

## Resumo para *The Mythical Man-Month*

É muito comum projetos, no mundo da computação, terem sua entrega final adiada ou não atender às expectativas esperadas por diversos fatores como: técnica de estimativa mal desenvolvida, desentendimento entre esforço e progresso, mal supervisionamento do progresso no desenvolvimento. E no caso quando ocorrem os famosos atrasos de entrega, a solução escolhida para resolver o problema é má escolhida.

Por questões diversas, isso ocorre devido a impressão inicial que temos de que *tudo ocorrerá bem*, e é aí que começa toda a defasagem. É possível que tudo ocorra conforme planejado em uma dada tarefa, porém o desenvolvimento de software consiste em tantas tarefas, uma seguida da outra, que a chance de que *todas ocorram bem* diminuem muito.

Outro jeito errôneo, mas comum, de se pensar é a utilização de homens-mês como unidade de medida para um determinado trabalho. Alocar mais pessoas se aplica para tarefas que podem ser divididas entre mais pessoas (como cortar trigo, colher algodão), mas não se aplica no mundo do software em boa parte dos casos, devido a interdependência entre as tarefas.

A tão esperada *alocação ótima* de tempo é, geralmente, mal interpretada quanto ao requisito do desenvolvimento: planejamento, codificação, testes dos componentes e teste final. Por causa do otimismo, esperamos que ocorram poucas falhas com o decorrer do projeto e alocamos pouco tempo para planejamento e testes e um tempo desnecessário para a parte mais fácil, o *coding* em si. O que não deve acontecer, mas é muito comum no nosso estilo de vida atual, é procurar atender às expectativas dos gerentes de projeto ao invés de defender estimativas baseadas em situações mais plausíveis para a entrega.

E quando um trabalho já está atrasado? Dentre algumas decisões que podemos tomar nessa hora, a que mais acontece é cortar a tarefa, entregar mal feito. A ideia de que, quanto mais esforço colocamos num projeto, em menos temos conseguimos concluir é falha e cai na lei de Brooke: "*Alocar mais mão-de-obra em um desenvolvimento que está atrasado, faz este ficar mais atrasado ainda*".

O número de meses de um projeto está ligado diretamente ao progresso sequencial dele, enquanto que o número máximo de pessoas permitido em um projeto depende da quantidade de tarefas independentes dentro do projeto. Assim, é possível trabalhar com uma equipe menor durante mais tempo, mas nunca o contrário.