

Edsger W. Dijkstra nació en Rotterdam, Países bajos, en 1930. A muy temprana edad tuvo aptitudes y gusto por la ciencia. Tuvo una educación tradicional desde los 12 años cuando entro al gymnasium erasmianum, una escuela de élite.

Posteriormente él tenía pensado estudiar Derecho para servir a su país en las Naciones Unidas, sin embargo, su papá lo convenció para no hacerlo por qué tenía muy buenas calificaciones en matemáticas, química y física. Ingresó a la Universidad de Leiden para estudiar Física Teórica. En 1951 fue a una escuela de verano de programación y en 1952 se involucró más en la programación al conseguir un trabajo de medio tiempo en el Centro Matemático de Ámsterdam. En este último trabajaba con la máquina ARMAC.

Al terminar sus estudios en Leiden y aún en el Centro Matemático, se le pidió mostrar el poder de la máquina en la siguiente conferencia de internacional de matemáticas en 1956. Así empezó a pensar sobre el problema de calcular la menor distancia entre dos puntos en un mapa de vías de tren. Al resolverlo no evitó sentir que no sería de interés ya que los problemas discretos y finitos no se identificaban como de la cultura matemática de esos días. Su segundo Algoritmo fue para resolver el problema del sub-árbol generador de peso mínimo. En ese entonces, era inusual encontrarse con soluciones eficientes a problemas finitos que tuvieran una demostración cuidadosa de sus resultados. Para Dijkstra significaba que él tenía estándares de calidad diferentes a los de la cultura matemática. Enfocándose en la simplicidad, completitud y correctitud.

Su trabajo en procesos secuenciales de exclusión y cooperación inició en los 60s cuando apoyo en el desarrollo para la sucesora de la ARMAC. Resolvió el problema de tener datos compartidos entre procesos que corren simultáneamente al pensar en una señal de semáforo que ignoraba las velocidades relativas.

En 1965 pensó en un problema donde para comer en una mesa redonda, un grupo de filósofos donde dos filósofos sentados juntos no podían comer al mismo tiempo pues compartían un cubierto. Así pues, un problema sería que nadie pueda comer o alguno no comiera nunca. Para sorpresa de Dijkstra, los diseñadores del entonces más sofisticado sistema de cómputo, MULTIX, no habían pensado siquiera en esos casos, siendo comparable al problema de los filósofos.

Una visión de Dijkstra comprende a una persona creativa a quien le gusta resolver problemas y un observador impaciente de la falta de juicio de la humanidad.