

Цікаві факти про програмування та програмістів



Програміст — людина, що займається програмуванням, виконує розробку програмного забезпечення для програмованих пристроїв, які, як правило містять один чи більше CPU

Першим у світі програмістом була жінка - англійка Ада Лавлейс. У середині 19 століття вона склала план операцій для прообразу сучасної ЕОМ - аналітичної машини Чарльза Беббіджа, за допомогою яких можна було розв'язати рівняння Бернуллі, що виражає закон збереження енергії рухомої рідини.



День програміста — професійне свято програмістів, яке відзначають 256-го дня року (у високосний рік це 12 вересня, а у невисокосний — 13 вересня).

Таку нетрадиційну дату було вибрано через те, що 256 — що відповідає кількості чисел, це — від 0 до 255 (дв.с.:11111111), які можна представити за допомогою одного байта, який складається з 8 бітів, що в свою чергу можуть мати значення 0 або 1, тобто — 2^8 випадків.



Перший працюючий програмований комп'ютер був створений в 1941 році. Комп'ютер, перші програми для нього і першу мову програмування «Планкалькюль» створив німецький інженер Конрад Цузе.





На щорічному міжнародному чемпіонаті з програмування ACM ICPC команди, що представляють російські та українські ВУЗи, традиційно займають призові місця, а чемпіонами ставали в цілому більше шести разів.

Деякі цитати про програмістів

1. Люди вважають, що програмування - це наука обраних, але в реальності все навпаки - просто багато людей створюють програми, які використовують чужі програми, як-ніби ладу стіну з маленьких цеглинок.

- Donald Knuth

2. Спочатку вчить науку програмування і всю теорію. Далі виробите свій програмістський стиль. Потім забудьте все і просто програмуйте.

- George Carrette

3. Багато хто з вас знайомі з достоїнствами програміста. Їх усього три, і зрозуміло це: лінь, нетерплячість і гординя.

- Larry Wall

4. Більшість програм на сьогоднішній день подібні єгипетським пірамідам з мільйона цеглинок один на одному і без конструктивної цілісності - вони просто побудовані грубою силою і тисячами рабів.

- Alan Kay

5. Складність роботи з програмистом полягає в тому, що ви не можете зрозуміти що він робить доти поки не стало занадто пізно.
 - Seymour Cray
6. Ітерація властива людині, рекурсія божественна.
 - L. Peter Deutsch
7. Мене два рази питали [члени Парламенту]:
«Скажіть на мілось, містер Беббідж, що трапиться, якщо ви введете в машину невірні цифри? Чи зможемо ми отримати правильну відповідь?»Я не можу собі навіть уявити яка плутанина в голові може призвести до подібного питання.
 - Charles Babbage
8. Більшість хороших програмістів роблять свою роботу не тому, що очікують оплати або визнання, а тому що отримують задоволення від програмування .
 - *Linus Torvalds*

Міфи про програмістів

МІФ МІФ

Міф № 1 . вічний холостяк

Історії про те, що для справжніх "программерів" спілкування з жінкою - зайва і непотрібна витрата часу, в більшості своїй все ж утопічні. Програмісти, звичайно, - люди захоплені, але, як кажуть, ніщо людське їм не чуже. Все-таки жіночого тепла і ласки хочеться всім: і менеджеру, і самому запеклому комп'ютерникові. " Цілком зрозуміло, звідки ростуть ноги у цього міфу. Програмісти часто дуже захоплені своєю роботою, і це поширюється далеко за межі робочого часу. Що там говорити: ситуація, коли дівчина силою відтягує свого молодого чоловіка від екрану комп'ютера, не рідкість", - розповідав програміст Дмитро Кафлик .



Міф № 2. Вічний хаос на столі

Цей стереотип повністю відображає дійсність. Хоча програмістів - естетів , що підтримують ідеальний порядок на столі , все-таки зустріти можна , правда , рідко.



Міф № 3. Вкрай рідко відвідують перукаря

Довгий хвіст замість акуратною стрижки - головний атрибут практично будь-якого поважаючого себе програміста. Пояснень цьому феномену поки не знайдено. Більше того, ця ознака вже став настільки невіддільний від образу програміста, що багато роботодавців "прощають" ім їх нелюбов до перукарів, закриваючи очі на суворий дрес-код.

Міф № 4. Хороших програмістів - жінок не буває

Судячи з усього, цей міф вигадали самі чоловіки. Жінок-програмістів мало - це факт, але висококваліфікованих фахівців серед них не менше, ніж серед представників сильної статі. Більше того, існує думка, що жінки - програмісти більш уважні й акуратні, ніж їх недоброзичливці протилежної статі.



Найжахливіші помилки в програмуванні в історії людства.

№1

Самий перший комп'ютерний баг в історії був виявлений в 1945 р., коли інженери знайшли в корпусі комп'ютера Harvard Mark II метелика. Цей метелик закорочував контакти - і комп'ютер збоїв. Інженери зробили запис у журналі подій "Перший випадок виявлення бага" (по-англійськи "bug" означає "комаху"). З тих пір комп'ютерні збої прийнято називати багами.

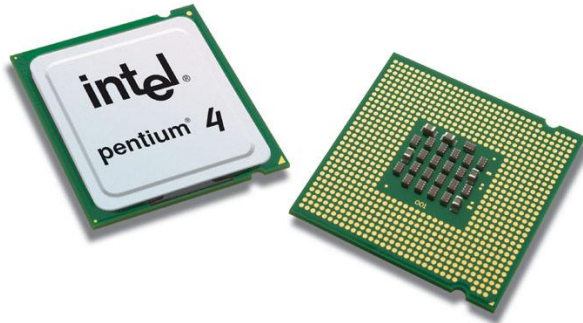




28 липня 1962 Космічний апарат Mariner I стартував у напрямку до Венери. Через поломку антени корабель втратив зв'язок із земними службами управління і перейшов на власну систему пілотування. Але ця система містила образливий маленький баг. У результаті апарат полетів зовсім не в ту сторону і його довелося підірвати над Атлантичним океаном. Подальше розслідування встановило, що в процесі програмування системи навігації була здійснена маленька опечатка - при введенні однієї з формул був пропущений один символ.

№3

1993 Широко розрекламований процесор Intel Pentium неправильно справляв поділ з плаваючою комою, помиляючись на 0,006 %. Хоча ця проблема реально торкнулася небагатьох користувачів, але стала



справжнім кошмаром для іміджу Intel. Спочатку фірма погодилася міняти процесор тільки для тих користувачів, які могли довести, що їм в обчисленнях потрібна подібна точність, але потім погодилася поміняти процесор всім бажаючим. Цей баг коштував Intel близько \$ 475 млн.

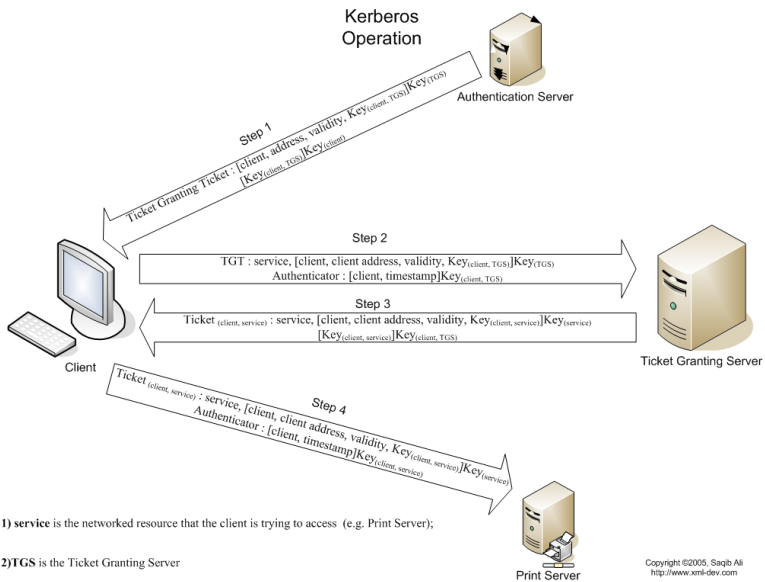
№4

15 січня 1990 Падіння телефонної мережі AT & T. Помилка в новій версії прошивки міжміських комутаторів призвела до того, що комутатор перезавантажувався, якщо отримував специфічний сигнал від сусіднього комутатора. Але біда в тому, що цей сигнал генерувався в той момент, коли комутатор відновлював свою роботу після збою. В один прекрасний день, коли якийсь комутатор в Нью-Йорку перезавантажився, він подав той самий злочасний сигнал - і почалося. Незабаром 114 сусідніх комутаторів безупинно перезавантажувалися кожні 6 секунд, а 60 тис. людей залишилися без міжміського зв'язку на 9 годин, поки інженери не встановили на комутатори попередню версію прошивки.



№5

1988-96 рр.. Генератор випадкових чисел Kerberos протягом кількох років широко використовувався в різних системах шифрування. Передбачалося, що програма повинна вибирати ключ випадковим чином з багатьох мільярдів чисел, але генератор випадкових чисел вибирав з набагато меншого набору чисельністю приблизно в мільйон. Як результат, протягом восьми років будь-який користувач міг без праці проникнути в комп'ютерну систему, яка використовувала модуль Kerberos.





1982 Аварія на Транссибірському трубопроводі. Оперативники ЦРУ впровадили баг (звіт у форматі PDF) в канадське програмне забезпечення, що керувало газовими трубопроводами. Радянська розвідка отримала це ПЗ як об'єкт промислового шпигунства і впровадила на Транссибірському трубопроводі. Результатом став найбільший неядерний вибух в історії людства.

Використані джерела

- <http://facte.ru/10-xudshix-oshibok-v-programmirovanii-v-istorii-chelovechestva.html>
- http://vk.com/pages?oid=-30481242&p=Интересные_факты_о_программировании
- <http://muzey-factov.ru/tag/programming>
- <http://allcomputers.16mb.com/viewPost.php?id=165>

