

# Resumo Big Ball of Mud

O artigo “Big Ball of Mud” de Brian Foote e Joseph Yoder discute a arquitetura de software mais comum encontrada na prática: sistemas desorganizados e caóticos, chamados de Big Ball of Mud. Diferente das arquiteturas formais (como camadas ou pipelines), esses sistemas surgem de forma improvisada, orientados mais pela urgência e pragmatismo do que por um planejamento cuidadoso.

- Os autores descrevem padrões que explicam como esses sistemas aparecem e evoluem:
- Throwaway Code: código feito rapidamente como protótipo, mas que acaba sendo reaproveitado.
- Piecemeal Growth: crescimento incremental descontrolado, com remendos sucessivos.
- Keep it Working: a prioridade é manter o sistema funcionando, mesmo que isso comprometa sua estrutura.
- Sweeping it Under the Rug: esconder ou isolar áreas problemáticas em vez de corrigi-las.
- Reconstruction: quando o sistema atinge um ponto irreparável, a única saída é reescrevê-lo do zero.

O texto aponta que fatores como tempo, custo, experiência, complexidade e mudanças de requisitos levam os sistemas a se tornarem uma “bola de lama”. Apesar da má fama, esse tipo de arquitetura é eficaz para entregar rapidamente resultados, o que explica sua popularidade.

A conclusão é que o Big Ball of Mud não deve ser visto apenas como anti-padrão, mas como um estágio natural da evolução de sistemas. Reconhecer os motivos de sua existência pode ajudar a criar soluções mais duradouras e arquiteturas melhores no futuro