

Serie Desenvolvimento Ágil Limpo

TORNE-SE ÁGIL




Quando aprendi XP, pensei: “O que seria mais fácil que isso? Basta seguir algumas disciplinas e práticas simples. Nada demais.”

Entretanto, com base no número de organizações que tentam — e não conseguem — implementar a agilidade, tornar-se ágil deve ser extremamente difícil. Talvez o motivo de todas essas experiências frustradas esteja no fato de muitas organizações acharem que a agilidade é algo que não é.

VALORES ÁGEIS

Kent Beck designou os quatro valores ágeis há muito tempo. São eles: coragem, comunicação, feedback e simplicidade.



CORAGEM

O primeiro valor é a coragem — ou, dito de outro modo, um grau sensato de propensão a riscos. Os membros de uma equipe ágil não são tão focados em salvaguardas políticas a ponto de sacrificarem qualidade e oportunidade. Eles entendem que a melhor forma de gerenciar um projeto de software em longo prazo é empregando um certo grau de agressividade.

Existe uma diferença entre coragem e imprudência. É necessário coragem para implementar um conjunto mínimo de funcionalidades. Exige-se também coragem para assegurar o alto nível de qualidade do código e das disciplinas. No entanto, é imprudente fazer o deploy de um código em que você não confia muito ou que tenha um design insustentável. É imprudente agir de acordo com um cronograma sacrificando a qualidade.

A convicção de que qualidade e disciplina *maximizam* a velocidade é uma posição corajosa, pois ela será reiteradamente contestada por



valorizamos a comunicação direta e frequente que permeia os canais comunicativos. Os membros da equipe ágil querem conversar uns com os outros. Os programadores, os clientes, os testadores e os gerentes querem se sentar próximos e interagir com frequência, e não apenas no contexto das reuniões. Não somente via e-mails, bate-papo e relatórios. Ao contrário, eles valorizam conversas presenciais, informais e interpessoais.

É assim que as equipes trabalham sinergicamente juntas. É dentro do turbilhão vertiginoso, caótico e informal da interação frequente que surgem as grandes ideias e insights. Uma equipe que se comunica com frequência pode fazer milagres





FEEDBACK

Praticamente todas as disciplinas ágeis que estudamos são orientadas a fornecer feedback rápido às pessoas que tomam decisões importantes. As práticas *Planejamento do Jogo*, *Refatoração*, *Desenvolvimento Orientado a Testes*, *Integração Contínua*, *Pequenas Versões*, *Propriedade Coletiva*, *Equipe como um Todo* etc. maximizam a frequência e a quantidade de feedback. Elas nos permitem identificar com antecedência quando as coisas estão dando errado a fim de corrigi-las e proporcionam amplo entendimento sobre as consequências das decisões anteriores. As equipes ágeis *prosperam* por meio de feedback. O feedback é o que faz a equipe operar de modo efetivo e o que impulsiona um projeto a um resultado favorável.

SIMPLICIDADE

O próximo valor ágil é a simplicidade — em outras palavras, *ser direto*. Afirmar-se muitas vezes que todos os problemas no que diz respeito ao software poderiam ser resolvidos com um pouco mais de simplicidade e franqueza. Contudo, os valores coragem, comunicação e feedback existem para assegurar que o número de problemas seja reduzido ao mínimo. Logo, a falta de simplicidade pode também ser reduzida ao mínimo; as soluções podem ser simples.

Isso vale para o software, e também para a equipe. A agressividade passiva se traduz na falta de simplicidade. Ao reconhecer um problema e silenciosamente permitir que ele afete outra pessoa, você se envolve com a falta de simplicidade e de franqueza. Ao ceder às demandas de um gerente ou cliente sabendo que as consequências serão desastrosas, você está sendo dissimulado.

Simplicidade é objetividade — no código, na comunicação e no comportamento. No código, é necessária certa dose de subjetividade. Assim, usamos a Indireção, mecanismo por meio do qual reduzimos a complexidade da interdependência. Em equipe, são necessárias doses bem mais amenas de subjetividade; na maioria das vezes, você quer ser o mais direto possível.

