

COMPRENDRE L'INFORMATIQUE EN DIX POINTS

Loi de Brooks

Lorsqu'un projet de logiciel est en retard,
mobiliser de la main d'oeuvre supplémentaire ne fait qu'augmenter ce retard.

Axiome de Cann

Quand rien ne marche, il est recommandé de lire les instructions.

Troisième loi de Clarke

Il est impossible de faire la différence entre la magie et la technologie de pointe.

Quatrième loi de Murphy

Si plusieurs choses risquent d'aller mal,
le plus grand dommage sera causé précisément par la chose qui ira mal.

Lois de non fiabilité de Gibb

Les ordinateurs ne sont pas fiables, les hommes le sont encore moins.

A l'origine de chaque erreur attribuée à l'ordinateur,
on trouve au moins deux erreurs humaines,
dont celle qui consiste à accuser l'ordinateur.

Tout système qui dépend de la fiabilité de l'homme n'est pas fiable.

La seule différence entre un imbécile et un criminel
qui attaquent un système réside dans le fait que
l'action de l'imbécile est imprévisible et de plus grande envergure.

Il existe une quantité infime d'erreurs non décelables,
alors que le nombre des erreurs décelables est, ipso facto, limité.

Les investissements pour assurer la fiabilité augmentent
jusqu'à ce qu'ils excèdent le coût probable des erreurs...
ou jusqu'à ce que quelqu'un exige qu'on fasse du bon travail.

Loi de Meskiman

On n'a jamais le temps de bien faire les choses,
mais on a toujours le temps de les refaire.

Loi de Weinberg

Si les architectes construisaient les bâtiments comme
les programmeurs écrivent les programmes,
le premier pivert venu détruirait toute civilisation.