

NONSENSOPEDIA

Programowanie

Programowanie – czynność polegająca na przelewaniu radosnych pomysłów programisty w bezduszny kod źródłowy, w językach A, B, D, lecz najczęściej C. W wyniku tych przekształceń rzadko, choć czasem powstaje program wykonywalny.

Programowanie jest sztuką. Powstający program (jaki by nie był) jest produktem ubocznym tej sztuki, więc należy się cieszyć, że w ogóle powstał.

Programują głównie linuxowcy. Użytkownicy Windowsa, jak i sami jego twórcy nie posiadają takich umiejętności.



Rasowy programista w akcji – odpowiednia odzież chroni przed rozbiciem sobie czoła o blat stołu

Etapy wytwarzania oprogramowania

- **Zebranie wymagań klienta** – klient w sposób niezrozumiały opisuje przedstawicielowi producenta swoje niesprecyzowane, niespójne i wewnętrznie sprzeczne wymagania co do programu.
- **Analiza** – analitycy producenta próbując wykrystalizować wymagania klienta tworzą szereg nowych wymagań, ich zdaniem niezbędnych do realizacji wymagań podstawowych. W rzeczywistości dodatkowe wymagania są rezultatem przyjęcia błędnego założenia, że klient wie, czego chce.
- **Projekt** – projektanci próbują przełożyć stworzony przez analityków strumień świadomości na język zrozumiały dla programistów. Zafascynowani technologiami big data, uczenia maszynowego i przetwarzania chmurowego, przerabiają aplikację zarządzającą biblioteką szkolną w rozproszony system przetwarzania strumieniowego rekordów bibliotecznych o wielkiej przepustowości, sterowany centralnie przez sztuczną inteligencję.
- **Implementacja** – programiści wklepują w swoim ulubionym języku programowania kod wymyślony przez projektantów, ucząc się w międzyczasie ww. technologii. Empiryczne badania dowodzą, że w projekcie średniego ryzyka o średniej złożoności opóźnienie związane z dochodzeniem po co właściwie powstała połowa modułów zajmuje zwykle około sześciu tygodni.
- **Testowanie** – tester przygląda się pracy ww. osób i udowadnia im dlaczego są debilami, którzy zmarnowali czas i pieniądze firmy na realizację swoich kretyńskich pomysłów.

Zasady programowania

- Pisz dużo programów, nie zwracaj uwagi na to, że one nic nie robią.

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

Więcej informacji

Okej!

- Normy wytwarzania oprogramowania są elementem świata wyidealizowanego.
- Programowanie ekstremalne jest podstawą świata rzeczywistego.
- Jeżeli przeczytałeś jakieś książki Parnasa i nie zamierzasz pisać pracy magisterskiej z inżynierii oprogramowania – zapomnij o nich.
- Model kaskadowy wytwarzania oprogramowania jest mrzonką a wszelkie próby jej realizacji kończą się nieograniczonym zwiększaniem kosztów.
- Kiedy programu napisanego przez ciebie zacznie ktoś używać, to znaczy, że gdzieś popełniłeś błąd.
- Pisz kod jak najbardziej nieczytelny – jeżeli ktoś zacznie w nim grzebać, nie doszuka się źródła błędu i nie nazwie cię głupkiem.
- Nadawaj zmiennym dziwne nazwy typu *XFGRRTEF__DGFF, R2D2* czy *Michal_Wisnewski*.
- Jeśli twój język programowania pozwala na identyfikatory Unicode, to dobrym pomysłem będzie *gżegzółka*, zerknij też w tablice znaków dla gruzińskiego i chińskiego tradycyjnego.
- Jeśli dane są w jakiś sposób ze sobą związane, to zamiast tworzenia tablic, zastosuj zmienne o podobnych nazwach: *aaaa, aaab, aaac...*
- Używając makrodefinicji, zmiennych tekstowych i szablonów emuluj różne języki programowania.
- Operacje matematyczne wyrażaj w odwrotnej notacji polskiej.
- Logikę osadzaj w wyjątkach.
- Nie używaj iteracji. Rekurencja uczyni twój program bardziej zagmatwanym.
- Osadzaj język w języku.
- Korzystaj z Basha. Większość ludzi go nie rozumie, lub wydaje im się, że go rozumieją.
- Stosuj paradygmat funkcyjny i na potęgę używaj domknięć.
- Jeżeli program nie działa, zmień nazwy wszystkich zmiennych na inne, najlepiej zgodne z modną w przypadku danego języka konwencją.
- Jeżeli dalej nie działa – skasuj wszystkie komentarze i wpisz je na nowo w innych miejscach.
- Jeżeli to nie pomoże, wyłącz i włącz ponownie kompilator.
- Jeżeli przed rozpoczęciem kodowania sporządziłeś jakieś plany – wyrzuć je.
- Po godzinach spędzonych na analizie kodu i powtarzaniu *przecież to jest dobrze i powinno działać!* zastanów się i sprawdź, czy plik instalacyjny twojego kompilatora nie jest uszkodzony. Być może twój komputer stoi za blisko innego urządzenia elektrycznego, i pole magnetyczne zakłóca działanie procesora komputera, przez co twój program się zawiesza.
- W ostateczności skonsultuj się z astrologiem.

Prawdy o programach

- Pisanie kodu jest rozkoszą. Kompilacja kodu jest jak zimny prysznic. Pielęgnacja kodu jest piekłem.
- Pełną, spójną i poprawną dokumentację mają tylko programy bezużyteczne.

- Złożoność programu rośnie do momentu przekroczenia zdolności programisty ten program konserwującego.

Prawdy o programistach

- Bluzganie to jedyny język opanowany w pełni przez wszystkich programistów.

Jak zacząć?

Najlepiej nie zaczynać.

Zastosowania

Prawdziwi programiści piszą programy nie posiadające wartości użytkowej, a jedynie roztrząsające pewne problemy teoretyczne, których rozwiązanie niczemu nie służy. Interesuje ich głównie problematyka:

- Co by się stało, gdyby czterech twoich kolegów zakaziło się grypą: czy cała populacja może wyginąć?
- Rozwiązywania układów różniczkowych wysokich rzędów.
- Czy za pomocą dwóch stosów talerzy da się symulować kolejkę sklepową?

Źli programiści używają programowania aby:

- Zaspamować YouTube.
- Zaspamować twoją skrzynkę pocztową.
- Zaspamować cały Internet.
- Zainstalować ci programy, które robią złe rzeczy, w sposób widoczny jedynie dla informatyka albo i niewidoczny w ogóle.
- Zainfekować twój komputer, doprowadzając go do stanu, w którym potrzebne będzie wezwanie informatyka.

Dobrzy programiści, walczący ze złymi, używają programowania aby:

- Napisać program antywirusowy, który zajmie całą pamięć twojego komputera.
- Napisać firewall, który zablokuje ci dostęp do internetu.

Zobacz też

- język programowania
- programista
- inżynieria oprogramowania



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

Źródło: „<https://nonsa.pl/index.php?title=Programowanie&oldid=1809043>”

Edytuj tę stronę

OCEŃ ARTYKUŁ

Zagłosuj, by zobaczyć średnią ocen

MĄDROŚĆ ZE SŁOWNIKA

Buka – pani drzewo.

CZY NIE WIESZ...

Że przykład to takie perpetuum mobile?
