



链滴

看完《黑客与画家》后的一些摘录【一】

作者: [MingGH](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1627831113876>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

1. 保罗·格雷厄姆有一套完整的创业哲学，他的创业公式是：

1. 搭建原型
2. 上线运营（别管bug）
3. 收集反馈
4. 调整产品
5. 成长壮大

他鼓励创业公司快速发布产品，因为这样可以尽早地知道一个创意是否可行。

2. 1984年，《新闻周刊》地记者史蒂文·利维出版了历史上第一本介绍黑客地著作--《黑客：计算机命地英雄》。在该书中，他进一步将黑客地价值观总结为六条“黑客伦理”，直到今天这几条伦理都视为这方面地最佳论述

1. 使用计算机一级所有有助于了解这个世界本质的事物都不应受到任何限制。任何事情都应该亲尝试。

2. 信息应该全部免费
3. 不信任权威，提倡去中心化
4. 判断一名黑客的水平应该看他的能力，而不是看他的学历、年龄或地位等其他标准
5. 你可以用计算机创造美和艺术
6. 计算机使生活更美好

3. 当你所做的事能产生真实的效果，那就不仅仅是好玩而已了，发现正确的答案就开始变的重要了

4. 我发现，黑客新想法的最佳拉远，并非那些名字里带有“计算机”三个字的理论领域，而是来自于他创作领域。与其到“计算理论”领域寻找创意，你还不如在绘画中寻找创意

5. 我现在认为，大学里教给我的编程方法都是错的。你把整个程序想清楚的时间点，应该是在编写代的同时，而不是编写代码之前，这与作家、画家和建筑师的做法完全一样。

明白这一点对软件设计有重大英雄。它意味着，编程语言首要的特性应该是允许动态扩展。编程语言用来帮助思考程序的，而不是用来表达你已经想好的程序。它应该是一支铅笔，而不是一支钢笔。

6. 创业的另一问题是赚钱的软件往往不是好玩的软件，两者的重叠度不高。

7. 所有的创作者都面临这个问题（指创业的另一问题是赚钱的软件往往不是好玩的软件，两者的重叠度不高）。价格是由供给和需求共同决定的。好玩的软件的需求量，比不上解决客户麻烦的软件的需量。在小剧场里演出的酬劳，比不上穿着卡通大猩猩服装、在展览会上为厂商站台的酬劳。写小说的报比不上写广告文案的回报。开发编程语言的收入，比不上把某些公司老掉牙的数据库连上服务器的入。

8. 黑客如何才能做自己喜欢做的事情？我认为这个问题的解决办法是一个几乎所有创作者都知道的办法找一个养家糊口的“白天工作”。这个词是从音乐家身上来的，他们晚上表演音乐，所以白天可以找份其他的工作，更一般的说，“白天工作”的意思是：你有一份赚钱的工作，还有一份为了爱好的工。

9. 对于黑客来说。采取像画家这样的做法很有好处：应该定期地从头开始，而不要长年累月的在一个目上不断工作，并且试图把所有的最新想法都以修订版的形式包括进去。

10. 优秀的软件也要求对美德狂热追求。如果你查看优秀软件的内部，就会发现那些预料中没有人看的部分也是优美的。我对待代码的认真程度远远超过我对待其他事情。

11. 黑客就像画家，工作起来是有心理周期的。有时候，你有了一个令人兴奋的新项目，你会愿意为一天工作16小时。等过了这一阵，你又会觉得百无聊赖，对所有的事情都提不起兴趣。

12. 消灭bug的过程就像解一道数学题，已知许许多多的约束条件，你只要根据条件对方程进行求解

可以了。

13. 代码中正确的合作方法是将项目分割为严格定义的模块，每一个模块由一个人明确负责，模块与块之间的接口经过精心设计，如果可能的话，最好把文档说明写得像编程语言规范那样清晰。

14. 软件的最好使用方式最好能符合用户的直觉，别指望用户去读使用手册

15. 程序写出来是给人看的，附带能在机器上运行

16. 一种好的编程语言应该比英语更容易解释软件。只有在不太成熟、容易出现问题的那里，你才应加上注释，提醒读者应该注意那里，就好像公路上只有急转弯处才会出现警示标志一样。

17. 观察流行产生的方式，试着预测它会禁止哪些话。哪个团体势力强大，却又精神高度紧张？这种体喜欢压制什么样的思想观点？近来有没有什么社会斗争，失败的一方是哪一方，受到他们牵连的是什么样的思想观点？如果一个先锋人想要脱颖而出，他会支持什么样德思想观点？随大流的人对什么样思想观点抱有恐惧心？