

# Kako se ne složiti sa Pravilima

Nadam se da nećete glatko proći kroz svih 21 Pravila.

Ako ljubazno klimate glavom uz svako od Pravila i uz primere koje koristim – „O da, to ima smisla, ovaj primer mi je poznat, već sam razmišljao o tome, samo sam koristio drugačiji jezik da to opiše“ – onda, to je neuspeh.

Nadam se da ću vam dati stvari za razmišljanje. Idealno, jedan ili dva nova uvida. Možda ću uspeti da imenujem neki nejasan osećaj koji ste imali, ili da vam dam jasan primer nečega što niste uspeli da razumete. Možda ću vam čak dati nešto sasvim novo za razmatranje.

Ali je i verovatno da ćete naići na jednu ili dve ideje sa kojima se ne slažete. Možda mislite da sam potpuno pogrešio u vezi nečega – da je neko od Pravila loše.

To je dobro! Pronalaženje Pravila sa kojim se u potpunosti ne slažete je prilika. Odbaciti ga odmah bila bi greška.

Obećavam da dotično Pravilo nije sasvim pogrešno – ali može biti ispravno za *nas* dok je istovremeno pogrešno za *vas*. Razumevanje zašto je to tako će vam pomoći da razumete i ojačate sopstvenu filozofiju programiranja. To znači da razumete razlike između Sucker Puncha i vašeg sopstvenog tima, jer te razlike čine Pravilo važnim delom naše kulture, ali lošim uklapanjem sa vašom. Pravila koriste primere iz video igara koje smo stvorili u Sucker Punchu, i koja treba da osvetle neke stvari koje programiranje video igara čine drugačijim. Mnoga od ostalih su obrađena u poslednjem poglavlju, „Zaključak: Uvedite sopstvena Pravila“.

Evo procesa pomirenja koji mi je bio koristan kada sam naišao na neku izjavu o filozofiji kodiranja koja nije u skladu sa mojim iskustvom:

1. Pronadite istinu u izjavi, a ne samo nedostatke. Možda se ne slažem sa izjavom, ali to je verovatno zbog mojih sopstvenih pretpostavki. Koje su okolnosti pod kojima bi izjava bila tačna?
2. Rešite problem i sa druge strane. Koje su okolnosti pod kojima bi moj suprotan stav o izjavi bio lažan? Koja je razlika u okolnostima koje menjaju istinitost izjave?

3. Imajte na umu da se okolnosti menjaju. Izjava može biti pogrešna za vas sada, ali ispravna na vašem sledećem projektu. Identifikovali ste situaciju u kojoj bi vaša filozofija morala da se promeni; budite oprezni za mogućnost da ste zalutali upravo u tu situaciju.

Prošao sam kroz ovaj proces mnogo puta. Evo primera: razvoj vođen testom (TDD, test-driven development). To nije u skladu sa našim iskustvom u Sucker Punchu; ipak nam je istina u tome očigledna. Videćete reference u Pravilima na načine na koje naše okolnosti čine TDD nezgodnim, ali znamo da se te okolnosti mogu promeniti. Mi smo oprezni; ako se stvari promene, promeniće se i naša filozofija.

Tako da se nadam da ćete naći vrednost u Pravilima koja vam najviše smetaju... ali razumem ako odlučite da sledite drugačiji kurs akcije, onaj koji se pripisuje Dorothy Parker:

*Ovo nije roman koji treba olako odbaciti. Treba ga baciti velikom snagom.*

Ako je tako, predlažem da ciljate na nešto meko.