

Clean Code – El coste total de un desastre

Si es programador desde hace dos o tres años, probablemente haya sufrido los desastres cometidos por otros en el código. Si tiene más experiencia, lo habrá sufrido en mayor medida. El grado de sufrimiento puede ser significativo. En un periodo de un año o dos, los equipos que avancen rápidamente al inicio de un proyecto pueden acabar a paso de tortuga. Cada cambio en el código afecta a dos o tres partes del mismo. Ningún cambio es trivial. Para ampliar o modificar el sistema es necesario comprender todos los detalles, efectos y consecuencias, para de ese modo poder añadir nuevos detalles, efectos y consecuencias. Con el tiempo, el desastre aumenta de tal modo que no se puede remediar. Es imposible.

Al aumentar este desastre, la productividad del equipo disminuye y acaba por desaparecer. Al reducirse la productividad, el director hace lo único que puede: ampliar la plantilla del proyecto con la esperanza de aumentar la productividad. Pero esa nueva plantilla no conoce el diseño del sistema. No conocen la diferencia entre un cambio adecuado al objetivo de diseño y otro que lo destruya. Por tanto, todos se encuentran sometidos a una gran presión para aumentar la productividad. Por ello, cometen más errores, aumenta el desastre y la productividad se acerca a cero cada vez más.