



Prawa Murphy'ego

Podstawowe Prawo Murphy'ego:

- To co może się nie udać, nie uda się na pewno.

Ogólne prawa Murphy'ego:

- Jeśli da się tu popełnić błąd, to on go zrobi.
- Jeżeli coś może się nie udać, to się nie uda.
- Jeśli coś może pójść źle, to z pewnością pójdzie źle.
- Nie uda się nawet wtedy, gdy właściwie nie powinno się nie udać.
- Jeśli wiesz, że coś może pójść źle i podejmiesz stosowne środki zapobiegawcze, to źle pójdzie coś innego.
- Rzeczy ulegają zniszczeniu wprost proporcjonalnie do swej wartości.
- Wszystkie sprawy biorą w łeb jednocześnie.
- To co wygląda łatwo jest trudne..
- To co wygląda trudno jest niemożliwe..
- Nie wierz w cuda - zdaj się na nie..

Filozoficzne podstawy do prawa Murphy'ego:

- Prawdopodobieństwo wydarzenia jest odwrotnie proporcjonalne do życzenia..
- Sztuczna inteligencja jest lepsza od naturalnej głupoty.
- Jeżeli uczynisz komuś przysługę, to jesteś od zaraz trwale za to odpowiedzialny.
- Niejasność jest wielkością niezmienną.
- Skrót jest najdłuższą drogą pomiędzy dwoma punktami.

- Cztery zjawiska blokują postęp ludzkości: ignorancja, głupota, komitety normalizacyjne oraz ludzie sprzedający komputery.
- Istnieją trzy rodzaje kłamstw: kłamstwa odruchowe, powszechne oraz testy komputerowe.

Matematyczny dowód Prawa Murphy'ego:

- Prawidłowa formuła matematyczna Prawa Murphy'ego ma postać: $1+1=2$ gdzie "=" jest symbolem oznaczającym "niekiedy, jeśli w ogóle".

Prawa Murphy'ego dla informatyków i programistów:

- Na polecenie "Napisz Tak lub Nie" użytkownik wpisuje "Tak lub Nie"..
- Na polecenie "Wciśnij ENTER" użytkownik wpisuje "ENTER"..
- Na polecenie "Naciśnij dowolny klawisz" użytkownik naciska klawisz SHIFT albo ESCAPE..
- Jeżeli napiszesz procedurę, która zapobiega pojawianiu się błędnych wartości, to zawsze znajdzie się użytkownik, który ją pominie. .
- Jeżeli istnieją 4 różne możliwości doprowadzenia programu do krachu i wszystkie 4 zablokujesz, wtedy użytkownik znajdzie piątą metodę. .
- Nie ma programów całkowicie idiotoodpornych..
- Program oddany użytkownikowi w piątek wraca do autora w poniedziałek..
- Na pierwsze 90% programu potrzeba 10% przeznaczonego na jego realizację czasu..
- Pozostałe 10% programu wymaga 90% przeznaczonego na jego realizację czasu..
- Rozpoczynasz zawsze od pozostałych 10%..
- 10%, od których rozpoczynasz pracę stanowią te procedury, które w ostatecznym rozrachunku zostaną usunięte na życzenie klienta. .
- W zespole programistów każdy ma genialny plan rozwiązania problemu. Wszystkie plany się wzajemnie wykluczają i żaden nie prowadzi do poprawnego rozwiązania. .
- Liczba osób w zespole programistycznym ma tendencje wzrastające niezależnie od ilości pracy..

- W każdym programie błędy wykazują skłonność do występowania w tym miejscu, które sprawdzasz jako ostatnie..
- Każdy program, który się dobrze zaczyna, kończy się źle..
- Program, który zaczyna się źle, kończy się przerażająco..
- To co wygląda na niemożliwe potrafi rozwiązać nawet twoja teściowa i to bez pomocy komputera..
- Każdy programista przybywający z innego miasta jest fachowcem..
- Idealny fachowiec wie absolutnie wszystko o niczym..
- Każda formuła i każda stała muszą być traktowane jako zmienne..
- Każdy program w Windows pracuje poprawnie do momentu niczym nieuzasadnionej utraty danych..
- Dla komputera nie ma rzeczy nie do pomyślenia, a tym bardziej nie ma rzeczy niemożliwych - z wyjątkiem tych, których od niego wymagamy.
- W świecie komputerowego przetwarzania danych żadna awaria się nie kończy, ponieważ przechodzi zawsze w następną..
- Awaria komputera wyczekuje cierpliwie na najbardziej niedogodny moment, aby bezlitośnie zaatakować..
- W pracy z komputerem opieranie się na jakichkolwiek zasadach jest błędem..
- Nie unikniesz nigdy dużej awarii, jeśli spowodujesz małą - w najlepszym wypadku mała awaria pozostanie małą, stając się z czasem coraz bardziej uciążliwą..
- Nikt nie jest w stanie przewidzieć wszystkich możliwych awarii - możesz być jednak pewien, że każdą z osobna odczujesz na własnej skórze..
- Wnioski: - Drobne awarie nie istnieją. Jeżeli miała jednak miejsce drobna awaria, oznacza to, że nie poznałeś jeszcze jej rzeczywistych rozmiarów..
- Im doskonalej program wykonuje swoje funkcje, tym dotkliwiej Cię zawiedzie..
- Każdy inny program zawodzi tak samo dotkliwie..
- Tylko niepotrzebny nikomu program przebiega bez zakłóceń..

- Masz zawsze o jeden wirus więcej, niż sądzisz..
- Podczas przeszukiwania program antywirusowy nieodwracalnie zniszczy wszystkie zbiory tekstowe i programowe, a nietkniętym zostanie jedynie wirus..
- Ostatecznie wirus pozostanie jedynym programem możliwym do przetworzenia..
- Elipsy są przedstawiane i drukowane jako schodkowate jajka..
- Schodkowate jajka pozostają schodkowatymi jajkami..
- Koła nie są kołami..
- Wyjątek: Kołami będą wtedy (i tylko wtedy), kiedy narysujesz je jako elipsy. Drukarka przedstawi je wtedy jako poprawne elipsy..
- Program konwersji graficznej może być spokojnie zastąpiony poleceniem kasowania. Wynik jest taki sam, albo przynajmniej wyjdzie na to samo..
- Program kalkulacyjny, który daje właściwy i przyjazny wynik - kłamie..
- Zanim z kalkulacji otrzymasz wyniki jedynie zbliżone do użytecznych, program włączy swój generator liczb losowych..
- Wartości pieniężne możesz otrzymać w dolarach, markach lub muszlach Fidżi; nigdy w złotychkach..
- Wyjątki są liczniejsze od reguł..
- Od wszystkich uznanych wyjątków istnieją wyjątki..
- Jeżeli opanowałeś już wyjątki, to nie pamiętasz już jakich reguł one dotyczą..
- Prawidłowo napisany tekst pojawi się tylko wtedy, gdy napiszesz go ręcznie. .

Prawa Murphy'ego dla służby zdrowia:

- Poziom alkoholu powyżej 0,5 promila zapewnia doraźną nieśmiertelność.
- Nie ma czegoś takiego jak *książkowy przypadek*.
- Automatycznie mnoż liczbę alkoholu, którą podaje pacjent, razy 3.
- Byłoby znacznie mniej wypadków, gdyby zespoły wyjazdowe karetek nie jadały posiłków.

- Głupota jest nieuleczalna i prawdopodobnie zakaźna, bo przybiera rozmiary epidemiczne.
- Gdy dojdiesz do wniosku, że 90% pijanych to tylko zmarnowana protoplazma, będzie to oznaczać, że nabrałeś odpowiedniego doświadczenia.
- Powinieneś być przerażony, gdy dziecko jest zbyt ciche.
- Zakładaj, że wszyscy podlegli ci pracownicy są idiotami, dopóki nie udowodnią, że tak nie jest.
- Rozległość urazu pacjenta jest odwrotnie proporcjonalna do hałasu jaki robi.
- Nigdy nie mów „ups”, gdy pacjent jest przytomny.
- Kiedy każesz zwozić następnego pacjenta do operacji, w zabiegu, który kończysz coś się zaczyna pier...

Prawa Murphy'ego dla żołnierzy:

- Staraj się nie wyglądać podejrzanie – to przyciąga ogień.
- Jeśli wróg jest w zasięgu, ty również.
- Najlepsze wyjście jest zawsze zaminowane.
- Staraj się wyglądać niepozornie – może przeciwnik ma mało amunicji?
- Zawodowcy są przewidywalni – strzeż się amatorów.
- Ataku należy oczekiwać w następujących sytuacjach: – kiedy wróg jest przygotowany – kiedy ty nie jesteś.
- Otaczaj się towarzyszami broni – przeciwnik będzie miał wybór celów.
- Pozorowany atak, który tak mądrze zignorowałeś, okaże się głównym uderzeniem.
- „Postrzał w pierś z perforacją płuca” – twój organizm mówi ci abyś zwolnił.
- Jeśli natarcie posuwa się bez przeszkód – właśnie wchodzisz w pułapkę.
- Nie ściągać na siebie ognia, to denerwuje sąsiadów w okopie.
- Wszystkie zamówienia wojskowe powierza się najtańszym oferentom.
- Największe zagrożenie na polu walki stanowi oficer z mapą.

- Pole rażenia granatu jest zawsze o metr większe niż jesteś w stanie uciec.
- Od ostrzału nieprzyjaciela celniejszy jest tylko ostrzał własnej artylerii.
- Im głupszy dowódca, tym trudniejsze zadania mu powierzają.
- Pociski smugowe – metoda sygnalizowania nieprzyjacielowi własnej pozycji.
- W razie wątpliwości opróżnij magazynek.
- Nigdy nie chowaj się w leju z odważniejszym od ciebie.
- Jeśli brakuje ci wszystkiego z wyjątkiem nieprzyjaciela, to znaczy, że bitwa trwa.
- Po opanowaniu obszaru nie zapomnij powiadomić o tym przeciwnika.
- Po wyciągnięciu zawleczonego granatu przestaje być twoim przyjacielem.
- Części składowe każdej konstrukcji wysyłają się osobno do losowych pododdziałów.
- Cokolwiek robisz, zawsze możesz dostać kulę. Nawet gdy nic nie robisz.
- Najłatwiejsza droga jest zawsze zaminowana.
- Pięciosekundowy zapalnik zawsze odpala po trzech sekundach.

Prawa Murphy'ego dla PKP i pozostałych kolei:

- Jeżeli jedziesz na gapę, to możesz być pewny, że konduktor sprawdzi bilety tuż przed stacją, na której wysiadasz.
- Jeśli podróżujesz bez pieniędzy, i bez biletu – konduktor wysadzi cię z pociągu na stacji, na której żaden pociąg się nie zatrzymuje.
- Pociąg, na który czekasz na stacji, spóźni się co najmniej 15 minut.
- Pociąg, na który biegniesz, odjedzie co najmniej 2 minuty przed czasem.
- Twój bilet miesięczny kończy się o 2 dni wcześniej, niż myślisz.

Dalsze prawa Murphy'ego:

- Jeśli jest jakiś gorszy moment, w którym coś może się nie udać – zdarzy się to właśnie wtedy.

- Jeżeli wydaje ci się, że wszystko jest w porządku – na pewno coś przeoczyłeś.
- Światelko na końcu tunelu to tylko reflektory nadjeżdżającego pociągu.
- Doświadczenie jest czymś, co zdobywasz wtedy, gdy przestajesz go już potrzebować.
- To, czego szukasz, znajdziesz w ostatnim z możliwych miejsc.
- Gdy jest napisane: „jeden rozmiar dla wszystkich” – to znaczy, że nie pasuje na nikogo.
- Jeśli udoskonaliasz coś dostatecznie długo – na pewno to zepsujesz.
- Gdy sprawy zmieniają się ze złych w jeszcze gorsze, proces ulegnie powtórzeniu.
- Gdy nie uda ci się za pierwszym razem, zniszcz wszystkie ślady, że w ogóle próbowałeś.
- Nie wierz w cuda – zdaj się na nie.
- Gdy tylko stewardesa podaje kawę, samolot wpada w turbulencje.
- Czysty krawat zawsze przyciąga zupe.
- Ten, co się waha ma prawdopodobnie rację.
- Od wszystkich znanych reguł istnieją wyjątki; wyjątki są liczniejsze od reguł; jeśli opanowałeś wszystkie wyjątki, to nie wiesz już, jakich dotyczą one reguł.
- Za długi element odpowiednio wymierzony i przycięty na miarę zawsze okaże się za krótki.

Uzupełnienie Praw Murphy'ego:

- Nic nie jest takie proste, jak się wydaje.
- Wszystko zabiera znacznie więcej czasu, niż by się wydawało.
- Jeżeli istnieje prawdopodobieństwo, że coś może pójść źle, to na pewno będzie to właśnie to, co spowoduje największe szkody.
- Jeżeli przewidzisz cztery możliwe sytuacje, w których coś może się nie udać i zdołasz je obejść, natychmiast wyłoni się piąta.

- Sprawy pozostawione samym sobie mają tendencję do przemiany ze złych w jeszcze gorsze.
- Zawsze kiedy masz właśnie coś zrobić, okazuje się, że najpierw musisz zrobić coś innego.
- Każde rozwiązanie rodzi nowe problemy.
- Niemożliwym jest stworzenie czegokolwiek idiotoodpornego, ponieważ idioci są wyjątkowo pomysłowi.
- Natura jest zawsze po stronie ukrytych wad.
- Matka natura jest suką.
- Każde zepsute urządzenie techniczne działa poprawnie w obecności wykwalifikowanego personelu naprawczego.
- Po rozłożeniu i złożeniu dowolnego urządzenia technicznego, zawsze pozostaje kilka części.
- Każde urządzenie techniczne, które uległo awarii, działa prawidłowo w obecności wykwalifikowanego specjalisty.
- Szansa jedna na milion sprawdza się w dziewięciu na dziesięć przypadków.
- Prowizorka zawsze okazuje się najtrwalsza.
- Jeśli coś jest głupie, ale działa, to nie jest głupie.

Filozofia Murphy'ego:

- Optymista wierzy, że żyjemy w najlepszym ze światów. Pesymista obawia się, że może to być prawdą.
- Uśmiechnij się... jutro będzie gorzej.
- Wiedza i doświadczenie przychodzą z wiekiem. Najczęściej jest to wieko od trumny.

Prawa przypisywane innym ludziom pasujące do praw Murphy'ego:

- Jeśli masz wiele do stracenia, gdyby sprawy przyjęły zły obrót, powinieneś podjąć wszelkie możliwe środki, aby temu zaradzić.
- Jeśli nie masz nic do stracenia, odpręż się.

- Jeśli możesz wiele zyskać, odpuść się.
- Jeśli to nie ma znaczenia, to nie ma znaczenia.
- To co idzie źle dostatecznie często, staje się dobre.
- Rzeczy idących źle zawsze będzie pod dostatkiem.
- Kiedy rzeczy idą źle, nie dotrzymuj im kroku.
- Prawo Murphy'ego potwierdza się w najgorszej chwili.
- Nic nie jest tak proste jak się wydaje.
- Wszystko zajmuje więcej czasu niż myślisz.
- Jeśli rzeczy gdzieś idą źle, to najczęściej zaczynają iść źle także w innym miejscu.
- Jak długo trwa minuta, zależy od tego, po której stronie drzwi toalety się znajdujesz.
- Każde urządzenie elektryczne będzie działać lepiej, jeżeli włożysz wtyczkę do gniazdka.
- Każda dostatecznie zaawansowana technologia niczym nie różni się od magii.
- Człowiek, który uśmiecha się, gdy sprawy idą źle, myśli o człowieku, na którego można zwalić winę.
- Przyjaciele przychodzą i odchodzą, wrogowie się akumulują.
- Jeśli posiadasz coś dostatecznie długo, możesz to wyrzucić – jeśli cokolwiek wyrzucisz, od razu będziesz tego potrzebować.
- Kiedy wszystko inne zawiedzie, przeczytaj instrukcję.
- Im bardziej próbujesz zrozumieć łatwy problem, by go rozwiązać, tym bardziej widzisz że nie jest on taki łatwy.
- Im bardziej próbujesz zrozumieć trudny problem, by go rozwiązać, tym bardziej widzisz że jest on nierozwiązywalny.
- Każdy mały problem rozrasta się odwrotnie proporcjonalnie do swojej początkowej wielkości...

Komentarz do praw Murphy'ego:

Murphy był optymistą

PS. Wszelkie błędy w powyższym tekście są ewidentnym dowodem na słuszność praw Murphy'ego!!!!

Główne źródło:

http://pl.wikiquote.org/wiki/Prawa_Murphy%27ego

Źródło: <http://normalnyswiat.blogspot.com/2011/06/prawa-murphyego.html>