

《黑客与画家》读书笔记

本书要点：

本书的内容并不深奥，不仅仅是写给程序员和创业者的，更是写给普通读者的。作者最大的目的就是，通过这本书让普通读者理解我们所处的这个计算机时代。作者试图从许许多多不同的方面解释这个时代的内在脉络，揭示它的发展轨迹，帮助你看清我们现在的位置和将来的方向。本书是帮助我们了解黑客，从而理解这个时代的一把钥匙。

内容简介：

本书的第一部分（1-4 章）解释了黑客是如何成长的以及他们看待世界的一些观点；第二部分（5-9 章）解释了黑客怎样做出自己的成果，这些成果又是怎样对全世界产生了影响；第三部分（10-15 章）解释了黑客的工具（编程语言）和工作方法，这是黑客文化的基础和核心。

阅读感悟：

这本书带给我的不仅仅是对已深深印在脑海中的概念的推倒重建，更多的是引发我对很多以前从没想过的问题的全新思考，这些思考带给我不一样的新的视角去看待其他事情，我想这就是阅读的意义所在吧。

首先，这本书绝不是你看到书名所能想象的那样，如果你对这块领域不那么熟悉的话。黑客，画家，看似两个毫无关联的职业，怎么能放在一起呢？然而，这正是该书的作者，他是黑客，也是画家，他是程序员，更是一名艺术家。书中，作者结合他的经历探讨了很多不同的问题，例如：怎样打破常规？怎样创业才会成功？如果你的想法是社会不能容忍的，该怎么办？为什么互联网软件是微软诞生后最大的机会？如何创造财富？怎样做出优秀的东西？一百年后，人类怎样编程？等等。总之，作者想要传达的是新的思想，来帮助读者理解我们所处的这个计算机时代，他的这些阐述，也的确带给我很多的启发。

初读本书，我就在脑海里对“黑客”这个概念作了重新定义，不像大多数人所认为的那样，“黑客”是利用自己的技术入侵他人计算机并带来一些危害的人，在计算机世界里，黑客指的是专家级的程序员，根据理查德·斯托尔曼的说法，黑客行为具备三个特点：好玩、高智商、探索精神。真正的黑客致力于改变世界，让世界运转得更好，而不是犯罪或危害他人。

基于这样的理解，作者在书的第一章讨论了这样一个问题：为什么书呆子不受欢迎？这里的书呆子，恰恰很可能就是一名未来的黑客，因为作者发现，“书呆子”与“高智商”有强烈的正相关关系，他们不会将注意力放在诸如穿衣打扮、开晚会上面，他们的脑子里想着别的事情，例如读书或观察世界上，他们从小就在琢磨如何变得更聪明，并打心底里追求这个，至于受不受欢迎，已经不在他们的考虑范围之内了，所以，在学校里书呆子也许会被大家歧视或欺负，但是离开学校以后，真实的世界却能友好的地对待他们，因为真实世界的庞大规模使得你做的每件事都能产生真正意义上的效果，发现正确的答案就开始变得重要了，而这恰恰是书呆子的优势所在。

黑客与画家的共同之处在于他们都是创作者，与作曲家、建筑师、作家一样，他们都在试图创作出优秀的作品，从另一个角度来说，他们都能称作为艺术家，创作过程中，他们可能会发现一些新技术，但本质上，他们并不是在做研究。黑客与画家有很多共同之处，其中我认为最重要的一点就是：你不能指望一开始就有完美的设计规格，要编写一个程序，你把问题想清楚的时间点，应该是在编写代码的同时，而不是之前。因为这终究是一项实践性的

工作，需要不断的练习和探索，甚至很多的失败，才能找到一个相对正确的答案，而这个答案在不久的将来很有可能要再次修改甚至推倒。很多同学说自己编程能力不强，排除不感兴趣和懒惰的情况，总有人认为自己要把某门语言掌握到滚瓜烂熟才开始写代码，这是最错误的行为，你应该从尝试去解决一个小问题开始，在实际操作的过程中，不断补充新的知识，产生新的想法，就像书中说的，“编程语言是用来帮助思考程序的，而不是用来表达你已经想好的程序”。

程序员就像是手工艺人，他们创造人们需要的东西，也即财富，想要创造财富，就要做出优秀的软件，而实现最好的方法就是创业。作者结合自己创办 **viaweb** 的经历，探讨了一些创业的必备要素。其中最关键的就是：你必须了解用户的需求。就像桌面软件时代的过去，大多数的用户并不需要成为系统管理员，很多时候他们所需要的设备就只要有屏幕、浏览器、无线网卡就够了，互联网软件的诞生正好满足了这些需求，它们更加方便、易操作甚至更强大，同时数据会更安全，更重要的是，通过研究用户的行为，能及时的优化软件并马上得到反馈，带来更好用户体验的同时也带来了更多的用户数量，而这恰是决定一款软件成功与否的标志。创业的初始必然是艰辛的，同时压力也会很大，但小团队创业的优势是每个人的贡献是可测量的，在这种情况下，与其他愿意更努力工作的人一起组成一个团队，互相产生激励作用，从而共同谋取更高的回报，这远远好过加入大公司而将自己的工作与平庸之辈的工作平均化。这也是创业公司的意义所在。就如乔布斯曾经说过，创业的成败取决于最早加入公司的那十个人。

要做出优秀的软件，就要有好的设计，对于很多学科来说，优秀设计的原则是共通的。例如，好的设计是简单的设计，当你被迫把东西做得很简单是，你就被迫直接面对真正的问题，也即设计的核心目的，做到这个，你就能以简洁又直接的方式满足用户的需求。又如，好的设计是启发性的设计，在软件行业中这意味着，你应该为用户提供一些基本模块，使得他们可以随心所欲的自由组合，这往往更加引人入胜。

书中，作者还谈到了未来编程语言的发展方向，一种语言能否长期存在的最重要因素在于基本运算符，内核设计得越小、越干净，它的生命力就越顽强。对于黑客来说，他们需要简练的语言，这种语言具有最高层次的抽象和互动性，而且很容易装备，可以只用很少的代码就解决常见的问题，不管是什么程序，真正要写的代码几乎都与你自己的特点设置有关，其他具有普遍性的问题都有现成的函数库可以调用。然而，无论未来的编程语言发展如何，编程这项活动始终不会停止，它就像一种艺术创作，黑客就是艺术家，对于顶尖的黑客们来说，就像画家中流传的一句谚语，“画作永远没有完工的一天，你只是不再画下去而已”。