杀死一个程序员只需要改三次需求，这是一个笑话，但也绝对的反映了修改需求的麻烦和需求的重要性。修改需求不是简简单单的一项工作，修改需求，不是只需要修改，他最终要求的是把程序员付出的绝大部分努力推翻重来，一次就能够把程序员搞到崩溃，大概都不需要三次把。

这句话所反映出来的其实还是完成需求过程的重要性。在写需求的时候，我们需要时刻与用户和干系人进行沟通，提高用户的参与度，能够让最终做出来的产品达到客户的心理预期，这样子我们的产品就是成功的。需求也就自然不用改。但是当你没有让用户或者说客户真正的参与进来，客户描述需求模棱两可，项目经理给出自己的理解，程序员再加上自己的理解，最后做出来的产品肯定不符合用户的要求，没有用户和干系人的参与，最终的产品肯定会越来越偏离用户的心理预期和要求。

如软件需求一书上说，每个项目都有需求，我们没有办法也没有必要在开始设计和执行之前就指定完成全部的功能需求，在这种情况下，迭代和渐进式方法的优势就体现出来了，一次执行一部分需求，获取客户的反馈，进入下一阶段，充分理解客户需求。

需要修改需求的最主要的原因还是因为过程性工作没有做好，用户参与度不够，规划不当，用户需求蔓延，需求模棱两可，忽视干系人，我们要做的是从客户角度理解需求，来审视需求，在这样的情况下，我相信也就不会存在改三次需求了。