

NONSENSOPEDIA

Program

"Zanim zaczniesz pisać program
pomyśl dwa razy
abyś nie musiał pisać trzy razy!"

~ Przysłowie sumeryjskie

Program – coś, co jest pisane przy użyciu komputera w jakimś prostym języku programowania, jak np. PHP (Personal Hell Page, którego używanie może doprowadzić piszącego do szału), Turbo Pascal z dodatkiem nitrogliceryny, czy c# w tonacji d-moll.

Innymi odmianami programu jest program telewizyjny/prania i populistyczny program naprawy państwa. Pod względem humorystycznym, szczególną uwagę warto zwrócić na program „3 milionów mieszkań” z 2006 roku.

Typowy program

Typowy program napisany jest w języku programowania i składa się z losowo rozmieszczonych *słów kluczowych* danego języka (*begin*, *{*, *while*, *średniki*) oraz słów wybranych przez kodera.

Typowy program w C ma postać:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <math.h>
#define _ ;double
#define void x,x
#define case(break,default) break[0]:default[0]:
#define switch(bool) ;for(;x<bool;
#define do(if,else) inIine(else)>int##if?
#define true (--void++)
#define false (++void--)
char*0=" <60>!?\n" _ doubIe[010]_ int0,int1 _ Iong=0 _ inIine(int eIse){int
010=!0 _ l=!0;for(;010<010;++010)l+=(010[doubIe]*pow(eIse,010));return l;}int
main(int booI,char*eIse[]){int I=1,x=-*0;if(eIse){for(;I<010+1;I++)I[doubIe-1]
=booI>I?atof(I[eIse]):!0 switch(*0)x++)abs(inIine(x))>Iong&&(Iong=abs(inIine(x)
));int1=Iong;main(-*0>>1,0);}else{if(booI<*0>>1){int0=int1;int1=int0-2*Iong/0
[0]switch(5[0]))putchar(x-*0?(int0>=inIine(x)&&do(1,x)do(0,true)do(0,false)
case(2,1)do(1,true)do(0,false)6[0]case(-3,6)do(0,false)6[0]-3[0]:do(1,false)
case(5,4)x?booI?0:6[0]:7[0])+*0:8[0]),x++;main(++booI,0);}}}
```

lub (na wzór bombowca)

```
#include
#include
#include
<math.h>
<sys/time.h>
<X11/Xlib.h>
```

Ciasteczka pomagają nam udostępniać nasze usługi. Korzystając z Nonsensopedii, zgadzasz się na wykorzystywanie ciasteczek.

Więcej informacji

Okej!

```

s[999],E,h= 8,I,
J,K,w[999],M,m,0
,n[999],j=33e-3,i=
1E3,r,t, u,v ,W,S=
74.5,l=221,X=7.26,
a,B,A=32.2,c, F,H;
int N,q, C, y,p,U;
Window z; char f[52]

/|||\| ; GC k; main(){ Display*e= /|||\|
XOpenDisplay( 0); z=RootWindow(e,0); for (XSetForeground(e,k=XCreateGC (e,z,0,0),BlackPixel(e,0))
; scanf("%lf%lf%lf",y +n,w+y, y+s)+1; y ++); XSelectInput(e,z= XCreateSimpleWindow(e,z,0,0,400,400,
0,0,WhitePixel(e,0) ),KeyPressMask); for(XMapWindow(e,z); ; T=sin(0)){ struct timeval G={ 0,dt*1e6}
; K= cos(j); N=1e4; M+= H*_; Z=D*K; F+=_*P; r=E*K; W=cos( 0); m=K*W; H=K*T; O+=D*_F/ K+d/K*E*_; B=
sin(j); a=B*T*D-E*W; XClearWindow(e,z); t=T*E+ D*B*W; j+=d*_D-_F*E; P=W*E*B-T*D; for (o+=(I=D*W+E
*T*B,E*d/K *B+v+B/K*F*D)*_; p<y; ){ T=p[s]+i; E=c-p[w]; D=n[p]-L; K=D*m-B*T-H*E; if(p [n]+w[ p]+p[s
]= 0|K <fabs(W=T*r-I*E +D*P) |fabs(D=t *D+Z *T-a *E)> K)N=1e4; else{ q=W/K *4E2+2e2; C= 2E2+4e2/ K
*D; N=1E4&& XDrawLine(e ,z,k,N ,U,q,C); N=q; U=C; } ++p; } L+=_ (X*t +P*M+m*1); T=X*X+ 1*1+M *M;
XDrawString(e,z,k ,20,380,f,17); D=v/1*15; i+=(B *1-M*r -X*Z)*_; for(; XPending(e); u *=CS!=N){
XEvent z; XNextEvent(e ,&z);
+* ((N=XLookupKeysym
(&z.xkey,0))-IT?
N-LT? UP-N?& E:&
J:& u: &h); --*(
DN -N? N-DT ?N==
RT?&u: & W:&h:&J
); } m=15*F/1;
c+=(I=M/ 1,l*H
+I*M+a*X)*_; H
[=A*r+v*X-F*1+(
---[E=.1+X*4.9/1,t]---
[=T*m/32-I*T/24]
)/S; K=F*M+(
h* 1e4/1-(T+
E*5*T*E)/3e2
)/S-X*d-B*A;
a=2.63 /1*d;
X+=( d*1-T/S
*(.19*E +a
*.64+J/1e3
)-M* v +A*
Z)*_; l +=
K *_; W=d;
sprintf(f,
"%5d %3d"
"%7d",p =1
/1.7,(C=9E3+
0*57.3)%0550,(int)i); d+=T*(.45-14/1*
X-a*130-J* .14)*_/125e2+F*_*v; P=(T*(47
*I-m* 52+E*94 *D-t*.38+u*.21*E) /1e2+W*
179*v)/2312; select(p=0,0,0,0,&G); v-=(
W*F-T*(.63*m-I*.086+m*E*19-D*25-.11*u
)/107e2)*_; D=cos(o); E=sin(o); } }

```

Języki programowania bywają czasami wykorzystywane w specjalistycznych zastosowaniach. Np. język VGB Systemu V7 do zastosowań amatorskich systemów ekspertowych, rozwijany od lat 80-tych i będący od wersji 1.0 wersją 7. Aktualnie ma się ukazać wersja 2007 z unowocześnionymi wymaganiami systemowymi. Przykładowy program w języku cVGB - mutacji VGB, w której to wyeliminowano prawie całkowicie stosowanie klawiatury alfabetycznej:

```

140 357 878
1440 862 54
572
8685<=32357
1400 1400 1400

```

Ciasteczka pomagają nam udostępniać nasze usługi. Korzystając z Nonsensopedii, zgadzasz się na wykorzystywanie ciasteczek.

Więcej informacji

Fakty dotyczące tworzenia programów

- Pisanie programu to rozkosz. Kompilacja i testowanie programu to piekło.
- Nie ma dobrze działających programów - są programy za krótko testowane.
- Prawa Murphy'ego są jedynymi pewnikami przy pisaniu programów.
- Program jest jak talerz spaghetti - gdy pociągniesz z jednej strony, z drugiej zacznie się sypać.
- Jeżeli programista napisze dobrze działający kod źródłowy, kompilator prawdopodobnie wygeneruje błędny kod maszynowy.



Zobacz więcej artykułów w **portalu o informatyce**.

Źródło: „<https://nonsa.pl/index.php?title=Program&oldid=1760796>”

Edytuj tę stronę

OCEŃ ARTYKUŁ

Zagłosuj, by zobaczyć średnią ocen

MĄDROŚĆ ZE SŁOWNIKA

Marzena – dziewczyna, o której możesz tylko pomarzyć.

CZY NIE WIESZ...

Że Wenus jest typem samotnika?