Decálogo del Programador…

1. Todo programa que empieza bien, acaba mal.  
2. Todo programa que empieza mal, acaba peor.  
3. Siempre trabaja en equipo al hacer algún programa, esto da oportunidad de echarle la culpa a otro.  
4. Si el Debuggear es el proceso de remover Bugs, entonces el programar debe ser el proceso de ponerlos.  
5. Por cada Bug que elimines en un programa, aparecerán tres más.  
6. Programar es como el sexo, un error y hay que soportarlo para el resto de la vida.  
7. Las dos frases más repetidas y más falsas en la programación: “Esta ocasión si correrá bien” y “Acabo de encontrar el último Bug”.  
8. Todos los programadores en esencia son optimistas, hasta que terminan su programa.  
9. Cada programa interesante tiene cuando menos una variable, un procedimiento, un loop… y afuerzas un bug.  
10. Las computadoras siempre tienen una excusa, los programadores no.  
11. No importando cuanto tiempo hayas probado la versión final de un programa, los bugs aparecerán en la presentación al público. (Ley de Microsoft)  
12. Todo programa tiene cuando menos dos propósitos: Uno para lo cual fué escrito y otro para el que no fué.  
13. La utilidad de un software es inversamente proporcional a la cantidad de usuarios.  
14. Es imposible hacer un programa 100% contra tontos, ya que estos son muy ingeniosos.  
15. La peor parte de la programación es la documentación.  
16. “100% compatible” es una expresión 50% falsa.  
17. Cualquier programa, cuando funciona, ya es obsoleto.  
18. Cualquier programa cuesta más y dura más cada vez que se ejecuta.  
19. Si un programa es útil, deberá ser modificado.  
20. Si un programa no es útil, deberá ser documentado.  
21. Cualquier programa tiende a expandirse hasta llenar toda la memoria disponible.  
22. El valor de un programa es inversamente proporcional al peso de sus “outputs”.  
23. La complejidad de un programa crece hasta que excede la capacidad del programador que debe mantenerlo.

**A continuación, algunas leyes de los programadores ¿Cuál de ellos te ha pasado a ti?**

\* Primera ley de la programación

Cualquier programa, cuando funciona, es obsoleto.

\* Segunda ley de la programación

Todos los programas cuestan más y tardan más tiempo de lo esperado.

\* Tercera ley de la programación

Si un programa es útil, te lo harán cambiar.

\* Cuarta ley de la programación

Si un programa no sirve para nada, te lo harán documentar.

\* Quinta ley de la programación

Cualquier programa se va extendiendo hasta ocupar toda la memoria disponible.

\* Sexta ley de la programación

El valor de un programa, es inversamente proporcional al peso de los listados que fabrica.

\* Séptima ley de la programación

La complejidad de un programa va creciendo hasta que sobrepasa la capacidad del programador que lo tiene que mantener.

\* Ley fundamental de Murphy

Si algo puede ir mal en un programa, podemos apostar a que irá mal.

\* Teorema de Patrick

Si un programa anda bien de primera, seguro que se ha empleado el algoritmo y (posiblemente) la computadora equivocada.

\*Postulados de los lenguajes naturales

La pericia en el arte de programar es directamente proporcional al número de insultos que el programador profiere durante el desarrollo del programa, e inversamente proporcional al cuadrado de la distancia que recorre desde la computadora hasta la cafetera más cercana para “despejar la mente”.

\* Ley de Gumperson

La probabilidad de que ocurra un determinado error de ejecución es inversamente proporcional a su importancia y al deseo por parte del programador de que suceda.

\* Regla de Ketterin

Cuando un programa no funciona, es por una razón distinta de la que el programador cree que provoca que no funcione.

\* Factor de futilidad

Ningún programa es nunca un completo fracaso: puede servir siempre como un mal ejemplo.

\* Principio de gravitación selectiva de Newton-Hindenburg

Cuando un teclado cae al suelo, inevitablemente aterriza por donde el daño puede ser mayor.

\* Postulados del cálculo mental

a) Si puede cometerse un error en los cálculos, desde luego que ocurrirá, y de tal forma que haya que rehacer todas las operaciones.

b) Todos los valores de las constantes terminan siendo variables.

c) En todo calculo, el valor que se creía más correcto es el causante de todos los errores.

d) El punto decimal se las ingenia para colocarse por su cuenta en el peor sitio.

\* Ley de Biondi

Si tu proyecto no funciona, repásate la parte que te parecía que no era importante.

\* Axioma de Robert

Sólo existen los errores.

\* Corolario de Berman para el axioma de Robert

El error de un hombre es el dato de otro.

\* Quinta Ley de la Fiabilidad

Equivocarse es humano, pero para complicar las cosas es necesaria una computadora.

\* Guía de Murphy de cara a la ciencia moderna

Si es verde y se mueve se trata de biología; si huele mal, de química; y si no funciona, de física o informática.

\* Segunda ley de Gilb sobre las computadoras

Cualquier sistema que dependa de la precisión humana, es impreciso.

\* Tercera ley de Gilb sobre las computadoras

Los errores no detectables son infinitos, mientras que los detectables son, por definición, finitos.