

What programmers hate most

Radu Sora

12 Mai 2007

Grapefruit*

Agendă

- Programare = Design = Creativitate;
- A fi un programator “bun”;
- A fi un programator “eficient”;
- Daily duties
 - Dezvoltare
 - Client Service
 - Management
 - Educație
- Concluzii



Cauta Job

Cuvinte cheie: Oras: Domeniu:

Filtre cautare

- ▼ **anunturi introduse**
 - azi
 - ultimele 24 de ore
 - ultimele 7 zile
 - ultimele 30 de zile
- ▼ **orase**
 - BUCURESTI(136)
 - Cluj Napoca(29)
 - Iasi(26)
 - Alba Iulia(16)
 - Brasov(16)
 - Sibiu(15)
 - Timisoara(14)
 - [toate orasele](#)
- ▼ **categorii**
 - Software/Tehnologii(204)
 - Internet/New Media(56)
 - IT Hardware(33)
 - Inginerie(13)
 - Finante/Contab.(5)
 - Telecomunicatii(3)
 - Resurse Umane(3)
 - [toate categoriile](#)
- ▼ **tip post**
 - Full time
 - Part time
 - pe baza de proiect
 - Practica/Voluntariat
- ▼ **nivel cariera**
 - Liceu
 - Facultate

Rezultate cautare

Afisare: Fara detalii | Detalii

219 joburi | 1-20 afisate

| Titlu Job | Companie | Oras | Introdus |
|---|----------------------------|--------------------|------------|
| ★ Web developer | Devour Media S.R.L. | BUCURESTI | 11.05.2007 |
| ★ Programator baze de date relationale | CRISoft | BUCURESTI, Brasov | 26.04.2007 |
| ★ analist programator / contabilitate si informatica de gestiune | D.A.C. COMPANY EXIM S.R.L. | BUCURESTI | 26.04.2007 |
| ★ MANAGER DE PROIECT INFORMATIC (Braşov, RO) | ROUTE 66 - Romania | Toate orasele | 11.05.2007 |
| ★ Programator C# | Junior Soft SRL | BUCURESTI | 09.05.2007 |
| ★ Programator web | Full Business Solutions | BUCURESTI | 03.05.2007 |
| ★ PROGRAMATOR | Unidec Computer Systems | BUCURESTI | 02.05.2007 |
| ★ Programator PHP/MYSQL | WEB IMPACT SRL | BUCURESTI | 27.04.2007 |
| ★ Analist / Programator ILE RPG pe sistem ERP ce ruleaza pe server IBM iSeries | QBIT SRL | BUCURESTI | 11.04.2007 |
| ★ Junior Software Developer Cobol (training provided) | TOPTECH SRL | BUCURESTI | 11.05.2007 |
| ★ Programator junior PHP/MySQL (studentii sunt bineveniti) | Kevin Software | BUCURESTI | 11.05.2007 |
| ★ Analist / programator | Probass SA | BUCURESTI | 11.05.2007 |
| ★ Programator PL/SQL - Bucuresti - Pitesti | KEPLER-ROMINFO SA | Pitesti, BUCURESTI | 11.05.2007 |
| ★ Programator PL/SQL - Bucuresti - Pitesti | KEPLER-ROMINFO SA | Pitesti, Craiova | 11.05.2007 |

Programmare = Design = Creativitate == True?

12 Mai 2007

Grapefruit*

Ce este programarea?

- Definiția clasică: Procesul de scriere, testare și mentenanță a codului sursă pentru un program;
- Definiția noastră **preferată**: Rezolvarea problemelor apelând la gândire creativă (rezultatele sunt mai importante decât metoda în sine);
- Creativitatea – posibilă în orice mediu (fără nici un fel de constrângeri);

“Sometimes it seems like people want to be treated like machines, plugged into a job that doesn't require a lot of thinking or creative effort so that they can think and create on whatever they really want to do.”

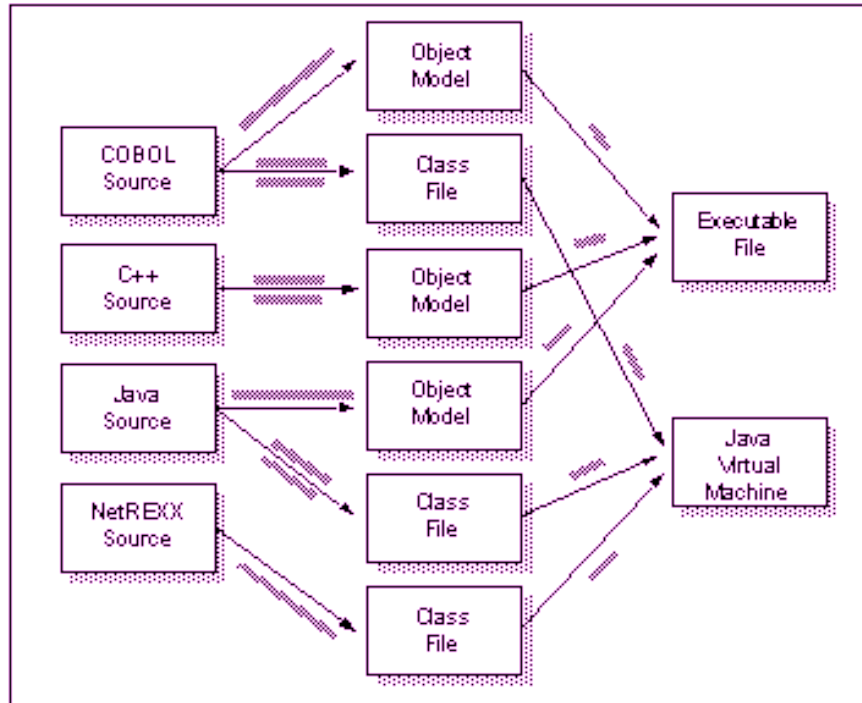
Bruce Eckel

Design



- **Definiție:** rezolvarea unei probleme într-un mod creativ;
- **Direcția funcțională**
 - ușor de înțeles;
 - transmite mesajul dorit;
- **Direcția creativă**
 - forme, culori, simboluri;

Programare



- **Definiție:** rezolvarea unei probleme într-un mod creativ;
- **Direcția funcțională**
 - ...
- **Direcția creativă**
 - ...

Programare

- **Direcția funcțională:**
 - rezolvarea problemei propuse (“as expected”) - straight forward;
- **Direcția creativă:**
 - rezolvarea problemei propuse ținând cont și de:
 - eleganța soluției;
 - eficiența;
 - estetica codului;
 - gradul de scalabilitate;
 - respectarea standardelor;

Care este diferența între un programator
“bun” și un programator “*eficient*”?

Programator “bun”

- **Direcția funcțională:**
 - rezolvarea problemei propuse (“as expected”) - straight forward; ✓
- **Direcția creativă:**
 - rezolvarea problemei propuse ținând cont și de:
 - eleganța soluției; ✓
 - eficiența; ✓
 - estetica codului; ✓
 - gradul de scalabilitate; ✓
 - respectarea standardelor; ✓

Programator “bun” - Probleme

Programator “bun” - Probleme

- se termină proiectul la timp?
 - NU: nu e nici o problema, **cât va lua... va lua;**

Programator “bun” - Probleme

- se termină proiectul la timp?
 - NU: nu e nici o problema, **cât va lua... va lua;**
- se încadrează proiectul în buget?
 - NU: **renunțăm la bani** acum, recuperăm la proiectul viitor;

Programator “bun” - Probleme

- se termină proiectul la timp?
 - NU: nu e nici o problema, **cât va lua... va lua;**
- se încadrează proiectul în buget?
 - NU: **renunțăm la bani** acum, recuperăm la proiectul viitor;
- mai avem timp liber?
 - NU: :(

Programator “eficient”

- se termină proiectul la timp?
 - NU: nu e nici o problema, **cât va lua... va lua;**
 - DA: ✓
- se încadrează proiectul în buget?
 - **NU: renunțăm la bani** acum, recuperăm la proiectul viitor;
 - DA: ✓
- mai avem timp liber?
 - NU: :(
 - **DA: ✓**

**Programator: Cât de greu poate fi să fim eficienți?
In fond avem 8 ore pe zi doar pentru
programare...**

Project Manager: Poftim? Doar programare?

Programator: Ah, nu?!?

Daily duties

12 Mai 2007

Grapefruit*

Dezvoltare

- Programare:
 - Întotdeauna vei lucra pe mai multe platforme, in diferite limbaje de programare;
 - fiecare coleg din firma are grija să folosească versiuni diferite ale aplicațiilor pentru o mai bună colaborare;
 - lucrurile nu ies aproape niciodată la fel de repede și bine cum am plănuit inițial;
 - clienții îți impun de multe ori platformele proprii
 - Cum folosim software antic fără să ne enervăm;
 - Cum dezvoltăm o aplicație pe care nu o putem vizualiza;

**Am terminat cu programarea...Mai e
altceva?**

12 Mai 2007

Grapefruit*

Dezvoltare

- Testare
 - nivele de testare: programator, tester, client, end-user;
 - cu cât o eroare este detectată mai târziu pe lanț, cu atât costul schimbării este mai mare, și tu esti vinovatul principal;
 - programatorii sunt de obicei prea implicați in proiect pentru a detecta erorile proprii (sunt obișnuiti sa testeze pe cazurile favorabile);

Dezvoltare

- Documentare
 - mare parte din cod pare foooooarte ușor de înțeles în momentul în care este scris;
 - situația se schimbă dramatic peste o lună, sau când alt coleg încearcă să modifice codul;
 - în proiectele distribuite geografic, fiecare echipa va prefera să comenteze codul în limba natală (și se face mult outsourcing în Asia...);

Dezvoltare

- Debugging
 - vei constata că este o operațiune plăcută, relaxantă, care nu generează cuvinte grele;
 - project manager-ul îți va cere întotdeauna un estimat de timp pentru corectarea unui bug (care poate varia de la 10 min la 2 săptămâni) în funcție de noroc și karma;
 - problemele care apar aleator și nu pot fi reproduse sunt preferatele tuturor;

Gata cu dezvoltarea. Pot să plec acasă?

12 Mai 2007

Grapefruit*

Client Service

- Explicații
 - clientul vrea să știe permanent ce se întâmplă în proiect; de multe ori pot fi mai cicălitori decât părinții;
 - clientul este o persoană non-tehnică; obișnuiește-te să îi povestești de pachete IP ca despre albinuțe, să îi explici ca un cookie de browser nu e o prăjitură și că faptul că folosește Internet Explorer 5 nu înseamnă că site-ul făcut de tine e oribil;
 - cum să nu fie gata în dead-line? și ce e aia problemă tehnică? nu vă pricepeți?

Client Service

- Client knows best
 - de multe ori clientul (crede ca) e un designer, coder, programator, artist, om de marketing, vizionar, etc;
 - nu trebuie sa negi acest fapt; încearcă să îi explici că are perfectă dreptate, “dar sugestia mea este...” folosind argumente cât mai valide;

Client Service

- Modificarea specificațiilor inițiale
 - la orice proiect se redactează inițial specificații funcționale;
 - la nici un proiect acestea nu rămân neschimbate (la majoritatea proiectelor acestea diferă complet la terminarea proiectului);
 - nu trebuie privită ca o problemă! dacă refuzăm clientul, ajungem în final să implementăm o soluție pe care el nu și-o dorește;
 - Agile Development: “Embrace the change!”;

Ok, am făcut și Client Service. Nu mai am timp de nimic altceva...

12 Mai 2007

Grapefruit*

Management

- Raportare
 - echipa de management vrea în permanent să fie informată asupra progresului din proiecte;
 - dacă nu informezi la timp, vor fi nemulțumiți;
 - dacă informezi prea des, vei pune într-o lumină defavorabilă ceilalți colegi;
 - nu vei găsi niciodată un echilibru între cele două extreme;
 - redactarea de rapoarte ia destul de mult timp;

Management

- Întâlniri
 - exact in momentele în care dorești să nu fi deranjat se va organiza o ședință la care trebuie neapărat să participi;
 - în termeni de echipă, o întâlnire de o oră cu 5 oameni reprezintă de fapt o întâlnire de 5 ore/om;

Management

- Probleme de comunicare
 - sunt iminente între colegi;
 - vei fi de multe ori ultimul care află de o schimbare importantă care îți afectează în mod direct proiectele;
 - la rândul tău, vei prefera de multe ori să investești timpul în dezvoltare, în loc să îți anunți colegii de modificări;

Management

- Estimare
 - placerea fiecărui programator: estimarea numărului de ore pentru un proiect;
 - dacă totul merge bine, te vei încadra în estimat probabil;
 - la cazul ideal, adaugă 20-30% pentru a fi sigur că vei avea timp;
 - află din timp dacă clientul are condiționată lansarea de evenimente care nu se pot anula / amâna (spoturi TV, oferte limitate temporal, etc.);

Management

- Estimare
 - setează dead-line-uri interne pentru proiecte (desigur, înaintea celor setate de client :p);
 - încercă să îți definești din timp strategii de management al riscului (ce se intamplă dacă...);

**Ok. Am înțeles și situația cu management-
ul...Ce mai urmează?**

Educație

- Limbajele de programare, tehnologiile folosite, standardele de comunicare, etc. evoluează constant, probabil mai rapid decât în orice alt domeniu;
- Singura modalitate de a face față situației (distracției) este documentarea periodică din cât mai multe surse de informare (cărți, canale electronice de știri, bloguri, etc);

Concluzii...

12 Mai 2007

Grapefruit*

Concluzii

- A fi un programator eficient implică, **dar nu se limitează** la nivelul cunoștințelor de ordin tehnic;
- Relațiile dintre programator și client, colegii de echipă și management pot fi decisive pentru succesul sau eșecul unui proiect (team player);
- În orice proiect vor exista constrângeri care implică compromisuri. De cele mai multe ori este mai complicat să gândești **căi alternartive** decât funcționalități în sine (în astfel de cazuri și timpul joacă un rol important);

Agendă

- Programare = Design = Creativitate;
- A fi un programator “bun”;
- A fi un programator “eficient”;
- Daily duties
 - Dezvoltare
 - Client Service
 - Management
 - Educație
- Concluzii

Mulțumesc! Întrebări?

12 Mai 2007

Grapefruit*