

Prefazione

Ricordo il primo tweet di Dave e Andy a proposito della nuova edizione di questo libro. Era una grande notizia. Ho visto la comunità degli sviluppatori rispondere con entusiasmo. Il mio feed ronzava d'attesa. Dopo vent'anni, *Pragmatic Programmer* era ancora rilevante quanto lo era stato allora.

Dice molto il fatto che un libro con una tale storia susciti una reazione del genere. Ho avuto il privilegio di leggere una copia di anteprima per scrivere questa prefazione e ho capito perché aveva creato tanta aspettativa. È un libro tecnico, ma definirlo tale non gli fa un buon servizio. I libri tecnici spesso intimidiscono. Sono pieni di paroloni, termini oscuri, esempi involuti che, senza volerlo, ti fanno sentire stupido. Quanto più esperto è l'autore, tanto più facile è che dimentichi che cosa vuol dire apprendere nuovi concetti, essere alle prime armi.

Nonostante i decenni di esperienza nella programmazione, Dave e Andy hanno vinto la difficile sfida di scrivere con lo stesso entusiasmo di persone che hanno appena appreso questi insegnamenti. Non ti parlano dall'alto al basso, non danno per scontato che tu sia un esperto. Non danno per scontato nemmeno che tu abbia letto la prima edizione. Ti prendono per quello che sei, un programmatore che vuole semplicemente migliorare. Dedicano le pagine di questo libro ad aiutarti ad arrivarci, un passo fattibile alla volta.

A essere onesti, l'hanno già fatto in precedenza. L'edizione originale era piena di esempi tangibili, nuove idee e consigli pratici per sviluppare i muscoli e il cervello della programmazione, che valgono ancora oggi. Questa edizione aggiornata però apporta due miglioramenti al libro.

Il primo è quello ovvio: elimina alcuni dei riferimenti più vecchi, gli esempi obsoleti, e li sostituisce con contenuti freschi, moderni. Non troverete esempi di invarianti di ciclo o di macchine di build. Dave e Andy hanno preso i loro potenti contenuti e si sono assicurati che gli insegnamenti arrivassero ancora, liberi dalle distrazioni di vecchi esempi. Rispolverano vecchie idee come DRY (*don't repeat yourself*, non ripeterti) e danno loro una nuova mano di vernice, facendole davvero risplendere.

Il secondo miglioramento, però, è quello che rende davvero entusiasmante questa nuova edizione. Dopo aver scritto la prima, hanno avuto la possibilità di riflettere su quello che cercavano di dire, su quello che volevano ricavassero i lettori e sul modo in cui è stato ricevuto. Hanno avuto feedback su quegli insegnamenti. Hanno visto che cosa andava a segno, che cosa doveva essere perfezionato, che cosa veniva frainteso. Nei vent'anni in cui questo libro si è fatto strada nelle mani e nei cuori dei programmatori

di tutto il mondo, Dave e Andy hanno studiato questa risposta e formulato nuove idee, nuovi concetti.

Hanno imparato l'importanza della capacità di agire e si sono resi conto che gli sviluppatori ne hanno più della maggior parte degli altri professionisti. Iniziano questo libro con un messaggio semplice ma profondo: "è la vostra vita". Ci ricorda quale sia il nostro potere, nella nostra base di codice, nel lavoro, nella carriera. Fissa la tonalità di tutto il resto del libro: ci dice che si tratta di qualcosa di più di un altro libro tecnico pieno di esempi di codice.

Quello che lo fa emergere davvero fra gli scaffali di libri tecnici è che i suoi autori sanno che cosa significhi essere un programmatore. Programmare ha a che fare con il cercare di rendere meno doloroso il futuro. Riguarda il rendere le cose più facili per i nostri colleghi di team. Sbagliare ed essere capaci di rimettersi in carreggiata. Formare buone abitudini. Comprendere il proprio strumentario. Scrivere codice è solo una parte del mondo dell'essere programmatori e questo libro esplora quel mondo.

Dedico molto tempo a pensare al viaggio della programmazione. Non sono cresciuto scrivendo codice; non l'ho studiato all'università. Non ho passato la mia adolescenza a sperimentare con la tecnologia. Sono entrato in questo mondo fra i venti e i trent'anni e ho dovuto imparare che cosa volesse dire essere un programmatore. Questa comunità è molto diversa da altre di cui ho fatto parte. Qui si vede una dedizione speciale all'apprendimento e alla pratica che al tempo stesso tonifica e intimidisce.

Per me è stato come entrare in un nuovo mondo. O almeno in una nuova città. Ho dovuto imparare a conoscere i vicini, scegliere il negozio di alimentari, trovare i caffè migliori. C'è voluto un po' per capire la topografia, identificare i percorsi più efficienti, evitare le strade con il traffico più intenso, capire in quali momenti il traffico poteva diventare un ostacolo. Il clima è diverso e ho dovuto farmi un nuovo guardaroba.

Le prime settimane, anche i primi mesi, in una nuova città possono essere spaventosi. Non sarebbe bello avere un vicino amichevole e bene informato, che ci sia vissuto già per un po'? Che possa farti fare un giro, mostrarti quei caffè? Qualcuno che ci sia stato abbastanza a lungo da conoscere la cultura, sentire il polso della città, in modo non solo da farti sentire a casa, ma anche di diventare un membro attivo? Dave e Andy sono quei vicini.

Arrivati da poco, è facile essere oppressi non dall'atto di programmare, ma dal processo di diventare un programmatore. Deve avvenire un totale cambiamento di mentalità, un cambiamento di abitudini, comportamenti e aspettative. Il processo che porta a diventare programmatori migliori non avviene semplicemente perché sai come scrivere codice; deve essere affrontato con intenzione e pratica deliberata. Questo libro è una guida per diventare programmatori migliori in modo efficiente.

Non fraintendete, però: non vi dice come debba essere la programmazione. Non è un libro filosofico o valutativo in quel senso. Vi dice, in parole povere, che cos'è un "pragmatic programmer": come agisce, come affronta il codice. Sta a voi decidere se volete esserlo. Se non fa per voi, nessuno ve ne vorrà. Ma se decidete di sì, qui ci sono i vostri vicini amichevoli, pronti a indicarvi la strada.

Saron Yitbarek

Fondatore e CEO di CodeNewbie
Host di Command Line Heroes