

减少琐事

这两天在读谷歌运维，感觉相关内容很有参考价值，在软件工程里也有很强的知道意义，所以在此记一下笔记。

什么是琐事

当前手动性的，重复性的，可以被自动化的，战术性的，没有持久价值的工作，琐事与代码（产品）规模呈线性关系。

琐事的特性

1. 手动性：如脚本里的每一个步骤可以自动执行，但是执行脚本如果是手动的，那么就可以被认为是琐事。
2. 重复性的：不停反复做的工作。
3. 可以被自动化的：如果计算机可以很好的完成该任务，或者可以通过某种设计或流程优化彻底消除某项任务的需求，那么这项任务就可以被认为是琐事。
4. 战术性的：琐事是突然出现的，应对式的工作，而非策略驱动或主动安排的。
5. 没有持久价值的：完成某项工作，系统状态没有改变。
6. 与规模同步线性增长：任务与产品规模呈线性增长关系，那么这项任务可能属于琐事。一个良好的管理和设计的流程任务应该可以应对一个数量级的增长。

谷歌的琐事比例

谷歌规定琐事比例应小于 **50%**，即使是运维人员，也应该把大部分精力放在工程项目上，真正进行运维的时间不应该超过半数。

什么是工程工作

工程工作（**engineering**）是一种新颖的，本质上需要主观判断的工作。它是符合长期战略的，会对你的产品（或服务）进行长久性的改善的工作。

其主要分成：

1. 软件工程：编写或修改代码，以及所有其他相关的设计和文档工作。

2. 系统工程：配置生产系统，修改现存配置，或者用一种通过一次性工作产生持久的改进的方法来书写系统文档。
3. 琐事：见上
4. 流程负担：与产品没有直接关系的行政工作。

琐事多的弊端

1. 职业发展停滞
2. 团队士气低落
3. 造成误解
4. 进展缓慢
5. 多做琐事会让其承担更多的琐事
6. 产生摩擦