

The Mythical Man-Month

Chapter 1 타르 구덩이

- 프로그래밍 시스템 제품
 - 프로그램은 소규모로도 만들 수 있는 것이다.
 - 프로그램에 시간과 비용을 들여야 프로그램 제품, 프로그램 시스템이 되는 것이다.
 - 여기서 시간과 비용을 더 들여야 프로그램 시스템 제품이 되어 진짜 쓸모 있는 것이 된다.
 - 프로그래밍의 즐거움
 1. 무언가를 만드는 데서 오는 순전한 기쁨 : ex) 레고
 2. 다른 사람에게 쓸모 있는 것을 만드는 기쁨
 3. 복잡하게 움직이는 것을 만들고 작동하는 것을 보는 기쁨
 4. 지속적인 배움에서 오는 기쁨
 5. 유연하고 다루기 쉬운 표현 수단으로 작업하는 데서 오는 기쁨 : 상상력
 - a. 그러나 상상력을 현실로 만들 수 있음
 - 프로그래밍의 고달픔
 - 완벽함을 요구한다.
 - 내가 아닌 다른 이들이 내 목표를 설정하고 자원과 정보를 제공한다.
 - 주어진 책임에 비해 권한이 부족하다.
 - 다른 이에게 의존해야 한다.
 - 다른사람이 만든 코드를 고쳐야하는 경우
 - 큰 개념 설계는 재미있지만 자잘한 것은 재미 없는 일이다.
 - 버그와 싸우는 일
 - 오래 개발했지만 시기를 놓친 제품이 되어버리는 것
- 따라서 프로그래밍은 재미있는 타르구덩이이다.

Chapter 2 맨먼스 미션

- 낙관주의

- 일정대로 잘될 것이라고 낙관적으로 전망하지 마라
 - 버그는 필연적이고 일정은 다른 일정에 꼬리에 꼬리를 물고 있다.
 - 따라서 낙관적인 계획 수립은 실패의 원인이다.
- 맨먼스
 - 소프트웨어 개발에서 인력과 기간은 상호 동등하지 않다.
 - 소프트웨어 개발에서 분업을 하면 커뮤니케이션에 따른 노력이 증가한다.
 - 분업을 할수록 노동자는 늘어나고 커뮤니케이션에 필요한 비용, 노력이 증가하게 되는 것이다.
 - $n \Rightarrow 2 * (0.5n + a)$
 - $n(n-1)/2$: 상호간 커뮤니케이션일 경우
 - 인력이 추가된다고 일정이 단축되기보단 오히려 연장될 수 있는 것이다.
- 시스템 테스트
 - 디버깅에 절반을 할애하고 계획 수립, 코딩 순으로 시간을 할애하라
 - 테스트에 충분한 시간을 쏟지 않으면 결과가 좋지 않다.
 - 심리적으로도 좋지 않으며 재정적으로도 악영향을 끼친다.
- 비겁한 견적
 - 기간 내에 할 수 있는 견적을 짜라
- 되풀이되는 일정 참사
 - 지연된 프로젝트가 발생 시
 - 낙관적으로 생각하지 말라
 - 맨먼스로 해결할 수 없다. : 새로 투입한 인원 훈련 기간에 시간이 걸린다.
 - 차라리 원래 인원으로 작업 진행하는 것이 낫다.
 - 일정 자체를 가능하도록 수정해야한다.
 - 불필요한 임무를 제거해야한다.
 - 인력은 최소로 일정은 최대로라는 원칙으로 계획을 잡아야 한다.