软件随想录:程序员部落酋长 Joel 谈软件读书笔记

内容简介:

本书是 Joel 博客上的文章摘选,是一部关于软件技术、人才、创业和企业管理的随想文集。除了作者对自己公司的广告内容外,作者主要通过讲述自身从事软件行业的经历,表达自己对软件项目开发管理的观点,帮助读者认识软件开发中的一些误区,提高效率。此外作者还阐述了自身对人才、创业、企业管理方面的独到见解,可以给各类从事软件行业的工作人员带来一些启发。

精华书摘:

第一部分 人员管理

优秀的程序员对于事物有不同寻常的洞察力,做事情有很强的执行力;寻找他们的方法是:实习,技术社区;管理优秀程序员的最好方法是培养认同感。 不懂编程的人管理软件公司,就好像不懂冲浪的人硬要去冲浪。 如果你不尊重程序员,你就不会得到优秀的程序员。

第二部分 写给未来程序员的建议

大学给自己的挑战是为了今后接受更大的挑战。

学校只教 Java 这一类简单的语言会让我们丧失深入思考的能力(思维永远也达不到 C 和 lisp 那样的深度)。

大学阶段需要培养的8条能力:

- 1. 练好写作
- 2. 学好 C 语言
- 3. 学好微观经济学
- 4. 选修非计算机专业的课
- 5. 选修有大量编程实践的课
- 6. 不要担心所有的工作被别人抢走
- 7. 找一份好的暑期实习工作
- 8. 寻求专业人士的帮助,培养你的自信心

一个普通的程序员与一个优秀的程序员的区别,不在于他们懂得的编程语言谁多谁少,也不在于他们喜欢用 Python 语言还是喜欢用 java 语言,而在于他们能否与他人交流思想,如果你能说服其他人,你的力量就可以得到放大,如果你能写

出清晰的注释和技术规格说明书,其他程序员就能够理解你的代码,因此他们就能在自己的代码中使用,而不必重写,如果你做不到这一点,你的代码对其他人就没有价值,如果你能为最终用户写出清晰的使用手册,其他人就能明白你的代码是用来干什么的,这是唯一让别人明白你代码有何价值的方法。

第三部分 设计的作用

如果有一个点子, 就立马去做, 不要有大构想。

如果软件是给人用的,那就要考虑用它的人,但是要坚持设计的理念(用户的需求是无休止的,每个人的都不一样)。

使用软件搭建社区,寻找需要的人才和客户。

软件实现上的小细节会导致在线社区发展、运作、用户体验上的大差异。

第四部分 管理大型项目

不要太理想,也不要太现实,如果有标准,那就遵循它,改进它。

标准当然是很重要的,但是你不能迷信标准。

每一样的设计都具有历史的局限性,我们要做的就是不断地演化这些设计。

软件的价值在于它解决了需要解决的问题,即使复杂也要做,这是区别不同软件价值的地方。

你为麻烦的事情找到了解决方法市场就会向你支付报酬,解决轻而易举的事情是拿不到钱的。

第五部分 编程建议

编程需要静下心,是心智的杰作。 不要幻想一种编程语言解决所有的问题。 通过合适的命名规则,让错误代码显而易见。

第六部分 开办软件公司

创办软件公司的真正乐趣就是,创造一些东西,自己参与整个过程,悉心培育,不间断劳作,不断投入,看着它成长,看着自己一步步得到报偿。

如果你说不清楚你的软件解决了什么棘手的问题, 那不要去开软件公司

不要独自一人开办软件公司

不要有太高的期望

找最好的, 优秀的程序员

第七部分 经营软件公司

个人办公需要独立的空间,以及多人可以讨论的公共地方 产品要注重设计,不要随意砍掉功能 组织 beta 测试的重要的一点是:用户主动参与,提供准确的数据 为产品建立优质的客户服务

第八部分 发布软件

如果你的顾客人数较少,那么你最好经常性地发布小幅修改的新版本。 如果你已经有了(或者想要有)大量的付费用户,那么你最好不要太频繁地发布 新版本。

软件定价要考虑市场分割。

第九部分 修订软件

动手之前,确定先后顺序,确保产品每次改变后都是可用的。 "定制软件"是一个暗无天日的世界。 你最好尽一切可能坚持只做面向整个市场销售的上架软件。

作者简介:

Avram Joel Spolsky,中文名周思博,生于美国新墨西哥州,软件工程师,作家,软件开发相关博客"周思博趣谈软件(Joel on Software)"的作者。在 1991 年至 1995 年间,他担任了 Microsoft Excel 小组的程序管理经理。2000 年,他创立了 Fog Creek Software 公司,并开设了博客,命之为"周思博趣谈软件"。在 2008 年,在与杰夫 •阿特伍德的合作下,他推出了面向程序设计的问答网站 Stack Overflow。依靠 Stack Overflow 所基于的软件 Stack Exchange,Stack Exchange 已托管了过百个问答网站。