

04

Baby steps ao extremo

É muito comum vermos desenvolvedores que estão começando com a prática de TDD abusar dos baby steps. Um exemplo disso é o seguinte:

Imagine que precisemos criar um método simples, que realiza uma soma. Poderíamos começar testando se $2 + 2$ é igual a 4. Assim que o teste falha, o programador escreve o código mais simples que faz o teste passar. Nesse nosso caso, a implementação abaixo faz o teste passar:

```
public int soma(int a, int b) {  
    return 4;  
}
```

Em seguida, para continuar a trabalhar na implementação, ele escreve o teste $3+3$ é igual a 6. Com o teste falhando, o programador faz a seguinte implementação:

```
public int soma(int a, int b) {  
    if(a == 3) return 6;  
    return 4;  
}
```

E continua de maneira análoga. Veja que o programador está sempre tentando escrever o código mais simples possível.

O que você acha do exemplo acima? Quais são as vantagens e desvantagens?