

Копипаста — Lurkmore

[← обратно к статье «ЕГГОГ»](#)

Философия МК-61

Программирование МК-61 имеет глубокий философский подтекст.

Ограниченность ресурсов и доступного инструментария, добровольно принимаемая программистом, отражает собой многовековой опыт аскетических духовных практик. Сложнейшая многоуровневая иерархия программ управления калькулятором – от кода, вводимого человеком, до микрокоманд и микроприказов, отражает собой необычайную сложность божественного мироздания, все глубины и уровни материи – от крупномасштабных структур вселенной до элементарных частиц, от сознания до неживой материи, от социума до первозданного хаоса и небытия.

Сам микрокод, прошитый в ПЗУ калькулятора, предстаёт объектом благоговейного созерцания, ибо никто не может в полной мере постичь принципы его работы, структуру или как-либо повлиять на его работу, склоняя нас к агностицизму и мыслям об иллюзорности свободы воли. Тройственность структуры микрокода – команды, синхропрограммы и микрокоманды, и три процессора калькулятора отсылают нас к вытекающей из христианского представления о Боге как о Троице троичности бытия, к естественной (троичной) аристотелевой логике и к концепции триединой русской нации.

Программа, подаваемая человеком калькулятору, с одной стороны представляет собой низкоуровневый автокод, составленный из элементарных команд, с другой же – высокоуровневые инструкции, исполняемые прошивкой ПЗУ, демонстрирует нам диалектический закон единства и борьбы противоположностей. Исполнение же программы, когда, пройдя 105 шагов программной памяти, калькулятор возвращается в начало и продолжает исполнение кода, есть образ колеса сансары, а получение решения задачи становится подобием нирваны, достигнутой в результате правильно написанной и выполненной программы.

Кошмар программиста

Он стоял, закрыв глаза. Его лицо, черты которого явно говорили о недюжинном интеллекте, воле и мужестве, присущих русскому человеку, отражало невозмутимое спокойствие. В голове пронеслись воодушевляющие мысли: «Я программист, я повелитель информации, творец сложнейших алгоритмов и структур данных! Я инженер, я математик, я строю будущее человечества!»...

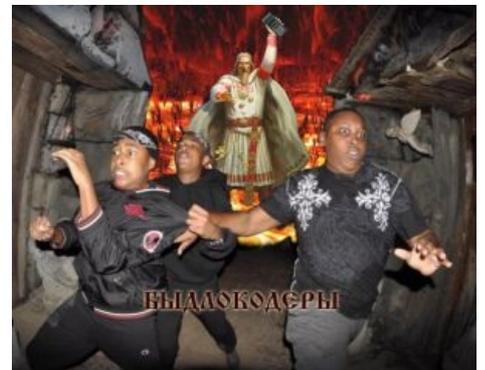
Дикое зловоние заставило его открыть глаза. Оглянувшись, Программист пришёл в ужас. «Где я? Что происходит? Как я тут очутился?!» – мысленно возопил он. Мимо него сновали маленькие омерзительные человекоподобные создания, с ног до головы измазанные непонятной тёмной субстанцией. Будучи подобными неким уродливым карликам, пигмеям-мутантам, они истерично визжали в каком-то экстазе, и этот визг сливался в дикий вой, подобный тому, как если бы тысячи петухов запели в один голос, отчего Программисту стало ещё дурнее.

А вакханалия только набирала обороты. Мимо пробежала стайка смердящих выродков. Программист ловким ударом ноги повалил их на пол и гневно спросил: «Кто вы? Что происходит?!». Принуждённые к ответу, они сказали: «Мы? Те же, кто и ты! Мы кодеры-прогеры. Так что черпай говно и обмазывайся, как все!».

Прежде чем кодеры сумели выскользнуть из-под сапога, Программист успел разглядеть на оголённых ягодицах странные татуировки, как он вскоре догадался, означавшие не то масть прогера, не то его степень зашквара.

Получив напоследок смачный подсрачник, самый наглый из стайки обосрался в полёте, ударился головой об стену и, потеряв сознание, упал на грязный пол. Увидев беспомощное состояние сородича, подбежало несколько кодеров из другого угла помещения и принялось сношать его самыми разнообразными способами. Программист понял, что местная фауна весьма неоднородна, что подтверждалось и особенностями поведения, и внешним видом.

Самые агрессивные и дерзкие, к которым относился и пострадавший кодерок, кучковалась вокруг огромного чана с дерьмом, под которым тлели угли. Поочередно уродцы подбежали и



испражнялись в него. Когда говно начало закипать, вся кодла схватила миски и дружно принялась начёрпывать свою порцию. Затем, словно по команде, шайка стала жадно хлебать свой обед. Однако когда миски оказались наполовину пусты, они стали опрокидывать их себе на голову и тщательно размазывать говно, сперва по лицу, а потом и по всему телу, не пропуская ни одного кусочка.

Но, несмотря на показную наглость и дерзость, этот контингент кодеров был далеко не в почёте у остальных мастей. Их периодически избивали, насиловали, испражнялись им в рот... Впрочем, они и не сопротивлялись, всем своим видом давая понять, что им это нравится. Называли их почему-то веб-макаками.

У большинства из них на ягодицах были аккуратно выведены буквы «PHP» (расшифровывавшееся как «Passive Homosexual Person» – русский язык они не переносили), начиная с левой, причём так, что наверху правой буквы «P» располагалось точно вокруг ануса, а вертикальная линия выполнена в форме эрегированного члена, как бы устремлённого в обозначенное отверстие. На правой ягодице зачастую мелькали надписи, типа «JavaScript», «SQL», «CSS», «HTML» и т. п. Впрочем, многие из них стыдливо замазывали своё клеймо дерьмом.

Неподалёку от них тусовались внешне ничем от них не отличавшиеся кодерки, у которых, однако, у порта ввода-вывода красовались обозначения «Python» или «Ruby» (с анусом, обрамлёнными буквами «o» и «u» соответственно). Их было меньше, но вкусы у них несколько отличались от основной массы макак. Так, они употребляли исключительно жидкий процеженный понос в холодном виде. По причине недостатка такового они зачастую атаковали своих «коллег», но, ввиду многочисленности последних, периодически оказывались в чане с кипящим дерьмом.

Пытаясь укрыться от зловония, исходившего из этого угла, изумлённый Программист направился в центр барака, которым оказалось это жуткое место. Там паслось самое многочисленное стадо грязных ублюдков. На левой ягодице они рисовали символ «C» (от «Cock»), причём «рога» этой буквы венчали налитые кровью залупы, устремлённые в область анального отверстия. На правой же, в зависимости от предпочтений и статуса, могли изображаться два плюса, обозначающие согласие носителя оказывать как анальные, так и оральные услуги за порцию вонючей похлёбки, ещё чаще изображалась решётка, таким образом носитель заявлял, что этот барак – его дом родной, а могло и вообще ничего не рисоваться.

Это была серая, ничем особо не примечательная масса. За одним исключением: они предпочитали разводить говно мочой и блевотой. Особенно у них ценился раствор поноса с живыми глистами и закусью из сушёных фекалий. Гурманы слизывали глистов прямо с членов своих сородичей, иногда подолгу пережёвывая, желая уловить тонкий вкус.

В эту компанию затесались и особи с клеймом «Java» (образовано от «Jackass' vagina» – вероятно потому, что их неотягощённые интеллектом лица напоминали половой орган кавказской ослицы). Они были столь же многочисленны, но научились ещё и получать экстракт урины, которым смазывали тело. Эти практиковали уринотерапию в виде «естественной клизмы» во время совокупления, но, кроме прочего, ещё ценили и сперму, которую добавляли для вкуса в каждое блюдо и обмазывались ею, а также протухшую смегму – чем дольше не применялся и не мылся член, тем больше ценился его обладатель в качестве партнёра. Глистов и опарышей употребляли только в варёном виде, но в больших количествах, поскольку считали, что это положительно влияет на вкус выделений. Некоторые даже практиковали внутривенное употребление урины.

И те, и другие значительную часть времени уделяли совокуплению друг с другом. Групповые оргии не прекращались тут ни на минуту, и чем больше членов принимало тело нибелунга, тем солиднее он смотрелся в глазах «коллег».

В других же, затемнённых углах барака обитали менее примечательные и склонные к кучкованию особи. Особым уважением они не пользовались, их образ жизни считался извращением и вызывал отвращение даже у основной массы местных обитателей.

Разъярённый Программист, видя, где он очутился, но ещё не до конца осознав, как, схватил первого попавшегося пигмея за ноги и одним ударом оным по чану с дерьмом опрокинул его, так что его содержимое залило пространство под шконками. Раздался жалобный визг. Один за другим из-под шконарей стали выползать какие-то жалкие зашуганные существа, чья наружность указывала на практически полную дисфункцию мозга. «Студенты!» – задорно воскликнуло стадо аборигенов и кинулось неистово сношать несчастных всеми мыслимыми и немыслимыми методами.

Стало понятно, почему они боялись показываться на свет. Это были личинки маленьких выродков, которые четыре года должны были анально обслуживать своих старших собратьев. Чем шире в итоге оказывался анус студента, тем выше становился его статус. За попытку обосраться, обмазаться или хлебнуть говна их жестоко наказывали, поскольку старшие, по

всей видимости, бесосновательно, считали, что вкусовые качества дерьма личинок никуда не годятся, а обмазываться они не умеют. Вместо этого им дозволялось драть друг друга и слизывать кончу.

После четырёх лет истязаний проводился обряд инициации. Студента насильно вали всем бараком и заставляли жрать дерьмо, пока тот не обрыгается. После процесс повторялся и повторялся, и так до потери сознания. После этого новоиспечённому аборигену ставили клеймо чуть выше ягодич в виде двуглавого петуха в неправильном шестиугольнике и допускали до ритуалов в зависимости от масти.

Так бы несчастные студенты и остались лежать посреди всего этого петушиного блудодействия, будучи затраханными до смерти, если бы на озверевшее стадо не набросились уродливые свиноподобные тела с кнутами и дубинами в виде фаллосов. Их грязная, покрытая гнойной слизью кожа, свисала с их омерзительных рыл, изо рта капала жёлто-зелёная слюна, а руки были испачканы кровью и говном. Форма их черепов говорила о серьёзных нарушениях в строении мозга, а очертания рож указывали и на другие генетические аномалии. Эти дефекты мироздания, которых, как было ясно из раздававшихся воплей, называли менеджерами, вмиг раскидали быдлокодеров и вновь исчезли в тени, напоследок засунув самым активным дубинки в анусы.

Всё своё время они проводили, подрачивая на происходящий процесс, временами отрываясь на карательные анальные процедуры в отношении быдлокодеров и друг друга, поскольку иерархия имела и у них – так, заправляли ими так называемые «короли всех мастей». Кроме истязания ничтожных и беспомощных ублюдков в силу полного отсутствия интеллекта они были абсолютно ни к чему не способны, поэтому, завидев в стороне Программиста, боязливо обошли его стороной.

Быдлокодерам, однако, такого благоразумия не хватило. Обвинив в своих напастях Программиста, они стали окружать его со всех сторон, оскалив свои рыла в какой-то иррациональной звериной злобе. Замкнув кольцо, они стали приступать к нему всё быстрее. Ещё мгновение, и участь Программиста предрешена...

Поняв всю безысходность ситуации, опечаленный Программист сунул руку за пазуху. Поборов сомнения, он достал оттуда небольшой тёмно-серый предмет. Этот предмет имел форму наподобие сплющенного параллелепипеда, на передней грани которого можно было различить какие-то кнопки с надписями, а в верхней её части – своеобразное сине-зелёное окошко-экран. Под экраном можно было различить строку: «ЭЛЕКТРОНИКА МК 61».

Щелчок. Вспышка. Режущая глаза белая пелена... Оглушительное щемящее безмолвие...

Тушки оказавшихся в непосредственной близости к Программисту кодеров с отвратительным свистом рассеялись зловонным туманом. У стоявших чуть поодаль полопались глаза и из ушей начали вытекать остатки мозгов. Сине-зелёные лучи, исходящие от ужасной машины, пронзали их насквозь, заставляя закипать их внутренности. Ещё мгновение – и они начали взрываться, словно надутые пластиковые пакеты с дерьмом, растекаясь грязной лужей по полу. У находившихся за ними стала сползать кожа и изо всех естественных отверстий потекла кровь вперемешку с испражнениями, после чего они стали изрыгать свои внутренности.

Бедные студенты обдристались кровавым поносом и ещё глубже зарылись под шконками, сжавшись в одну измазанную им кучу. Ещё через миг только жуткий смрад и зловонная жижа на полу и стенах напоминала о том, что здесь творилось. И лишь прилипшие к стенам потроха, изредка падавшие в огромную лужу, нарушали умиротворяющую тишину...

Ударной волной выбило дверь барака, и яркий солнечный свет, едва пробиваясь сквозь душливый смрад, указывал путь к свободе. Поразившись тем, как эти когда-то, в прошлых поколениях, люди смогли настолько деградировать и опуститься, превратиться в расу вырожденцев, Программист пошёл прочь из этого омерзительного места.

Сущность быдлокодерства

А что, собственно, остаётся бедным студентам и задротам, возмнившим, что есть такая специальность – «программист»? Да, есть, но не в таком виде, как эти личинки недочеловека себе её представляют. Одни видят себя в этой роли чуть ли не гениями мироздания, творящими будущее, другие видят в этом хороший способ устроить свою жизнь, обеспечить своё будущее, стабильный заработок и карьерный рост.

Невдомёк убогой пародии на человека, что мало иметь петушиный диплом бакалавра или надрочить пару страниц кода на школьной олимпиаде, чтобы стать программистом. В итоге сей нелепый выкидыш эволюции постепенно начинает осознавать, что мир далеко не такой, каким он его представлял.



Начинается осознание своей неполноценности, бесполезности существования, принципиальной невозможности удовлетворения идиотских амбиций. Но выбор есть всегда. Если довлеет первый вариант, то он будет напирать на саморазвитие, освоение действительно достойных технологий, на которых зиждутся основы и производится лучшее. И понимает в итоге, что здесь он нахуй никому не нужен такой умный. Тогда остаётся лишь второй вариант: нырнуть в общий поток канализации, ухватиться за проплывающий кусок дерьма и питаться с него всю свою никчёмную жизнь. Кого-то это устраивает, как многих устраивает и профессия проститутки, уборщика параши, официанта в «Макдаке» и т. п. Но у более или менее нормального человека начинается ломка системы ценностей, мировоззрения, возникают мысли о бессмысленно прожитой жизни и безысходности, обостряются старые комплексы, перерастая в глубокий психологический кризис...

Да, когда-то «программист» был серьёзной инженерной профессией с оттенком элитарности. В те годы от программиста требовалось действительно мастерское овладение соответствующими технологиями, а это давалось далеко не каждому. Сейчас же любой даун-аутист может себя назвать программистом, потому что освоил азы быдлокодинга и работает за еду. А реальные профессионалы, как и во многих других смежных областях, сегодня практически не востребованы. Так что выбор невелик: кукарекать у параши за банку сгущёнки или молча догнивать в осознании своей полной несостоятельности и бессмысленности существования.

Кодеры-прогеры и МК-61

- Ничего не понимаю... И это программисты? Говно какое-то... Пидоры, блядь. Родина им дала МК-61! Пиши, пиши под МК-61, блядь, не хочу, хочу жрать говно!

— Зелёный слоник

Даже быдло, мнящее себя элитой от программирования, пишущее на всякой экзотической хуйне, вплоть до Брэйнфака и машины Тьюринга, завидев на горизонте МК-61, в ужасе обсиралось и начинало визжать и кукарекать что-то на тему «ватников», «совков» и т. п.

Выделим основные факторы, влияющие на это стадо дебилов:

- 1) русскость языка, калькулятора, его разработчиков и пользователей;
- 2) ограниченность ресурсов, вынуждающее шевелить мозгами, которых у быдла нету;
- 3) язык, напоминающий низкоуровневый автокод, хотя по сути он никуя не низкоуровневый.

Стоит отметить основную причину ненависти быдлатины к МК-61. Это не сложность программирования, не невозможность освоения примитивными быдлокодерскими умишками даже основ этого занятного искусства, не несоответствие быдлокодерским критериям понятия о языках программирования, в силу зависти к гораздо более талантливым представителям профессии (если это можно считать одной профессией) - тут всё гораздо проще и прозаичнее. Всё упирается в понятие русскости. МК-61 сделали русские. Код МК-61 пишется русскими буквами. Что может бесить космополитичную блядину быдлокодера больше, нежели русские слова в коде? Это напоминает ему о том, что когда-то не только такие уёбки, как он сам, но и нормальные люди писали программы, разрабатывали компьютерные системы и т. п. Это для него страшно, ибо тем самым он в полной мере осознаёт свою ублюдочность, полнейшую ущербность перед лицом действительно достойных профессионалов, которые ссали бы сверху на ебала таким хуесосам, живя и работая с ними в одно время.

Сей калькулятор сегодня является прекрасным способом опустить тупорылых быдлокодеров, которые не могут освоить даже основы программирования на МК-61, башкой в чан с дерьмом. Ведь факт того, что под этот калькулятор писали даже советские школьники, накаляет анусы быдлокодеров до критических температур, после чего они взрываются, будто от литра ЭГДН, залитого в жопу, и горят красивым ярким белым пламенем с зелёным оттенком, которое, однако, затмевают разлетающиеся во все стороны ошмётки и реактивная струя говна, извергающегося из сопла взорвавшейся быдлокодерской жопы.

В конечном итоге всё быдлокодерское кудахтанье сводится к рассуждениям на тему «Зачем глисту крылья?» и т. п. На практике же видим результаты такого миропонимания.

Так, чтобы перевезти несколько мешков с дерьмом, быдлокодер возьмёт не доску, чтобы приделав к ней колёса, прибить ручку (ведь тут надо хотя бы знать, с какой стороны молоток взять) и спокойно возить, а реактивный двигатель, который засунет в жопу ишаку, и будет удивляться, хули оно не летает.

Аналогию видим и в высказываниях о ненужности математики для кодеров-программеров.



Конечно, не нужна, иначе это уже будут не совсем быдлокодеры. Возьмём классический пример. Как эти ебланушки вычислят количество 10-ных разрядов в натуральном числе?

Типичным решением будет нечто вроде:

ЕСЛИ число < 10 ТО длина = 1 АЕСЛИ число < 100 ТО длина = 2 АЕСЛИ число < 1000 ТО длина = 3 ... ИНАЧЕ длина = 8 КОН; Ко_ко_ко()

Но более продвинутых деятелей, своеобразных представителей «среднего класса» от быдлокодерства, такая нерациональная трата ресурсов клавиатуры смутит, и они напишут короче:

строка = ВСтроку(число); длина = ДЛИНА(строка); Куд_кудах()

Не удивимся, что, дочитав до этого момента, многие из вас даже и не поймут, что в этом хуёвого. А вот быдлокодер-задрот, помня анальные кары школьных лет в виде ЕГЭ и порванное за диплом бакалавра дупло, решит проблему в духе школьных задачек («так нас учили»):

длина = 0; ПОКА число > 0 ВЫП число = число ДЕЛИТЬ 10; УВЕЛИЧИТЬ(длина) КОН;
Ку_ка_ре_ку()

Наиболее упоротые будут комбинировать и усложнять эти методы, но это уже индусская элита быдлокодинга. Как же сделает, например, программист МК-61? Такая нужда, например, была при написании машины Маркова под сей калькулятор...

lg [x] 1 +

Десятичный логарифм, взятие целой части, инкремент. Всё. Но откуда жертвам образовательных реформ, анального самообучения и оральной дрессировки знать про какие-то там лохарифмы и т. п.? Ведь чтобы писать говнокод, знать даже элементарную математику не просто не нужно, а вредно!

Справедливости ради отметим, что на современных машинах наиболее оптимальным и вменяемым будет вариант с умножением и сравнением, но, естественно, не на МК-61.

Игры на калькуляторе: пример

На МК-61 можно было играть в самые разнообразные игры, которые в своё время писались сотнями на самые разные темы. Приведём пример.

Игра «Хач-трюкач».

Сюжет. Главному герою игры, типичному представителю фауны предгорий Кавказа хачу Ослану, необходимо среди горных ущелий изловить ишака, сбежавшего из аула Чурбанпиздыевка. Игра происходит на неограниченном клеточном поле, где каждая клетка соответствует горному проходу. Наш герой может передвигаться в четырёх направлениях, а более ловкий осёл, прыгая по склонам, передвигается в восьми, но, будучи перепуган охотой, хаотичным образом. Из-за рельефа хач не видит среди гор осла, но по его брачным воплям способен оценить расстояние до него.

Ход игры:

В/О С/П ([0] - идти на одну клетку на север; [1] - на восток; [2] - на юг; [3] - на запад;] С/
П - на экране расстояние до жертвы).

Задача - настигнуть осла за 15 ходов. Возможные исходы игры:

- ишак настигнут, на экране появляется сообщение «-0CL0E6», победа;
- охота не удалась, и наш герой погиб от спермоизлияния в мозг, на экране «90L60E6»;
- герой наткнулся на призрак русского воина, трансцендентную нелокальную сущность, и умер от диареи, «ЕГГОГ»; чем быстрее пойман ишак, тем меньше шанс его встретить.

Предварительный ввод:

8 8 0 8 8 0 8 6 ^ 8 2 0 4 3 0 6 0 \ {x} ^ ВП 7 ПЕ 8 9 0 8 6 0 8 6 ^ 8 0 0 3 0 0 6 0 \ {x} ^ ВП 7
ПД 1 5 П0 Сx П5 П6 С/П

Код программы:

СЧ ^ 6 * [x] 3 - П7 1 + П8 Сx ИП5 ИП7 - x^2 ИП6 ИП8 - x^2 + КвКор С/П ^ 1 - x<0 31
КИП5 БП 52 1 - x<0 38 КИП6 БП 52 1 - x<0 49 ИП5 1 - П5 БП 52 ИП6 1 - П6 СЧ ^ 3 * [x] 1 -
ИП7 + П7 СЧ ^ 3 * [x] 1 - ИП8 + П8 ИП7 ИП5 - x=0 84 ИП8 ИП6 - x=0 84 БП .0 СЧ ^ 1 5 *
1 - x<0 12 0 ^ / L0 12 ИПД С/П ИПЕ С/П