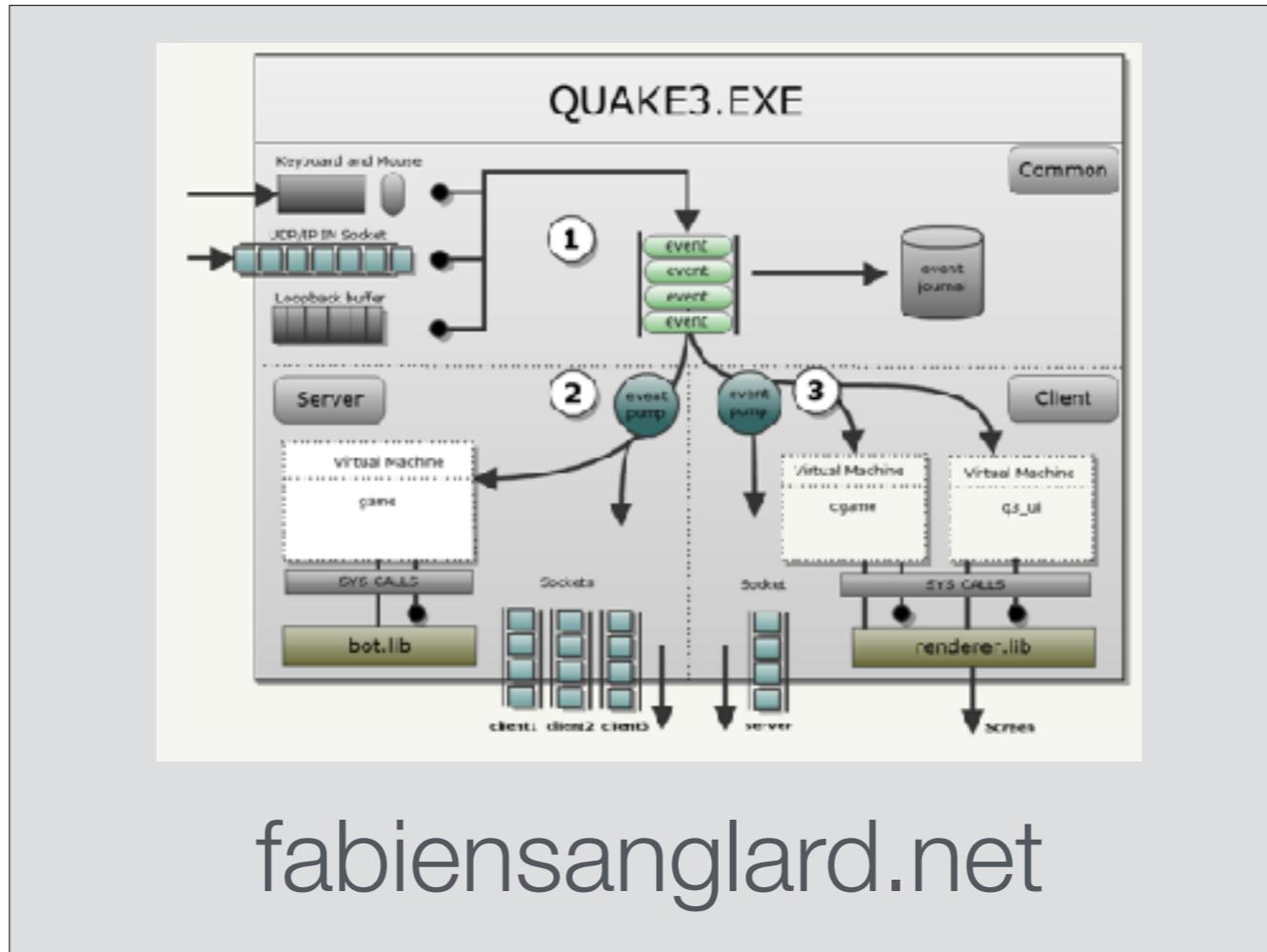
Quake Engine code review (1/4)

March 9th, 2009

1 2 3 4



fabiensanglard.net



fabiensanglard.net

Fabien Sanglard's non-blog



To become a good C programmer

February 2nd, 2011



fabiensanglard.net

Compartilhe!

OBRIGADO!

BRUNO LUCATTELLI

lucattelli.com

twitter.com/lucattelli