快速看完整部教材，列出你不懂的5-10个问题，发布在你的个人博客上。

(1) “计算机人工智能研究的一个重大里程碑，就是计算机程序能否在国际象棋这个游戏中打败人类”。人工智能飞速发展，到了以后会研发出智商远超人类的机器人，从而危及人类的生存，我们应该如何正确地对待人工智能呢？

(2) “一个软件或者服务要有人买，就得找到顾客，顾客有各种需求，有的靠谱，有的不靠谱；有些容易做到，有些难以做到”。用户总会对软件提出各种各样的需求，有的实现简单，有的难以实现或实现起来需要花费很长一段时间。如何正确地取舍用户提出的需求呢？

(3) “尽管本书介绍了不少业界正在使用的理论和技术，不过，本书的目标并不是介绍所有的新思想和新技术”。技术一直在发展，每天都会涌现出许多软件工程方面的新知识，全部掌握难度太大，几乎不可能。如何让自己能够跟上时代的潮流，做一个永不落伍的软件开发者呢？

(4) “有实际用处的同时又是完美的软件，在世界上是不存在的”。世上没有完美的软件，为了获得更多的效益，开发者可以通过花时间来完善一个软件，也可以选择开发一个新的软件。每个软件要开发到什么程度才能使自己单位时间内获益最大呢？

(5) “一群人在一起做软件开发，总是要有一些方式和方法”。软件开发通常需要一个团队共同编程，然而每个人的编程习惯不同。如何制定统一的编码规则才能让团队的代码交流更加顺畅呢？

(6) “21世纪以来，中国大陆每年招收六百万大学生，其中的百分之十是在学习各种IT相关的专业”。想从事软件开发的大学生是去企业实习成长更快还是在学校实验室实习成长更快呢？

(7) “在软件工程这门课中，几个学生组成一个小组，干活多的人和干活少的人都得到一样的‘团队成绩’，这似乎不利于调动积极性”。项目经理应如何调动团队的开发积极性，增强团队凝聚力，使团队创作出更好的软件呢？

请问 “软件” 和 “软件工程” 这些词汇是如何出现的 - 何时、何地、何人？

“软件”是1953年8月Richard R. Carhart在一个工程文本中提出的。

“软件工程”在1968年首次提出，是阿波罗计划期间Margaret Hamilton在实验室发明创造出来的。

【附加题】：大家知道了软件和软件工程的起源，请问软件工程发展的过程中有什么你觉得有趣的冷知识和故事？

(摘自知乎) 有人曾经接了个项目，一个富二代要创业做个app，签完合同去他那之后，一屋MAC机成天拉着我们打LOL，LOL技术不好的干活，技术好的成天陪他玩，带他上分；后来项目流产了（因为实在不知道要做啥），他不仅全额打款，而且还多打了很多钱，并且临走还请我们喝了一顿，**感慨创业艰难，回忆一起创业（打游戏）的时光**，说着说着，喝大了还自己哭上了。最后我们看着这小子摇摇晃晃唱着刘欢大哥的从头再来一脑袋扎进路边的绿化带里面了。

上网调查一下目前流行的源程序版本管理软件和项目管理软件都有哪些， 各有什么优缺点？ （提示：搜索一下Microsoft TFS、Git、Mercurial、GitHub、Bitbucket、Trac、Bugzilla、Rationale，Apple XCode）?

目前流行的源程序版本管理软件和项目管理软件有Microsoft TFS、Git、Mercurial、GitHub、Bitbucket、Trac、Bugzilla、Rationale，Apple XCode

Microsoft TFS 清楚显示项目进度、与VS无缝接合 用浏览器访问慢，XP系统无法访问

**Git** 代码库占空间少，分支化管理 不支持中文，图形界面支持差

Mercurial 扩展性强、支持revset 分支管理不灵活

GitHub 简洁实用、上手快、资源多 私有项目要收费

Bitbucket 上传文件速度快、私人项目免费 不是开源的

Trac 轻量级、扩展性强 不支持多项目、本地化差

Bugzilla 定制功能强、安装简单 界面不佳

Rationale 简洁、实用 知名度不高

Apple XCode 协调性好、空间大 适用性小