

# 几个超炫的专业词汇

从同事的[博客](#)上学了几个超炫的专业词汇，激动不已。觉得这些词汇可以言简意赅的概括我的好几篇博文，自己的文章水准真是自愧不如。现在来见识一下真正大师级的英语词汇：

- Yoda Notation (Yoda 表示法)



在 C/C++ 里面使用这样的表达式顺序：

```
if ("blue" == theSky) ...
```

这是为了避免意外的写成：

```
if (theSky = "blue") ...
```

“Yoda 表示法”的名字来源于《星球大战》的 Yoda 大师。他说话的单词顺序相当奇特，比如：“Backwards it is, yes!”

同事认为：使用这个表示法是为了“变通”（wordaround）C/C++ 的一个设计抉择：使用 = 来表示赋值，而使用 == 来表示比较。这个设计充分的展现了“先辈的罪”（Sins of our Forefathers）这一词汇的精髓。

关于 Yoda 表示法我有不同的见解，请参考《[Yoda 表示法错在哪里](#)》。

- Mental Speedbump (头脑减速杠)



由于设计的不协调性造成的用户的注意力分散。比如，很多软件喜欢弹出一个窗口问你“是否继续？”

- Pearl Effect (珍珠效应)



珍珠是怎么形成的？是由于异物掉进了蛤蚌的外套膜和贝壳之间的夹层里面，没法排出来。异物不断的刺激该处的外套膜，又痒又痛，于是外套膜分泌珍珠质把异物包围起来，包了一层又一层。久而久之，就形成了珍珠。

在软件里面也有很多这样的“珍珠”。由于早期的挠人的设计错误，用户不得不采用一些“变通方

案” (workaround) 或者“附加过程”，这些就像珍珠质一样。久而久之，这些变通方案凝结起来，变成了“软件珍珠”，不了解它们来源的人都视之为宝贝。虽然产生于同样的原理，“软件珍珠”远远没有真正的珍珠那么好看。

(请比较：Sins of our Forefathers)

- Sins of our Forefathers (先辈的罪)



当时看起来合乎逻辑并且合情合理最后回顾起来却很傻b的历史遗留设计。

与“珍珠”相比，这些是有意识的加进去的，而不是不小心造成的，虽然这两者都会造成“变通” (workaround) 。

- Katrina Effect (卡特里娜飓风效应)

这个词描述的是一种飓风过后完全重头来过的悲惨景象。这种现象现在经常出现在重装或者升级软件之后，或者 Windows 安装完软件之后要你重启机器（关掉所有窗口）。

- Workaround (变通)



因为开发过程的失败而让用户必须进行的一些操作。这些通常是设计失误。

- Jenga Code



当你加上一小块代码之后，就整个垮掉的那种代码。

Jenga 是一种非常流行的 party 玩具，如图。它的工作原理是，先把那些小木条堆成一个规则的塔。然后，参

加游戏的人轮流从下面抽出一块（只能用一只手）来放在最上面。谁放上之后木塔垮掉了，谁就“胜利”了。之后这个人就要做其他人想出来的一些“惩罚”，跟真心话大冒险那些事情差不多。

- [Higgs-Bugson](#)



一种假想中的 bug。它一般是跟据运行日志的少数记录和零星含糊的用户报告推测出来，但是在开发员的机器上很难重现。

- [Heisenbug](#)

$$\sigma_x \sigma_p \geq \frac{\hbar}{2},$$

当你试图观察它的时候就突然消失或者改变行为特征的 bug。