《人月神话》没有银弹章节读后感

最近，根据课程作业读了《人月神话》中的没有银弹的章节，感想颇深，下面来谈谈我对这一章节的理解和思考。

首先，先来谈谈该章节的内容。人狼是传说中的一个妖怪，为了对付人狼我们在寻找可以消灭他的银子弹，而在作者看来，软件项目就具有人狼的特性，看似简单明了，却有可能编程一个落后进度，超出预算，存在大量缺陷的怪物。而我们为了提高软件的生产率，可靠性和简洁性我们便需要去寻找这特殊的银子弹。

接着作者通过软件开发过程中的根本困难和次要困难为主架构，分析了过往的突破以及未来的希望。

与我而言，在看之前，银弹这两个词是最令我关注的，银弹是什么？哪里有银弹？而看之后，最令我关注的便是章节名没有银弹，作者长篇大论了一番如何寻找银弹，结果回来一看，标题是没有银弹？而事实真的如标题一般，银弹是不存在的吗？我想我们可以就这个引起探讨。

为了使软件的生产率呈数量级的上升，我们主要从软件次要困难中抽丝剥茧，尽可能的优化已达到我们所希望的需求，但这些好像并不能达到我们的需求，再看软件开发的内在特性，复杂度，一致性，可变性和不可见性，我最为关注的是其可变性，我们的软件是为了用户所打造的，那么显然用户的需求会随着文化的母体一直发生改变，那么显然软件也会一直发生改变，就这一条就会极大地阻止我们寻找到银子弹，当然作者在书上有提到快速原型，这种有希望的方法，可以一定的帮助程序员去确定用户的需求在成本极小的情况下，但我认为同时软件本身的不可见性和比较庞大的复杂度，极有可能导致先前所确定的东西又发生不断的变化。而在这时去重新分析需求，那必然会导致软件整体的生产率的下降。

所以我认为这所谓的能够解决我们的软件危机，使我们的软件的生产率像硬件一般数量级增长的这颗银子弹确实是不存在的。

但是，我认为我们不能放弃去寻找这一颗银弹，虽然没有阳光，但也要保持期许，我认为我们做软件的要保持乐观的心态，我们不妨将银弹看做软件发展路上的经验值，而不是直接能够让你达到巅峰的速通道，正如作者所列的那些我们为了寻找银弹所做出的的突破一样，虽然我们解决的只是次要困难诸如高级语言的发明，分时系统的创造，以及我们在课本中所学到到诸如瀑布模型逐步演化进化到的快速模型等等，但是这也令我们的软件发展了，使软件开发者更有效率的进行软件的开发，即使不是一定数量级别的发展，而我们是否能从软件的根本上做出改变，解决问题？我们谁也不知道，软件本身就是一个兼具复杂和变化的一个个体系结构所构成的，我想在一个个次要困难解决的过程中，在一个个软件根本上获得的小小的突破性的认知，都有可能是我们找到那颗希望的银子弹的跳台，从面对过程到面对对象，函数式编程，谁能知道软件工程下面会发生什么呢？但肯定我们的软件生产率确实是正在提高的，何不保持乐观的心态，继续不断突破，吸收掉我们已经发现的那一颗颗银弹的经验，纵使没有那颗真正的银弹，但至少再者不断运动的空间里，在一个特别的时间段针对一个特定的问题，我们便还是有能力进行解决的。