《黑客与画家》读书笔记

《黑客与画家》介绍了优秀程序员们的爱好与动机，讨论了程序员的成长与他们对世界的贡献等一系列与程序员有关的话题。

黑客与画家

编程与画画有许多共通之处，两者都是具有创造性的活动；黑客与画家有共同之处，他们都是创作者，试图创作出优秀的作品。

所谓“黑客”指的是优秀程序员。“黑客”的工作，是计算机科学学科的一端，并不是作科学研究的工作，而是创造优美的事物即软件，并在创作过程中发现新的技术，这种类型的工作很难用论文表达。在校园中，作为“黑客”必须意识到自己工作的内容并不是理论科学，而是在掌握类基础的理论知识后从其他创作领域寻找灵感。对于企业而言，也必须意识到这一点，不为了降低标准差强迫优秀程序员们成为工程师，允许黑客们作出大胆的设计，这样才能获得在新兴领域的成功。

黑客如何才能做自己喜欢的事？作者给出了解决方法：找一份足够养家糊口的“白天工作”，在空余时间进行开源软件开发。此外，黑客可以通过观看优秀的代码范例提高自己的技术水平。同时，黑客在工作时可以借鉴绘画，不再一开始追求完美的设计，而是立刻动手，像画草图一样开始编码，在实现过程中逐渐优化设计。在合作过程中，黑客也可以借鉴绘画，进行适当的合作，明确规定各个负责部分。

良好的坏习惯

“黑客”意味着“精通”，能够熟练地控制计算机与代码。另一方面，黑客的“hack”也隐含着一些负面意义，大部分黑客是不服管教的。也是这种不服从管教，使黑客成为优秀程序员。

不服从管教的习惯利大于弊。黑客不喜欢版权法，对于知识产权的过度保护，会使他们觉得威胁到工作所必需的“思想自由”。因为只有深入了解当前的技术，黑客才能构建下一代技术。对版权的过度保护阻碍了黑客们学习吸收的进程，使代码质量下降。不服从管教的习惯保证了黑客们对所做工作的热情与黑客本身的创造力。

设计者的品位

对于程序设计者来说，不仅应该技术过硬，还应当能用技术作出优美的作品，即设计产品时需要有良好的品味。人们共同认可的“美”大多相似，提高品味能够设计出最符合大众期望的美的东西。

在众多领域，优秀设计有着相似的设计原则以达到“美”的效果。

好设计是简单的设计。当把东西做得最为简单时，意味着设计者直面了事物的真正本质部分。

好设计是永不过时的设计。以永不过时作为设计目标可以帮助自己找到最佳答案，也能够避免时代风潮的预影响。

好设计是解决主要问题的设计。

好设计是启发性的设计。在软件业中，意味者程序应当为用户提供一些基本模块，允许用户对功能进行排列组合。

好设计是带有趣味性的设计。好的设计并非一定要有趣，但完全无趣的设计很难成为好的设计。

好设计是一种再设计。在设计过程中不要将惧怕犯错，作修改时更容易时设计变得优秀。

好设计是能够复制的设计。把事情做对远比原创重要，当已有正确答案时不要羞于直接复制，要自信地复制他人的成果，也不担心在这同时丧失个人的特点。

设计与研究

设计与研究的区别在于，前者追求“好”，后者追求“新”。优秀的设计不一定很新，但必须是好的。

大多数优秀的设计关注用户，以用户为中心。而科学研究则不需要遵循人类工程学。为了作出优秀的设计，必须贴近用户，站在用户的角度调整自己的构想。许多软件过程符合作者的这一设计观点，如原型方法、敏捷开发方法等。总而言之，设计意味着作出符合人类特点和需要的产品。