

**Universidade Federal de Mato Grosso
Instituto de Computação
Sistemas de Informação**

PATRICK ADAN SANTANA DOS SANTOS

**UMA INTRODUÇÃO A ROBERT CECIL MARTIN
“UNCLE BOB”**

Cuiabá
2022

PATRICK ADAN SANTANA DOS SANTOS

UMA INTRODUÇÃO A ROBERT CECIL MARTIN “UNCLE
BOB”

Trabalho apresentado para a disciplina de
História da Computação no curso de Siste-
mas de Informação, graduação da Universi-
dade Federal do Mato Grosso.

Universidade Federal de Mato Grosso

Orientador: Professor(a) Patrícia Cristiane de Souza

Cuiabá
2022

Sumário

1	INTRODUÇÃO	3
2	REFERENCIAL TEÓRICO	4
3	METODOLOGIA	6
4	CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS	7
	REFERÊNCIAS	8

1 Introdução

Robert Cecil Martin, mais conhecido como Uncle Bob, nascido em 5 de dezembro de 1952 (atualmente com 69 anos), natural dos Estados Unidos, é um engenheiro de software, instrutor e autor de diversos best-sellers.

Apesar de ser um especialista no que faz, Robert Cecil Martin nunca foi a uma faculdade (MARTIN, 2019b), portanto não se formou e trabalha com programação desde seus 18 anos, em 1970.

É evidente que durante os mais de 40 anos de experiência em sua área de trabalho o especialista em software fosse buscar conhecimento de diversas fontes.

2 Sobre Uncle Bob

Na década de 90 os projetos de softwares no mundo corporativo deviam em qualidade e, muitas vezes, atrasavam o cronograma tanto do Robert quanto de outros interessados, isso ocorria porque esses projetos necessitavam de uma metodologia extremamente bem definida que orientasse-os.

Sendo assim, no início dos anos 2000 um grupo de especialistas se reuniu para criar valores e princípios que guiariam as equipes de desenvolvimento interessadas em desenvolver software com velocidade e maestria. Essa associação ficou conhecida como A Aliança Ágil, da qual o próprio Robert participou.

A coalizão formada por autoridades da área de tecnologia estabeleceu o Manifesto para o Desenvolvimento Ágil, reproduzido por Martin no exemplar de Princípios, Padrões e Práticas Ágeis:

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software, fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazê-lo. Com esse trabalho, passamos a valorizar:

- Indivíduos e interações mais do que processos e ferramentas;
- Software em funcionamento mais do que documentação abrangente;
- Colaboração com o cliente mais do que negociações de contratos;
- Resposta a mudanças mais do que seguir um plano.

Ou seja, mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Manifesto para o desenvolvimento ágil

Esses valores foram destrinchados por Bob e foram utilizados para criar uma cooperação que guiasse a evolução do mundo corporativo conjuntamente com a tecnologia.

Outra grande contribuição de Robert “Uncle Bob” foi a publicação de seu livro “Clean code” ou código limpo, uma vez que utilizando as práticas que aprendeu e seu conhecimento a respeito de “agile software” pode passar a frente essas habilidades.

Com todo esse conhecimento sendo passado pra frente, grandes empresas perceberam que estavam gastando milhares de horas de trabalho somente porque seus funcionários e programadores estavam passando tempo demais gerindo códigos “sujos”.

Sendo assim, utilizando as técnicas ensinadas por Robert Cecil houve uma pequena revolução na maneira de pensar e de realizar grandes códigos, assim como na criação de software.

Além de tudo utilizar as boas práticas advindas do clean code é possível aumentar a manutenibilidade do código, ou seja, é mais fácil de realizar alterações e consertar um código limpo.

Por fim, basta dizer que Robert “Uncle Bob” foi responsável por grande parte da evolução em programação de softwares auxiliando diversas empresas na expansão de suas tecnologias.

3 Estudos e áreas de conhecimento

É evidente que Robert C. Martin é um especialista na criação de softwares, é um exímio codificador e entende profundamente a respeito de sua área de estudo (MARTIN, 2021a).

Uma prova disso é os diversos livros escritos a respeito desse tema, ou seja, da codificação. Primeiramente o livro Clean Code um dos primeiros de Uncle Bob e considerado um dos maiores e mais importantes da coleção, é capaz de auxiliar diversas pessoas na construção de um código limpo.

Clean Architecture é outra criação de Uncle Bob que também fala a respeito de boas práticas na criação de códigos que auxiliam na criação de um código mais limpo.

Robert Cecil Martin possui uma conexão muito forte com a comunidade, sendo assim há muitas informações a respeito dele em seu próprio blog (MARTIN, 2022).

O site apresenta muitas informações a respeito das intenções do Autor, por exemplo, a última publicação dele foi a criação de um jogo chamado “Space War” que é inspirado na série Star Trek que pode ser acessado em (MARTIN, 2021b).

Além disso, o Uncle Bob concentra seu tempo em ensinar, portanto, em seu site “Cleancoders.com” (MARTIN, 2019a) é postado diversos vídeos para quem quer se especializar na criação de códigos limpos.

Por fim, seus livros constam a respeito de suas teses e criações e são:

- Clean Architecture: A Craftsman’s Guide to Software Structure and Design
- Clean Code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship
- The Clean Coder

Apesar disso, não há uma bibliografia específica a respeito da vida de Robert Cecil Martin. Suas vivências estão esparsas e para aprender mais sobre ele somente o seguindo em seus sites e criações.

4 Conclusões e considerações finais

Robert “Uncle Bob” Cecil Martin é um dos maiores entusiastas da tecnologia atualmente, sendo perito em criações de códigos e softwares e um grandessíssimo professor, tem ensinado milhares de pessoas a desenvolver códigos limpo.

Seus livros e blogs ajudam a desenvolver a tecnologia pouco a pouco e a sua experiência e mentoria ajudou empresas e comunidades inteiras a pouparem tempo e dinheiro apenas por desenvolver um código mais limpo. Boas práticas geram resultados grandes (MARTIN, 2018).

Referências

- MARTIN. *Artigo a respeito de Robert Cecil Martin*. 2018. Disponível em: <<https://itkonekt.com/2018/12/17/robert-c-martin-uncle-bob>>. Acesso em: 21 jul. 2022.
- MARTIN. *Campanha para gerar estudos e desenvolver a comunidade de programação*. 2019. Disponível em: <<https://cleancoders.com/>>. Acesso em: 21 jul. 2022.
- MARTIN. *I never got a degree. Never went to college*: Sessão de perguntas e respostas em que robert cecil martin, o uncle bob, responde que nunca foi a faculdade. 2019. Disponível em: <<https://hashnode.com/post/i-am-robert-c-martin-uncle-bob-ask-me-anything-cjr7pnh8g000k2cs18o5nhulp>>. Acesso em: 21 jul. 2022.
- MARTIN. *Artigo a respeito de Robert Cecil Martin*. 2021. Disponível em: <<https://www.linkedin.com/pulse/what-clean-code-zoghlami-aymen>>. Acesso em: 21 jul. 2022.
- MARTIN. *Jogo chamado “Space War” que é inspirado na série Star Trek*. 2021. Disponível em: <<http://spacewar.fikesfarm.com/spacewar.html>>. Acesso em: 21 jul. 2022.
- MARTIN. *Blog que também serve para ensino e para contatar Robert Cecil Martin*. 2022. Disponível em: <<https://blog.cleancoder.com>>. Acesso em: 21 jul. 2022.