“ADA: A First Course in Programming and Software Engineering” de David C.C. Bover, Kevin J. Maciunas y Michael J. Oudshoorn, Addison-Wesley Publishing Company, 1992, 391 pp.

SpAda, Número 23, 1994.

Acaso por fin, termina el ciclo que durante más de dos años hemos venido dedicando a libros de texto sobre Programación y/o Ingeniería de Software *mediante* Ada. Si éste se inauguró con una obra escrita en Suecia (recordemos el “Ada from the beginning” de Skansholm), la que hoy lo clausura nos llega de tierras australianas. Allí fue utilizada antes de su publicación, durante dos años, en las universidades de Adelaide y Flinders of South Australia. Está centrada en la enseñanza de técnicas y conceptos básicos de programación, y representa, sobre todo, una nueva aportación al uso didáctico de Ada. En este sentido, y aún confesando desde el principio su (“modesto” —¿quién sabe quién?—) objetivo de servir de libro de texto en un primer curso, y limitando, en consecuencia, su contenido a materias que no excedan lo que, por afán de simetría —¿mente cuadriculada = todo es *ortogonal* y me justifica?—, podemos llamar *Programming in the Small*, es una obra suficiente para un curso *sobre* Ada o para una introducción a la Ingeniería de Software. Así aparece *todo* lo que tiene Ada (*¿a lo largo?*), pero no *cómo* es todo (*¿a lo ancho?*), y, en el otro lado, conceptos como abstracción, modularidad y ocultación, junto con la insistencia en el empleo de la metodología de refinamientos sucesivos, suministran el material necesario para una primera aproximación al diseño de sistemas de software más complejos. Nada que destacar desde una perspectiva de método pedagógico (sólo eso): una introducción al correspondiente tema, apartados describiendo cada concepto y su implementación en Ada (abundantes ejemplos), un resumen final y, también al final, una propuesta de ejercicios, en general “ejecutables”. En el último capítulo se repasa toda la obra mediante el desarrollo completo de un caso práctico de mayor complejidad (el juego del Othello). Y ahora, antes de poner ya el punto del final, tenemos que mencionar a alguien que nos acompaña a lo largo de todo el libro y que es presentado así: “(…) he has several serious shortcomings. In particular he is fundamentally stupid and totally lacks imagination and initiative…”. Ya. Pues no, seguro que no lo conocen: se llama Noid, James Noid, y es un encantador robotito programado en Ada. Éste por lo menos esa disculpa tiene…