

# 黑客与画家

TURING

# 黑客与画家

硅谷创业之父Paul Graham文集

HACKERS & PAINTERS BIG IDEAS FROM THE COMPUTER AGE

[美] PAUL GRAHAM 著  
阮一峰 译

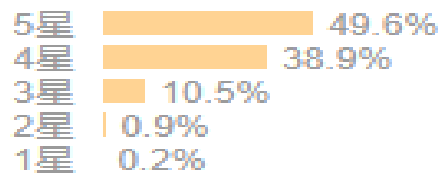


豆瓣评分

8.8



16445人评价



人类社会还没有充分理解程序员带来的美和智慧，Graham的这本书却做到了这一点，描述得清晰又动人，任何愿意倾听的人都会大有收获。

——Lawrence Lessig, 斯坦福法学院教授

Paul Graham在论述每一个题目时采取的方法，那样生动有趣，富有启迪性，让你莞尔一笑，然后陷入思考，推荐此书给所有读者。

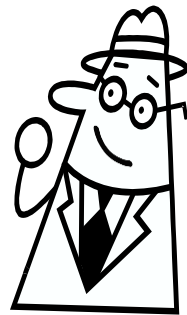
——Rob “CmdrTaco”, Slashdot.org创始人

这是我最近读到的最发人深思的一本书，行文明白流畅，主题多样，而且风趣幽默。

——Jeff’hemos’ Bates, OSDN负责人

## 内容简介：

主要介绍黑客的爱好和动机，讨论黑客成长、对世界的贡献以及编程语言和黑客工作方法等所有对计算机时代感兴趣的人的一些话题。有助于读者更好的了解编程的本质和互联网行业的规则，同时养成独立思考的习惯。



# 目 录

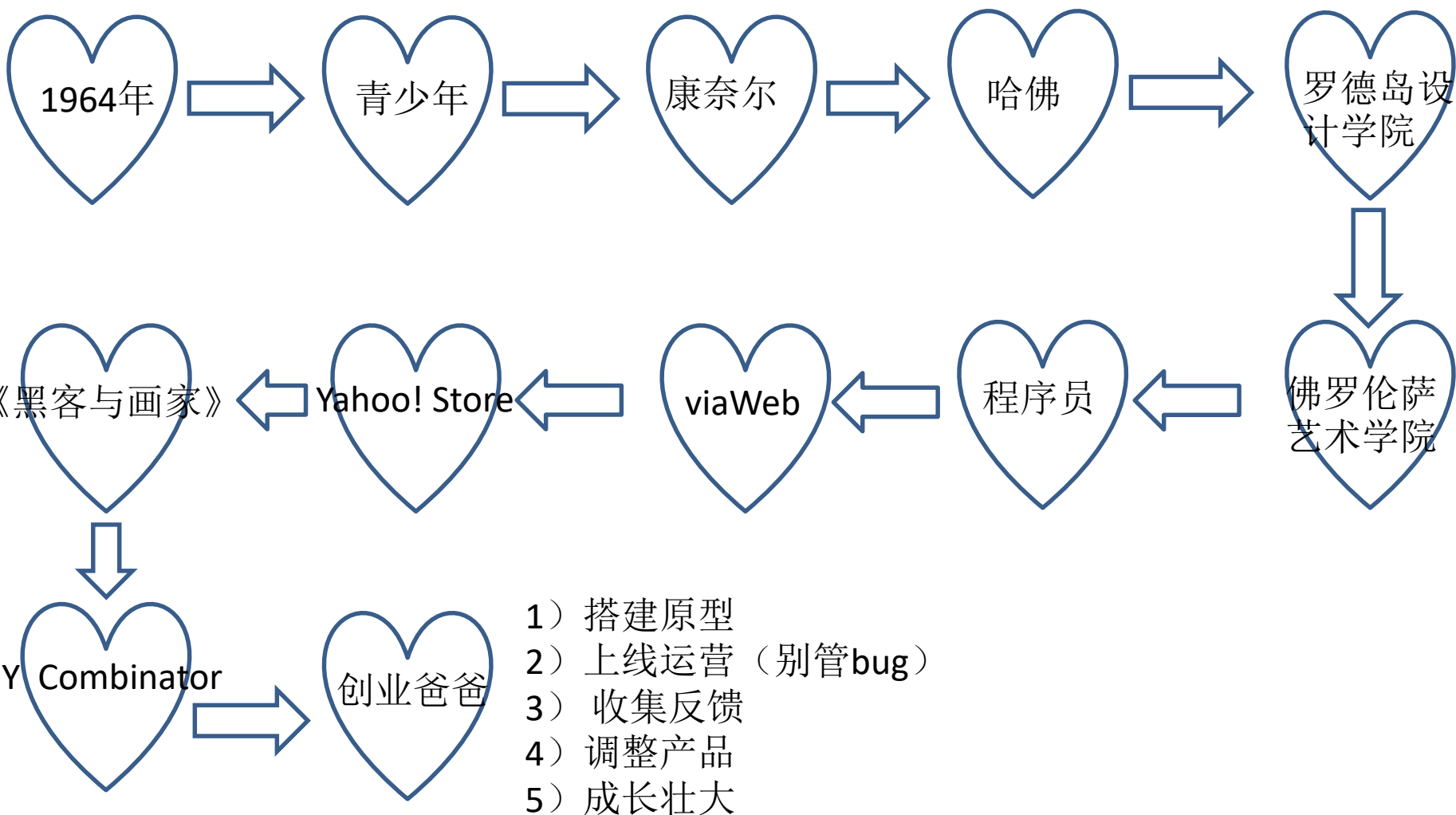
## ◆ 其人其事

### ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家
- 不能说的话
- 关注贫富分化
- 一百年后的编程语言
- 梦寐以求的编程语言
- 设计与研究

### ◆ 个人体会

# 其人其事



# 目 录

## ◆ 其人其事

## ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家

- 不能说的话

- 关注贫富分化

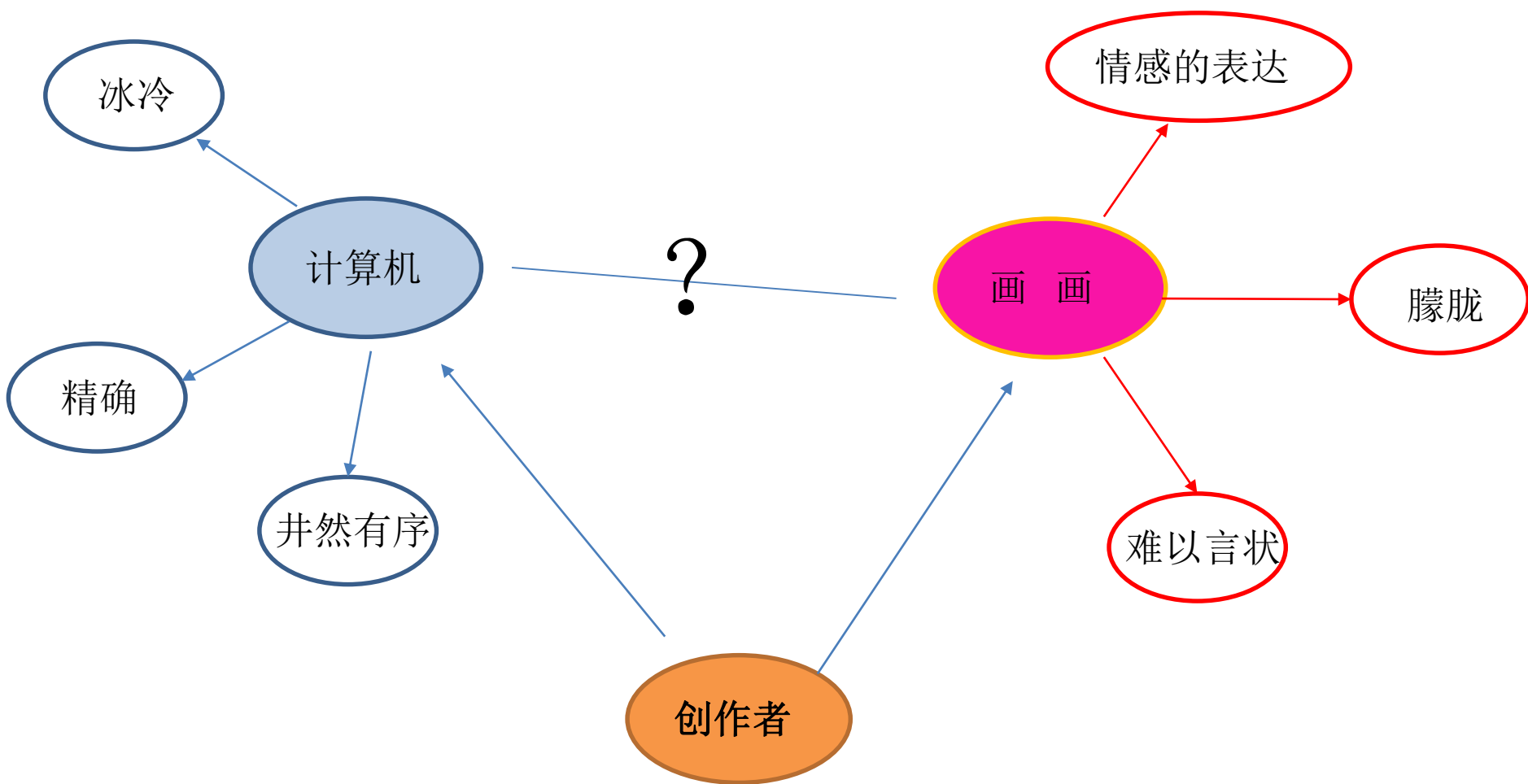
- 一百年后的编程语言

- 梦寐以求的编程语言

- 设计与研究

## ◆ 个人体会

# 黑客与画家



# 黑客与画家

如何编程？

编程实践

看源代码

没有完美的规格设计

对美的狂热追求

心理周期

结对编程

从客户的角度看待问题

程序员如何流芳后世

如何画画？

动手去画

临摹范例

逐步完成

对美的狂热追求

心理周期

协作画画

换位思考

画家的名望



# 目 录

## ◆ 其人其事

## ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家
- 不能说的话
- 关注贫富分化
- 一百年后的编程语言
- 梦寐以求的编程语言
- 设计与研究

## ◆ 个人体会

# 不能说的话

翻看自己十年前的老照片，什么感受？

**流行一时的，不仅是衣服，还有道德观念。**

历史的常态就是，任何一个年代的人们，都会对一些荒谬的东西深信不疑。今天我们言之凿凿的东西，在未来人们眼中却是荒诞不经的，如果未来有人坐着时间机器来到我们这个时代，哪些话是他会小心翼翼避免说出口的？

# 不能说的话

你是一个随大流的人吗？——还是一个习惯独立思考的人？

要识别不能说的话，你最好是一个习惯独立思考的人。

# 不能说的话

如何识别不能说的话？

途径一：时空差异

途径二：道貌岸然与天真无邪

# 不能说的话

为什么要这么做？

纯粹好奇

不想出错

脑力训练

# 目 录

## ◆ 其人其事

## ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家
- 不能说的话
- 关注贫富分化
- 一百年后的编程语言
- 梦寐以求的编程语言
- 设计与研究

## ◆ 个人体会

# 关注贫富分化

一流的画家比二流的画家的作品优秀很多；

顶级的棋手跟普通的棋手下一万盘棋，都很难输一盘

- 一. 老爹模式
- 二. 历史上积累财富的手段很多名声不太好
- 三. 贫富分化严重对社会发展不利

# 目 录

## ◆ 其人其事

## ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家
- 不能说的话
- 关注贫富分化
- 一百年后的编程语言
- 梦寐以求的编程语言
- 设计与研究

## ◆ 个人体会



# 一百年后的编程语言

一百年后的编程语言是什么样子的？

基本运算符（扮演公理的角色）  
其他

字符串——过早优化  
列表

# 一百年后的编程语言

现在就来设计一款一百年后的编程语言？

# 目 录

## ◆ 其人其事

## ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家
- 不能说的话
- 关注贫富分化
- 一百年后的编程语言
- 梦寐以求的编程语言
- 设计与研究

## ◆ 个人体会

# 梦寐以求的编程语言

对于一个黑客，梦幻般的、梦寐以求的编程语言是什么样子的？

简洁

可编程性

函数库

效率

时间

再设计

# 目 录

## ◆ 其人其事

## ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家
- 不能说的话
- 关注贫富分化
- 一百年后的编程语言
- 梦寐以求的编程语言
- 设计与研究

## ◆ 个人体会

# 梦寐以求的编程语言

设计：追求好

研究：追求新

优秀的设计不一定很新，但必须是好的；优秀的研究不一定很好，但必须是新的。

好和新，知识两条不同的前进路线，但是最终他们会交叉：只有用新的创意和理论，才会诞生出超越前人的最佳设计，只有解决那些值得解决的难题（好的难题），才会诞生最佳研究，所以，最终来说，设计和研究都通向同一个地方。

# 梦寐以求的编程语言

创造一种编程语言，那么应该看成是一种设计问题，还是一种研究问题呢？

设计问题

考虑用户

弱即是强

“画作永远没有完工的一天，你只是不再画下去了而已。”

# 目 录

## ◆ 其人其事

## ◆ 有趣的观点

- 黑客与画家
- 不能说的话
- 关注贫富分化
- 一百年后的编程语言
- 梦寐以求的编程语言
- 设计与研究

## ◆ 个人体会



# 个人体会

有什么新鲜事想告诉大家？

编程是一种艺术

“科技要和人文、艺术联姻才能产生让我们为之歌唱的结果。”

好奇心# 独立思考# 学会质疑#

发布

投票 

话题 

音乐 

视频 

图片 

表情 