



**Forum: Moteur de jeu GameBlender et alternatives**

**Topic: Bonne conception des classes (vertes, pour les enfants :-D )**

**Subject: Re: Python - l'arrache instruction return**

Posté par: DaWaaaaghBabal

Contribution le : 26/3/2018 16:15:22

Citation :

Il vaut mieux avoir quelque chose de mal codé mais qui marche, que quelque chose de très élégant mais inutile.

En réalité, cette opposition est stupide. Mais il est très commode de passer sous le tapis que dans 80% des cas, le code "à l'arrache mais qui marche" est pourri de bugs et qu'en vrai, demain, il ne marchera plus parce que quelqu'un aura modifié la mauvaise ligne de code. Ou qu'il vient de rallonger de 3 mois les délais de livraison parce que telle autre fonctionnalité est à présent beaucoup plus compliquée à mettre en place qu'elle ne devrait.

L'élégance comme souci esthétique, OK, on s'en passe. La clarté, la simplicité et la structure, non. Quand on prend le temps de bien concevoir les choses, on obtient plus rapidement un code fonctionnel que quand on le fait à l'arrache, mais en plus on a un résultat sans bugs qu'on peut étendre par la suite ou modifier sans effort.