

# 工作能力低下的表现

2019-07-25

现在是零点零五分左右，本来是应该睡觉的时间，却突然想写点东西。

- 抱怨

时时刻刻在抱怨，这个不对，那个不好，并且将不满实实在在的挂在脸上，从嘴里说出来，生怕别人不知道有意见：)

- 无法承受工作压力

抱怨的根源是工作内容，工作量稍微多一些就会开始抱怨，活好多，我好烦，我做不完，我做不过来，我没有时间。其实只不过是正常的工作量而已，其实不用加班，其实摸鱼晒网谁都喜欢：)

- 情绪化

面对同事提出的问题，常见做法是不予理睬，稍加严重的做法是争锋相对。最让人诧异的是，生气的原因竟然可以是“他不尊重我的劳动成果”。打工而已，劳动哪有成果：)

- 自我为中心

正常工作中的分工合作感觉像是去政府求人办事，要在适当的时候，方便的时候，有时间的时候，心情好的时候，不然可能会看到不太好的脸色。我曾以为众生平等：)

- 你的错，我的错

盼天盼地盼月亮盼星星，是你的错，不是我的错，这个问题需要你改，而不是需要我改，有事找你别找我，你能解决的就尽量不要让我动手：)

- 专业能力不足

- 模块化能力欠缺

功能组件化，模块抽象化。不懂后端架构的前端工程师不是好码农，由于缺乏对整个项目结构的思考，复用能力太差，导致需求变更带来大的工作量，大的工作量会引起第一点：)

- 编程能力欠缺

会写代码，但不会编程。缺乏基本的计算机常识，遇到功能点显得盲目、无力，由于自身能力的限制导致工作难度增大，工作时间加长，也就是工作量增大，大的工作量会引起第一点：)

- 对自己认知不足

会做什么，不会做什么？：)

- 思想上的巨人

思想上的巨人，行动上的矮子。即使知道自己有欠缺，口口声声说甚至有行动作出改变，但是收效甚微。一般来说，造成这种现象的原因是，没动脑子：)

- 盲目要强

拒绝别人的帮助，希望别人以更加友善、符合自己能力的方式迁就合作。在意“自己”完成

任务，而不是自己“完成”任务。

- 目的不明确

工作是为了什么？既然如此痛苦，为什么不换个行业？：)

- .....

我没有任何恶意，只是描述一些客观现象。我可怜能力不足的人，面对超出自己能力范畴的工作时会感到无助，但我也难受，和这样的人合作也许是噩梦。我会尽量避开那些我不太喜欢的点，告诫自己不要也变成那样。让自己变好，然后拥有讨厌别人的资格。现在一点零五分左右，我要睡觉了。

## 更新

时间过去了将近一个月，我似乎开始理解某些行为和现象。

事情是这样，最近，我试着使用C#开发一个简单的桌面应用程序，我的想法很简单，自定义几个快捷键，然后让快捷键代替重复多次的退格键。比如，全局热键`Ctrl-5`相当于按下退格键`Backspace`5次，`Ctrl-6`则相当于按6次。

这个想法产生于我日常敲键盘的过程，由于双手打字速度较快，类似于多线程的无序执行，经常出现拼音中字母错位的现象，然后手快又按下了空格键，就会有一长串错误的词组上屏。每次都按N次退格键是一件比较让人不爽的事情，尤其是流畅的思路被打断，感觉啪啪啪的退格键既影响了正常打字的顺畅，又有一种不得不为自己之前犯下的小错误负责任的愤恨。

原先以为只要向系统注册一组全局按键，然后模拟键盘的输入，整个过程就这么简单。然而，在实际的开发过程中，我遇到了很多困难，一开始连WPF中的`Window`和`Form`都没有区分清楚，Google到的教程提到了多种注册快捷键的方法，但是真正可用的少之又少，对于按键的模拟也只能依靠搜索引擎，因为官方文档中提到的`Keys.send()`之类的方法并不起作用（也许是事件等级太低）。

在能够实现基本的注册快捷键和模拟按键功能后，我遇到了新的问题。快捷键是基于`Ctrl`，在按下快捷键的同时，程序就会执行，也就是模拟`Backspace`，这个时候`Ctrl`键还没有松开，系统会认为我按下了`Ctrl-Backspace`，这显然不是预期的效果。然后我将`Ctrl`换为`Alt`，最终确定`Shift`键和`Backspace`组合没有冲突。但是新的问题又来了，程序模拟的按键最多触发两次，所以实际效果最多退两格，无论我循环多少次或者改变`nInPints`参数的值，都没有解决这个问题。

所以，我并没有在表达开发一个那样的东西很难，只是说遇到了一些我不太擅长解决的问题。也是在那个过程中，我体会到了“我好烦”、“这个好难”、“真闹心”、“没那么简单”之类的情绪。

也许，我们应该多一些理解。