

## Le leggi di Murphy riguardano anche il mondo informatico

Il famoso **Edward Murphy** lavorava come ingegnere nelle Forze Aeree degli USA, facendo esperimenti sulla resistenza umana all'accelerazione. Correva l'anno 1949 quando uno dei membri del suo gruppo di lavoro installò male i 16 cavi di un dispositivo che potevano essere connessi solo in due modi: uno giusto e uno sbagliato. A Murphy scappò di dire qualcosa come "**Se qualcosa può andar male, lo farà**", frase che un suo collega citò più avanti, durante una conferenza, definendola "**legge di Murphy**".

Da allora, tutti i presagi di guasti o peggioramenti, da qualsiasi parte vengano, sono serviti ad ingrossare l'elenco delle frasi pessimiste che si attribuiscono a Murphy, il quale accetta solo di aver coniato la prima, ma nonostante questo è riconosciuto come uno dei grandi pensatori della storia.

Il mondo della tecnologia, dove la probabilità di errore è particolarmente alta, ha il suo proprio capitolo fra le Leggi di Murphy. Qui segue un compendio delle più famose.

---

### Leggi generali

1. La logica è un meccanismo per arrivare ad una conclusione sbagliata usando una metodologia affidabile.
1. Se un esperimento funziona è perché qualcosa è andato storto.
2. Non c'è mai tempo per fare le cose bene, però si deve sempre trovare il tempo per rifarle.
3. E' sempre facile che qualcosa diventi complesso, però è difficile che qualcosa si semplifichi.

### Errori generali

1. Sbagliare è umano ... incolpare il computer degli errori è ancora più umano.
2. Sbagliare è umano, però per causare una grande sbaglio è necessario un computer.
3. La principale causa dei problemi informatici sono le soluzioni informatiche.
4. Un sistema complesso che non funziona è, invariabilmente, l'evoluzione di un sistema più semplice che funzionava bene.
5. Se non salvi il tuo lavoro ogni 5 minuti, il computer si bloccherà solo quando avrai lavorato varie ore.
6. Un computer è in grado di commettere da solo, in due secondi, tanti errori come 20 persone in 20 anni.

## **Software capriccioso**

1. Un programma fa sempre quello che l'utente chiede che faccia, però poche volte fa quello che l'utente desidera che faccia.
2. Quando impari ad usare un programma, esce la nuova versione.
3. I programmi aspettano sempre il momento peggiore per dare errore.
4. Più tempo impieghi a scaricare un programma da Internet, meno probabilità hai che funzioni.
5. Gli unici programmi che funzionano sempre bene sono i virus.

## **Problemi di hardware**

1. Quando finalmente capisci come funziona il tuo computer, è già obsoleto.
2. Un dispositivo darà problemi solamente dopo aver passato anche il test finale.
3. Il disco fisso di un computer si guasterà solo quando conterrà informazioni vitali di cui non è mai stata fatta copia di backup.
4. In condizioni di pressione, temperatura, umidità e altre variabili rigorosamente controllate, un dispositivo farà sempre quello che gli pare.
5. Se hai trovato un componente molto economico, il prezzo scenderà solo dopo che l'avrai pagato.
6. La velocità con la quale i componenti di un computer diventano obsoleti è direttamente proporzionale al loro costo.

## **Ricerca e sviluppo**

1. La funzione principale dei disegnatori di computer è fare le cose difficili per chi lo assemblerà e impossibili per il personale tecnico di manutenzione.
2. Il disegno di qualunque circuito elettrico deve contenere almeno una parte obsoleta, due che non si possono più acquistare e tre che sono ancora in fase di sviluppo.
3. Il pezzo che più si rompe in un computer è quello che si trova nel posto meno accessibile.
4. Se si finisce in tempo un progetto informatico, sicuramente va ripulito dagli errori.

## **Abitudini**

1. Quando tutto quello che si tenta non funziona, leggi le istruzioni.
2. Se non sei completamente confuso, è perché non sei completamente informato.
3. Non importa quanto duramente stai lavorando, succederà sempre che il tuo capo apparirà quando stai navigando in Internet.
4. Le possibilità di uscire puntuali dal lavoro sono inversamente proporzionali alla quantità di messaggi elettronici che il tuo capo ha lasciato per l'ultima ora.
5. L'unica cosa peggiore di un utente che non sa nulla è un utente che crede di sapere tutto.
6. I computer permettono di sprecare tempo in modo molto efficace.
7. La possibilità che un computer si guasti è inversamente proporzionale alla vicinanza della data limite per la consegna del lavoro che stai realizzando.
8. Gli errori nei lavori si riscontrano solamente dopo averli stampati o inviati.

## **Problemi on-line**

1. Quando hai scaricato già il 99% di un file, accadrà sempre che ci sarà un problema nel voltaggio o nelle comunicazioni che ti obbligherà a ricominciare il processo da capo.
2. Quando un messaggio è urgente, è impossibile collegarsi alla Rete.
3. Il tuo partner, che mai si avvicina al computer, lo farà solo quando riceverai un messaggio compromettente da una persona che non ti ha mai scritto prima.
4. Non importa quanto ti sembra neutrale il tuo messaggio, offenderà sempre qualcuno.
5. La prima volta che tralasci di controllare con un antivirus un messaggio, è la prima che un messaggio ha un virus.

## **Problemi di manutenzione**

1. Un esperto è qualcuno che arriva sempre all'ultimo minuto, per condividere la colpa.
2. Una *patch* è un pezzo di software che rimpiazza errori vecchi con errori nuovi.
3. L'informazione si trova sempre nella parte di manuale dove meno ti aspetti di trovarla.
4. Qualsiasi operazione semplice si può spiegare con parole complicate.