程序语言的常见设计错误(1) - 片面追求短小

我经常以自己写“非常短小”的代码为豪。有一些人听了之后很赞赏，然后说他也很喜欢写短小的代码，接着就开始说 C 语言其实有很多巧妙的设计，可以让代码变得非常短小。然后我才发现，这些人所谓的“短小”跟我所说的“短小”完全不是一回事。

我的程序的“短小”是建立在语义明确，概念清晰的基础上的。在此基础上，我力求去掉冗余的，绕弯子的，混淆的代码，让程序更加直接，更加高效的表达我心中设想的“模型”。这是一种在概念级别的优化，而程序的短小精悍只是它的一种“表象”。就像是整理一团电线，并不是把它们揉成一团然后塞进一个盒子里就好。这样的做法只会给你以后的工作带来更大的麻烦，而且还有安全隐患。

所以我的这种短小往往是在语义和逻辑 层面的，而不是在语法上死抠几行代码。我绝不会为了程序显得短小而让它变得难以理解或者容易出错。相反，很多其它人所追求的短小，却是盲目的而没有原则的。在很多时候这些小伎俩都只是在语法层面，比如想办法把两行代码“搓”成一行。可以说，这种“片面追求短小”的错误倾向，造就了一批语言设计上的错误，以及一批“擅长于”使用这些错误的程序员。

现在我举几个简单的“片面追求短小”的语言设计。

自增减操作

很多语言里都有 `i++` 和 `++i` 这两个“自增”操作和 `i--` 和 `--i` 这两个“自减”操作（下文合称“自增减操作”。很多人喜欢在代码里使用自增减操作，因为这样可以“节省一行代码”。殊不知，节省掉的那区区几行代码比起由此带来的混淆和错误，其实是九牛之一毛。

从理论上讲，自增减操作本身就是错误的设计。因为它们把对变量的“读”和“写”两种根本不同的操作，毫无原则的合并在一起。这种对读写操作的混淆不清，带来了非常难以发现的错误。相反，一种等价的，“笨”一点的写法，`i = i + 1`，不但更易理解，而且在逻辑上更加清晰。

有些人很在乎 `i++` 与 `++i` 的区别，去追究 `(i++) + (++i)` 这类表达式的含义，追究 `i++` 与 `++i` 谁的效率更高。这些其实都是徒劳的。比如，`i++` 与 `++i` 的效率差别，其实来自于早期 C 编译器的愚蠢。因为 `i++` 需要在增加之后返回 `i` 原来的值，所以它其实被编译为：

```
(tmp = i, i = i + 1, tmp)
```

但是在

```
for (int i = 0; i < max; i++)
```

这样的语句中，其实你并不需要在 `i++` 之后得到它自增前的值。所以有人说，在这里应该用 `++i` 而不是 `i++`，否则你就会浪费一次对中间变量 `tmp` 的赋值。而其实呢，一个良好设计的编译器应该在两种情况下都生成相同的代码。这是因为在 `i++` 的情况，代码其实先被转化为：

```
for (int i = 0; i < max; (tmp = i, i = i + 1, tmp))
```

由于 `tmp` 这个临时变量从来没被用过，所以它会被编译器的“dead code elimination”消去。所以编译器最后实际上得到了：

```
for (int i = 0; i < max; i = i + 1)
```

所以，“精通”这些细微的问题，并不能让你成为一个好的程序员。很多人所认为的高明的技巧，经常都是因为早期系统设计的缺陷所致。一旦这些系统被改进，这些技巧就没什么用处了。

真正正确的做法其实是：完全不使用自增减操作，因为它们本来就是错误的设计。

好了，一个小小的例子，也许已经让你意识到了片面追求短小程序所带来的认知上，时间上的代价。很可惜的是，程序语言的设计者们仍然在继续为此犯下类似的错误。一些新的语言加入了很多类似的旨在“缩短代码”，“减少打字量”的雕虫小技。也许有一天你会发现，这些雕虫小技所带来的，除了短暂的兴奋，其实都是在浪费你的时间。

赋值语句返回值

在几乎所有像 C，C++，Java 的语言里，赋值语句都可以被作为值。之所以设计成这样，是因为你就可以写这样的代码：

```
if (y = 0) { ... }
```

而不是

```
y = 0;
if (y) { ... }
```

程序好像缩短了一行，然而，这种写法经常引起一种常见的错误，那就是为了写 `if (y == 0) { ... }` 而把 `==` 比较操作少打了一个 `=`，变成了 `if (y = 0) { ... }`。很多人犯这个错误，是因为数学里的 `=` 就是比较两个值是否相等的意思。

不小心打错一个字，就让程序出现一个 bug。不管 `y` 原来的值是多少，经过这个“条件”之后，`y` 的值都会变成 0。所以这个判断语句会一直都为“假”，而且一声不吭的改变了 `y` 的值。这种 bug 相当难以发现。这就是另一个例子，说明片面追求短小带来的不应有的问题。

正确的做法是什么呢？在一个类型完备的语言里面，像 `y=0` 这样的赋值语句，其实是不应该可以返回一个值的，所以它不允许你写：

```
x = y = 0
```

或者

```
if (y = 0) { ... }
```

这样的代码。

`x = y = 0` 的工作原理其实是这样：经过 parser 它其实变成了 `x = (y = 0)`（因为 `=` 操作符是“右结合”的）。`x = (y = 0)` 这个表达式也就是说 `x` 被赋值为 `(y = 0)` 的值。注意，我说的是 `(y = 0)` 这整个表达式的值，而不是 `y` 的值。所以这里的 `(y = 0)` 既有副作用又是值，它返回 `y` 的“新值”。

正确的做法其实是：`y = 0` 不应该具有一个值。它的作用应该是“赋值”这种“动作”，而不应该具有任何“值”。即使牵强一点硬说它有值，它的值也应该是 `void`。这样一来 `x = y = 0` 和 `if (y = 0)` 就会因为“类型不匹配”而被编译器拒绝接受，从而避免了可能出现的错误。

仔细想一想，其实 `x = y = 0` 和 `if (y = 0)` 带来了非常少的好处，但它们带来的问题却耗费了不知道多少人多少时间。这就是我为什么把它们叫做“小聪明”。

思考题：

1. Google 公司的代码规范里面规定，在任何情况下 for 语句和 if 语句之后必须写花括号，即使 C 和 Java 允许你在其只包含一行代码的时候省略它们。比如，你不能这样写

   ```
   for (int i=0; i < n; i++)
      some_function(i);
   ```

   而必须写成

   ```
   for (int i=0; i < n; i++) {
     some_function(i);
   }
   ```

   请分析：这样多写两个花括号，是好还是不好？

   （提示，Google 的代码规范在这一点上是正确的。为什么？）

2. 当我第二次到 Google 实习的时候，发现我一年前给他们写的代码，很多被调整了结构。几乎所有如下结构的代码：

   ```
   if (condition) {
     return x;
   } else {
     return y;
   }
   ```

   都被人改成了：

   ```
   if (condition) {
     return x;
   }
   return y;
   ```

   请问这里省略了一个 `else` 和两个花括号，会带来什么好处或者坏处？

   （提示，改过之后的代码不如原来的好。为什么？）

3. 根据本文对于自增减操作的看法，再参考传统的图灵机的设计，你是否发现图灵机的设计存在类似的问题？你如

何改造图灵机，使得它不再存在这种问题？

（提示，注意图灵机的“读写头”。）

4. 参考这个《Go 语言入门指南》，看看你是否能从中发现由于“片面追求短小”而产生的，别的语言里都没有的设计错误？