

SHOULD I STAY OR SHOULD I GO HORSE?

Alexandra Miguel Raibolt da Silva¹



*“Quando eu testei, funcionou!”
(POGramador demonstrando as gambiarras para seu Gerente Sem Noção)*

(In)Felizmente as famosas gambiarras estão presentes no dia-a-dia das pessoas programadoras, quem nunca aplicou o Paradigma de Programação Orientada a Gambiarras (POG, ou em inglês, *Workaround-Oriented Programming* — WOP) em um código que atire a primeira pedra!

Em 2009, Ornado e Mário Marolo compilaram as péssimas práticas de desenvolvimento de *software* e apresentaram ao mundo a famosa metodologia de Gestão de Projetos — eXtreme Go Horse (XGH). Mas antes... o que é gambiarra mesmo? Uma gambiarra pode ser vista como um trabalho improvisado com o objetivo de solucionar um determinado problema ou necessidade, pode ser entendida ainda, como um trabalho mal feito, um quebra-galho, mas que funciona... você já fez um trabalho que se identificou né? 😊

E a metodologia eXtreme Go Horse, se baseia em quê? A metodologia eXtreme Go Horse baseia-se em axiomas, ou seja, baseia-se em verdades inquestionáveis como princípios de sua concepção, estes axiomas descrevem péssimas práticas de desenvolvimento, e por ser uma metodologia de Gestão de Projetos, seu objetivo está focado no resultado, proporcionando ganho de tempo e produtividade ao indivíduo adepto do eXtreme Go Horse (indivíduo conhecido carinhosamente como Horse). A metodologia eXtreme Go Horse é composta então por 22 axiomas, entre elas, destacamos os seguintes axiomas:

1. **Pensou, não é XGH:** XGH não pensa, faz a primeira coisa que vem à mente. Não existe segunda opção, a única opção é a mais rápida;
2. **Existem 3 formas de se resolver um problema, a correta, a errada e a XGH, que é igual à errada, só que mais rápida:** XGH é mais rápido que qualquer metodologia de desenvolvimento de software que você conhece;
3. **Quanto mais XGH você faz, mais precisará fazer:** Para cada problema resolvido usando XGH, mais uns 7 são criados. Mas todos eles serão resolvidos da forma XGH. XGH tende ao infinito;
4. **XGH é totalmente reativo:** Os erros só existem quando aparecem;
5. **XGH vale tudo:** Resolveu o problema? Compilou? Commit e era isso.

Para conhecer todas as 22 axiomas da metodologia eXtreme Go Horse, acesse o seguinte artigo: www.gohorseprocess.com.br/extreme-go-horse-xgh.

Progressivamente, vemos este tipo de metodologia sendo aplicada no mercado e em grandes companhias de tecnologias (mesmo que por debaixo dos panos), ainda mais quando analisamos que este mercado foi afetado pela crise pandêmica global do novo coronavírus; a crise pandêmica global estimulou o mercado de tecnologia e desenvolvimento de software, criando, desta maneira, uma demanda adicional para diversas aplicações de serviços. Promovendo desta forma, cada vez mais demandas urgentes, metas exageradas e ambientes de trabalhos caóticos... sem liderança, e muitas vezes, até sem mão de obra especializada nas áreas de Tecnologia da Informação e Comunicação e áreas correlatas, devido ao crescimento de demandas concomitante o não crescimento de mão de obra especializada.

Apesar de promover o desenvolvimento de softwares de forma acelerada, entregas rápidas e com foco no resultado, a metodologia eXtreme Go Horse incentiva o desenvolvimento de códigos ilegíveis, dúbios, e com diversas vulnerabilidades de segurança. Deste modo, quando nos referimos a metodologia eXtreme Go Horse estamos nos referindo a uma metodologia completamente descabida para o desenvolvimento de softwares e não passa de uma piada compilando tudo aquilo que NÃO DEVE ser feito em programação (ou pelo menos que deve ser evitado). Portanto, NÃO SEJA UM(A) HORSE!!!

E aí... você é ou não é um Horse? Faça agora a sua certificação na metodologia de Gestão de Projetos — eXtreme Go Horse (XGH) e descubra.

Notas:

¹ Engenheira de Visão Computacional e Mestre em Ciência em Sistemas e Computação pelo Instituto Militar de Engenharia (IME) e aluna de Doutorado no Programa de Pós-graduação em Engenharia de Defesa (PGEDD) do Instituto Militar de Engenharia (IME). Atualmente trabalha com Visão Computacional e Aprendizado de Máquina como Engenheira de Visão Computacional e também atua como professora do Centro Universitário Serra dos Órgãos (UNIFESO) no curso de Ciência da Computação.

E-mail: alexandrasilva@unifeso.edu.br.

Currículo Lattes: www.lattes.cnpq.br/4144500977095845