



《高效能程序员的修炼》姊妹篇
Coding Horror 精华文章再度汇集
知名博主和程序员 Jeff Atwood 力作

程序员的修炼 ——从优秀到卓越

How to Stop Sucking and Be Awesome Instead

[美] Jeff Atwood 著 陆其明 杨溢 译



 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

程序员的修炼 ——从优秀到卓越

How to Stop Sucking and Be Awesome Instead

[美] Jeff Atwood 著 陆其明 杨溢 译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

程序员的修炼 : 从优秀到卓越 / (美) 阿特伍德
(Atwood, J.) 著 ; 陆其明, 杨溢译. — 北京 : 人民邮
电出版社, 2014. 5
ISBN 978-7-115-34782-4

I. ①程… II. ①阿… ②陆… ③杨… III. ①程序设
计 IV. ①TP311.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第043555号

版 权 声 明

Simplified Chinese translation copyright ©2014 by Posts and Telecommunications Press

Published by arrangement with Hyperink.

ALL RIGHTS RESERVED

How to Stop Sucking and Be Awesome Instead, by Jeff Atwood

Copyright © 2013 by Hyperink

本书中文简体版由 **Hyperink** 授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书的任何部分不得以任何方式或任何手段复制和传播。

版权所有, 侵权必究。

-
- ◆ 著 [美] Jeff Atwood
译 陆其明 杨 溢
责任编辑 陈冀康
责任印制 彭志环 杨林杰
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷
- ◆ 开本: 700×1000 1/16
印张: 13.75
字数: 203 千字
印数: 1—3 500 册



2014 年 5 月第 1 版
2014 年 5 月河北第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2013-6311 号

定价: 45.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

内 容 提 要

本书是《高效能程序员的修炼》的姊妹篇，包含了 Coding Horror 博客中的精华文章。全书分为 8 章，涵盖了时间管理、编程方法、Web 设计、测试、用户需求、互联网、游戏编程以及技术阅读等方面的话题。作者选取的话题，无一不是程序员职业生涯中的痛点。很多文章在博客和网络上的点击率和回帖率居高不下。

Jeff Atwood 于 2004 年创办 Coding Horror 博客 (<http://www.codinghorror.com>)，记录其在软件开发经历中的所思所想、点点滴滴。时至今日，该博客每天都有近 10 万人次的访问量，读者纷纷参与评论，各种观点与智慧在那里不断激情碰撞。

本书的写作风格风趣幽默，且充满理解和关怀；适合从新手到老手的各个阶段的程序员阅读，也适合即将成为程序员的计算机和相关专业的学生阅读。本书能够帮助读者更多地关注技术工作的人性和人文因素，从而实现程序员职业生涯的成功转折。

译者简介

陆其明，2000年毕业于南京大学。自2004年起，连任4届微软 MVP（最有价值专家）。现居上海，任北京爱奇艺科技有限公司 PPS 上海公司研发总监。辛勤耕耘十余载，在技术研发、团队建设、流程控制、项目管理等方面积累了丰富的经验。已经出版的著作有《DirectShow 开发指南》、《DirectShow 实务精选》、《Windows Media 编程导向》、《脚本驱动的应用软件开发方法与实践》，译作有《代码之道》、《高效能程序员的修炼》。新浪微博：豆巴陆其明。

杨溢，2006年毕业于东华大学，现居上海，任上海视龙软件有限公司工程经理，从事移动设备的底层多媒体实现的开发研究以及管理工作。

作者简介

我叫 Jeff Atwood。我和妻子住在加州的伯克利。我养了两只猫、三个孩子，



家里还有一大堆的电脑。20 世纪 80 年代，我拥有了第一台微电脑（德州仪器的 TI-99/4a），并开始了我的软件开发之路，参与了微软 BASIC 产品的大量实施工作。90 年代早期，伴随着 Visual Basic 3.0 和 Windows 3.1，我的工作转移到了个人电脑上，尽管我同时也使用 Delphi 早期的几个版本、花了大量的时间写了很多 Pascal 代码。现在我对 VB.NET 或 C#用得都比较顺手，尽管 C#大小写敏感的特性着实让我觉得有点别扭。目前我还在学习 Ruby。

我自认为是一个相当有经验的 Web 软件开发者，对软件开发过程中的人文因素特别感兴趣。这从我给其他开发者推荐的读物清单上能够体现出来。电脑真是让人神魂颠倒的东西，但它们更多反映的却是在使用它们的人。如果要研究软件开发艺术，单纯研究代码是不够的，你必须同时研究写下那些代码的人。

2004 年，我创办了 Coding Horror 博客。我未曾想过多地引人注目，但它确实改变了我的生活。后来发生的很多事情都或多或少跟这个博客有关。

2005 年，我在 Vertigo 软件公司找到了一份理想的工作，我也因此搬迁到了加利福尼亚。如果你感兴趣的话，可以去网上看一看我以前的办公室。

2008 年，我决定自己创业。我和 Joel Spolsky 联合创办了 stackoverflow.com 网站，并把它最终做成了 Stack Exchange 问答网络引擎。在互联网网站规模排名中，Stack Exchange 现在位于前 150 大之列。

2012 年初，我做了另外一个决定：我离开了 Stack Exchange。孩子们在渐渐长大，他们需要我；同时我也在思考我下一步的方向……

译者序

豆豆：老爸，我要跟你一决高下（下围棋）……咦，你怎么又在翻译？

我：嗯……

原以为《高效能程序员的修炼》会是我翻译的最后一本书了……但是，我没能刹住！

究其原因，作者 Jeff Atwood 令我难以拒绝——他的文字真是太精彩了！或许，你已经是 Jeff Atwood 的粉丝；要不然，当你捧起这本书的时候，我相信你也会很快会成为 Jeff Atwood 的粉丝。如果你还没读过《高效能程序员的修炼》，那就赶紧去买一本吧。如果你已经读过了，我相信你的感觉一定像是喝了一杯麦氏咖啡——“滴滴香浓，意犹未尽！”——所以，才又捧起了这本书。

Jeff 还在 Coding Horror 上继续写着博客。这么多精彩的言论岂是一本书能够收录的。在这本续集中，我们将更多地看到关于编程的指导原则。Jeff 会继续带着我们走出“泥潭”，告别平庸，迈向卓越！

Jeff 本人是一位 Web 应用开发者，这本书也收录了更多的关于 Web 设计方面的准则。（有些人认为，Jeff 的文章偏向于管理，其实这是一个误解。Jeff 可以算是一位得道的程序员，他也是以程序员的视角在写作、在探讨着软件开发领域里的各种问题……）在这个后 PC 时代，智能终端日渐普及，互联网应用如火如荼。但是，终端应用会取代网站吗？全世界人民都在用 YouTube 分享视频，但 YouTube 是怎么处理版权保护问题的呢？你知道互联网档案馆吗？你知道互联网的由来，以及所谓的“网络中立”吗？……且看 Jeff 给我们一一道来。

本书是由我和杨溢共同翻译的。杨溢翻译了前两章，其余部分由我负责。初稿出来后，我对全书进行了校对和润色。杨溢是第一次做翻译，在整件事情完成之后，他不无感慨：

以前只是读别人翻译的书，对于翻译的困难与辛苦并没有太大的感触。然而，等到自己动手翻译的时候，才发现每字每句都需要反复斟酌、推敲，字里行间尽是

翻译者的辛勤汗水。IT 人最大的特点就是没时间，所以，我每天只能利用挤出来的时间做一些翻译工作，在此感谢陆老师的帮忙和很多的建议（我本应该翻译更多一些的）。

另外，感谢 Ely 对我的支持和鼓励，还有我的亲人、朋友，是他们的不断鼓励才使得我能够坚持下来，并且做得更好。

希望大家能够喜欢这本书。在翻译的过程中，Jeff 的一些精彩言论的确给了我很多启发和指导，希望同样能给读者朋友们带来醍醐灌顶的感觉。

翻译是一件“感动自己，惠及大众”的事情，不仅在于图书面世时的片刻成就感，更在于翻译过程中的专注与坚持。窃以此书献给将近不惑之年的我，也献给在我翻译过程中辛苦辅导豆豆学习的老婆。豆豆开始上小学了，愿他好好学习，天天向上！不知道他长大后会不会成为程序员，会不会读一读这本书……

关于本书的内容或者翻译上的问题，欢迎通过新浪微博（@豆巴陆其明）与我交流。

陆其明

2013-12-16

目 录

第 1 章 绝地反击之术	1
待办事项不靠谱	1
今天上班可以放羊	4
你没有说服我	9
真正失败的项目	12
激情造就天才	16
勿以专家自居	18
行百里者半九十	23
管理中要有信任	26
博伊德迭代法则	29
十年磨一剑	32
第 2 章 编程之道	36
切忌一根筋	36
破窗理论	38
要么热爱，要么离开	41
简单之美	44
乐于删代码	45
你是程序员这块料吗	46
你循规蹈矩吗	50
科里定律：坚守一个目标	52
最牛的编码套路	55
孤独的人是可耻的	60
你有编程伙伴吗	62
软件学徒制	66

第 3 章 Web 设计原则	68
网站的评判标准	68
追求简单	72
应用会取代网站吗	74
切忌墨守成规	79
诡异的单键设计	81
可用性并非阳春白雪	87
费茨定律的另一面	90
可用性与易学性	93
谷歌的头号 UI 问题	95
只是多一个	98
敢于说不	100
用户界面很难做	101
第 4 章 关于测试的一些思考	103
单元测试是必要的	103
有时候是硬件问题	105
异常驱动的开发	108
第 5 章 了解你的用户	113
逻辑人的争议	113
象牙塔式的开发	115
让程序员设计界面的后果	117
保护“中间分子”	119
每个用户都会说谎	122
别把产品发布当目标	124
别问，须观察	126
功能越多越好吗	130
生物会为所欲为	133
为了一点绶带	138
为反社会人群构建社交软件	141

第 6 章 互联网的那些事儿	145
保存互联网，留住所有记忆	145
网络中立的重要性	149
YouTube 上的版权保护	153
第 7 章 游戏与编程	160
我的编程生涯始于 BASIC	160
想玩游戏就自己写	165
游戏玩家到程序员的蜕变	169
第 8 章 阅读之美	173
不读书，谁之过	173
自助者，天助之	177
计算机犯罪的历史与现状	181
如何与人交流	187
勤练基本功	194
附录	197
纪律造就强大的开发者	197
软件开发之 50 年历程	201
如何写技术文档	206

第 1 章 Chapter 1

绝地反击之术

待办事项不靠谱

除了看这本书，今天你还打算做些什么呢？

你注意到了吗？在众多类似 LifeHacker.com^①这样的效率工具网站上，你可以发现大量压得人喘不过气的有关“又有一个新的 To-Do（待办事项）软件了”的消息。你可以在各个平台上找到大量的类似软件。现在你大概开始觉得这件事情有点可笑了，按照 Life Hacker 的规律（每 24 小时就会有有一个新的 To-Do 软件发布），你大概需要一个 To-Do 软件来跟踪所有的这些 To-Do 软件。



① Life Hacker 是一个主要介绍生活窍门和软件的博客网站。它的口号是：“用生活小贴士和软件来解决所遇到的问题。”——译者注

在生活中，我不断地尝试去使用 To-Do 列表，但是每次总以失败告终。哪怕我用有趣的游戏方式来使用它，就像 Epic Win^①这样的软件，但还是没办法成功。



最后，我意识到问题不在于我。从一开始，这些 To-Do 列表是协助我生活的工具，但是随着时间的推移，它们逐渐变成了一种基于“还原论^②”的、吃力不讨好并且令人疲倦的实践。我的 To-Do 列表正在折磨着我……Adam Wozniak 指出：

1. 列表会给你一种正在进行的错觉。
2. 列表会给你一种完成的错觉。
3. 对于那些未完成的事情，列表会让你产生罪恶感。
4. 对于那些总是被延期的事情，列表会让你产生罪恶感。
5. 对于那些不想做而没有做的事情，列表会让你产生罪恶感。
6. 你会根据列表错误地排出优先级。
7. 列表不够高效（想想看，你将要花费好多的时间去维护这个列表）。
8. 列表吞噬了主动做事的乐趣，让你觉得做事情变成了一种义务。
9. 从长远来看，列表并没有让你变得更有条理。

① 这段视频在 YouTube 上可以找到：http://www.youtube.com/watch?v=AmKwF_Si734。——译者注

② 还原论（Reductionism），是主张把高级运动形式还原为低级运动形式的一种哲学观点。它认为现实生活中的每一种现象都可看成是更低级、更基本的现象的集合体或组成物，因而可以用低级运动形式的规律代替高级运动形式的规律。还原论派生出来的方法论手段就是对研究对象不断进行分析，恢复其最原始的状态，化复杂为简单。——译者注

10. 列表会让你做事缺乏主动性，并且失去对于计划之外的事物的探索精神（面对现实吧，生活中的好多事情是没有办法去计划的）。

我从未使用过 To-Do 列表来管理那些与我的生活戚戚相关的事情。如果我这么做了，那就说明我的生活遇到了一些严重的问题需要去解决，而不是去找一个“适合”我的 To-Do 软件。至于那些对我的生活可有可无的事情，我只会不断地把它们放到一个过时的 To-Do 列表当中去。这些不断增长的微不足道的待办事项，像 Katamari 球^①一样不断地变大，逐渐变成了一种精神上的负担。

是的，这个冗长的 To-Do 列表始终存在着，像一把悬挂在我头顶之上的利刃，而且每天都在变得更加沉重和锋利。

像一个有囤积癖的人一样，我误解了未完成的工作越积越多的真正原因。当囤积的人不得已需要丢弃东西时，他们总认为是存储的问题。就好像我说我时间贫乏是因为我每天只有 24 小时一样。或者更准确地说，疯狂的人总是在用疯狂的理由去解释自己的疯狂现状。而真正的原因可能是我过于容易接受新项目；或者是因为我不愿意放弃一个不成功的项目；也许是不愿意把我做好的东西发布出去，因为他们总是不完美，也不好。

我知道，我并不是唯一一个容易声称时间不够用的人。当我们发现自己难以分清优先级，难以做出决断，或者我们无法拒绝（别人或者自己的观点）的时候，绝大多数的人会抱怨时间不够用。

如果只有我才拥有时间的小金库，只有我才拥有神奇的组织工具，或者只有我才可以提高生产效率，在那时候，也只有在那时候，我才应该采取这样的做事方式：把一直增长并积压的大量的工作以及 To-Do 列表排列成一条线，然后像一艘轻松自如航行于北极的破冰船一样把它们全部碾碎。

但是，你使用了正确的方法吗？也许你使用这把崭新的、更加耀眼的利刃会让你的工作变得更加简单。以下是我给你的一些建议。

1. 在每个人的 To-Do 列表上其实只需要一个项目，其他的都是多余的。

① Katamari 球（Katamari Ball），来源于一个叫作“I Love Katamari”的游戏，这个游戏的任务就是要把一个叫做 Katamari 的球通过不断地收集周边的东西越滚越大。——译者注

2. 起初你并不需要一个 To-Do 列表。

3. 不要再使用 To-Do 列表了，把它扔掉吧，因为它会伤害你。

4. 我是认真的。

5. 可能你会感到一点恐慌，但是正确的选择总是会让人感觉有点恐慌的，所以马上去做吧！

6. 我不是在开玩笑。

7. 豪与奥兹双人组^①难道不是很酷吗？我知道，这是反问句。但我还是要问你。

8. 瞧瞧，这样是达不到预期效果的。

9. 等一下，我是不是刚刚做了一个列表？

下面是我给你的一个任务——每天早上醒来的时候，如果你不能够用上帝赐予你的大脑使劲想出这天你需要做的最重要的 3 件事，那么你必须先把这个问题认真解决好。我不是说让你去安装一个新的软件，或者再去读一些有关提高效率的博客和书籍。你必须要搞明白，什么东西对你来说才是重要的，并且能让你充满激情。扪心自问一下，难道那事情还不够让你感到痛苦，促使你下定决心去把它“做掉”吗？去做吧！

工具如同浮云，但是你的大脑和内心将会伴随你一生。学会相信它们。如果你办不到，那就想尽办法去锻炼它们，使得你最终可以信赖它们。如果一件事情真的很重要，你会记得去做的。如果你忘记了，也许有一天你还是会记起来的。如果你一直没有记起来，那也不错啊！

今天上班可以放羊

如果你受雇于谷歌，那你只须拿 80% 的时间用在本职工作上。而另外 20% 的时间，你可以用来做任何想做的事情，前提是，你所做的事会以某种方式帮助谷歌进

① 豪与奥兹双人组 (Hall & Oates) 是美国的一对二重唱组合，由 Daryl Hall 和 John Oates 组成。他们的风格以蓝调为主，凭借着动人的歌喉和迷人抒情曲风饮誉乐坛 30 多年。——译者注

步。至少理论上是这样的。

到目前为止，谷歌的 20% 时间政策在软件开发行业里已经很出名了。不过，大家有所不知的是，如果追溯回去，这个概念其实早在 1948 年就由 3M 公司^①提出了。

1974 年，3M 公司的一名科学家 Art Fry 提出了一个巧妙的发明。他认为，如果能把黏胶涂在一张纸片的背面（其实他的同事 Spencer Silver 几年前就有过这样的梦想），那他就能做出一种完美的标签，可以用作在教会的诗歌本中标记位置。他把它称作为“即时贴”。Fry 在他“15% 的时间”里做出了这个当今社会里标志性的产品（他在 2008 年 5 月接受史密森尼博物院^②的采访时也提到了这个产品）。而这“15% 的时间”正是 3M 公司（在 1948 年发布）的一项政策，它允许雇员利用一部分工作时间去“做白日梦”，并且把他们自己的想法付诸实践。这看起来像是一种心照不宣的员工福利。但事实上，这部分时间为 3M 公司创造了很多畅销产品，它也为如今的一些顶尖的技术公司（比如谷歌和惠普）开创了先河。

关于惠普的这个政策，我并没有找到太多的资料记载。偶尔有人提及时，它总是被称作为“惯例”，而并非是一个明确的政策。Robert X. Cringely 提供了更多的细节：

那个政策不是谷歌发明的，真正的发明者应该是惠普才对。而且，惠普创立这个政策的过程相当正式，它规定那 10% 的时间就是星期五的下午。想象一下：每个星期五的下午，在 Palo Alto^③，所有的工程师都在实现一些狂野的想法——这是何等的一番景象啊！这个政策还规定，那些工程师有权进入所谓的“实验仪器室”，

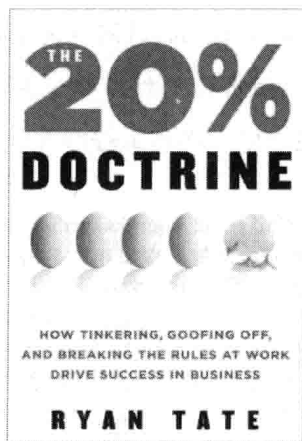
-
- ① 3M 公司的全称是 Minnesota Mining and Manufacturing（明尼苏达矿业及制造业公司），创建于 1902 年，总部设在美国明尼苏达州的圣保罗市，是世界著名的产品多元化跨国企业。3M 公司素以勇于创新，产品繁多著称，在其 100 多年的历史中总共开发了 6 万多种高品质产品。百年来，3M 的产品已经深入人们的生活，从家庭用品到医疗用品，涵盖运输、建筑、商业、教育、电子、通信等各个领域，极大地改变了人们的生活和工作方式。——译者注
- ② 史密森尼博物院（Smithsonian Institution）是由英国科学家詹姆斯·史密森（James Smithson）遗赠捐款，并根据美国国会法令于 1846 年在美国首都华盛顿创建的一个半官方性质的博物馆机构。它是世界上最大的博物馆体系，所属的 16 所博物馆中保管着一亿四千多万件艺术珍品和珍贵的标本。同时，它也是一个研究中心，从事公共教育、国民服务以及艺术、科学和历史各方面的研究。——译者注
- ③ Palo Alto（帕洛阿尔托）是美国旧金山附近的一个城市，被很多人称作为硅谷的中心，惠普公司的总部和斯坦福大学就在那里。——译者注

在星期五下午，只要工作需要，他们可以从实验室管理员那里取走任何东西，包括显微镜、磁控管或者一桶丙酮等；他们不会因此受到任何质疑。这个政策刮起了一股创新疾风。于是，惠普的一些最伟大的产品诞生了（比如打印机）。

也许真的是惠普发明了这个政策，因为大家都知道，惠普公司早在 1939 年就成立了。众所周知，Dave Raggett 在惠普工作期间发明了 HTML，他在整个过程中扮演了很重要的角色。他很显然就是利用了那 10% 的时间。

尽管这个概念在谷歌之前就已经有了，但谷歌的的确确比其他任何人付出了更多，去检验它是一个有效的策略，并且让它在技术圈子里流行起来。无独有偶，我在谷歌的招聘网站上也没有找到任何关于 20% 时间福利的说明，但它确实是谷歌文化中不可分割的一部分。他们继续这个政策是有充分理由的，因为包括 Gmail、Google News、Google Talk 和 AdSense 等著名项目都是靠 20% 的时间做起来的。据谷歌的一位前员工 Marissa Meyer^①所说，谷歌的产品中有一半之多都来源于那 20% 的时间。

在惠普、3M 和谷歌，他们最优秀、最受欢迎的产品中有“很多”都起源于一些碎片时间，在这些时间里，他们允许员工做任何他们想做的事情。这意味着什么呢？我们是否都应该在工作时间“放羊”，去试验我们自己的想法吗？这正是《The 20% Doctrine》（20%主义）这本书探讨的问题。



① Marissa Meyer（玛丽莎·梅耶尔）毕业于斯坦福大学，1999 年加入谷歌，是谷歌的第一位产品经理和首位女工程师，也是《商业周刊》评选的“创新产业 25 位领军人物”之一。2012 年 7 月 17 日，玛丽莎出任雅虎 CEO。——译者注