

The mythical man-month

(Essays on Software Engineering)

20170222 홍재영

A. Chapter 1. The Tar Pit

1. 프로그래밍의 즐거움

- ① 순수한 창작의 즐거움이 있다.
- ② 사람들에게 도움이 될 수 있는 프로그램을 만들 수 있다.
- ③ 어려운 문제를 해결하고 풀어나가는 과정에서 지식을 습득하고 희열을 느낀다.

2. 창작의 고통

- ① 완벽하게 perform 되어야 함.
- ② 창작하는 과정에서 다른 사람들과의 interaction 이 필수적으로 발생함.
- ③ 문제 해결 및 유지 보수가 필수적임.

B. Chapter 2. The mythical Man-Month

1. Optimism

- ① Creative activity 는 3가지 단계로 나뉘어진다고 : idea, implementation, interaction
- ② 프로그래밍은 완벽하지 않고 자주 변하는 사람의 생각으로부터 시작된다. 따라서 프로그래밍에는 항상 어려움이 뒤따른다.

2. The Man-Month

- ① 프로그래머의 수와 프로젝트가 진행된 기간에 비용(cost)은 비례한다. 하지만 진척도(progress)는 비례하지 않는다.
- ② 작업(Task) 가 나뉘어지기 힘들다면, 많은 노력을 필요로하지만 성과는 미비하다.
- ③ 소통은 중요하다. 소통은 Training 과 intercommunication 으로 만들어진다. 사람이 많아질수록 intercommunication에 필요한 시간은 증가한다.

3. Systems Test

- ① 낙관주의적 생각으로 인해, bug 는 우리가 생각하는 것 보다 많이 생긴다.
- ② Bug 로 인해 프로그램을 제 때 출시하지 못한다면 큰 문제가 생기기 때문에, test 기간을 여유롭게 scheduling 해야 한다.

4. Regenerative Schedule Disaster

- ① 어떤 task 를 schedule 할 때 충분한 시간을 두고, reschedule 되는 일이 없도록 하는 것이 좋다.
- ② Brooks's law 는 늦는 프로젝트에 다른 프로그래머를 투입하면 더 늦어진다고 설명한다.
- ③ 프로젝트의 기한은 sequential constraint 에 따라 달라진다. 필요한 프로그래머의 수는 독립적인 subtask 에 따라 달라진다.