

# Программист — Lurkmore

## ZOMG TEN DRAMA!!!1



Обсуждение этой статьи неиллюзорно **доставляет** не хуже самой статьи. Рекомендуем ознакомиться и причаститься, **а то и поучаствовать**, иначе впечатление будет неполным.



### Внимание!

Эта статья или раздел полны **стереотипами** чуть более, чем наполовину. Возможно, она создана исключительно для **лулзов**.

«Многие из вас знакомы с достоинствами программиста. Их всего три, и, разумеется, это лень, нетерпеливость и высокомерие. »

— Larry Wall

«Программирование — это церебральная мастурбация »

— Физики

«Программист — это профессиональный конвертер галлюцинаций заказчика в жесткую формальную систему »

— Хабрахабр

**Программист** (*проггер, погромист, девелопер, дев (рас. пинд. developer, политкор. software engineer), кодер, кодировщик, кодераст, бояр. числописецъ*) — это человек, который пишет программы. Программисты делятся на архитекторов<sup>[1]</sup>, собственно программистов, **быдлокодеров** и **хеллоуворлддщиков** (расположены в порядке убывания профессионализма).

## Применение

По области работы программисты делятся на системных, прикладных и веб-программистов. Первые пишут операционные системы, драйверы и виртуозно ругаются матом на нескольких языках (в первую очередь на **Си** и иногда на **асме**). Лохматы, небриты (зачастую **бородаты**). Знают, как написать программу для микроконтроллера, чтобы тот заработал с USB. Вторые пишут **прикладной софт** для голых осей, написанных системщиками. Обычные инструменты последних — Жабa, Сшарп, SWIFT, тот же C/C++. Иногда прикладники сбиваются в стаи и пишут компьютерные игры. А иногда и страдают. Веб-программисты являются совершенно отдельной расой и пишут **дейтинги** на PHP, знают JavaScript, HTML, CSS. Отличаются полным незнанием классических алгоритмов и вообще теории, что не мешает **особо хитрожопым** из них зарабатывать **кучи денег**, не особо напрягаясь. Конечно, эти три группы взаимопересекаемые, ибо веб-приложения можно писать и на PHP, и на **яве**, и на **сшарпе**, да хоть на асме, но **нахуй** надо.

Зачастую программисты в шутку называют себя быдлокодерами (в каждой шутке есть доля шутки). Особенно данное явление распространено на **имиджбордах**. Также сам процесс программирования обзывается как «быдлокодинг».

Алсо, **простые пользователи**, считающие, что стоящая у них под столом коробка — процессор (а в клинических случаях — стоящий на столе монитор — это и есть компьютер), называют программистами **админов** («тыжпрограммист!»), **сотрудников техподдержки**, а в конце 90-х — начале 2000-х таковыми называли вообще любого человека, имеющего компьютер и доступ в интернет.



Типичный представитель



Текущее состояние цивилизации программных продуктов с точки зрения физмата

Офисный планктон **утверждает**, что программист или сисадмин похож на **шамана** — оба бормочут непонятные слова, совершая непонятные действия, и оба не могут объяснить, как оно работает. Для этого даже специальный термин есть — танцы с бубном. (спойлер: На самом деле этим страдают админы, которые сами готовят и сами едят за скромные зарплаты. ТруЪ-прогер получает серьезные деньги за годные продукты с хорошей сопроводительной документацией, если работает в производственной компании. Впрочем, в быдлокодер-friendly компаниях условия могут вполне напоминать о бомже с картинки выше. А шаманами терминологически достовернее называть железячников. Потому что знают, за какой конец держать паяльник и *шаманят железяки.*)

## Программист в России

В **Российской Федерации**, в соответствии с решением заседания от 5 июня 2006 года Совета по ИТ при Министре информационных технологий и связи РФ, при организационной поддержке Мининформсвязи РФ и Ассоциации Предприятий Компьютерных и Информационных Технологий (**АП КИТ**) был выполнен проект, по которому лишь программист самого низшего уровня квалификации является кодером, а выше являются руководителями других программистов.

Социальный состав программистов в этой стране:

- низкие социально, пьющие и часто думающие, что вся жизнь должна укладываться в математическую логику;
- женщины, неоправданно обласканные мужским вниманием ещё с технических факультетов, редко симпатичные;
- стареющие «опытные» **мизантропы**;
- прибежища всяких мутных **тараканов** типа социализма, нацизма-ксенофобии, женоненавистничества и админства головного мозга;
- любители **футбола** и рока;
- **пикаперы**;
- юные **форексеры**;
- «**поухалы**» с завышенным **ЧСВ**.

Программисты в этой стране глазами **программистов**:

- неебически умные, тонкие душевно люди. Элита. Все остальные, за исключением братьев-инженеров, — **офисный планктон**, ну и просто **быдло**;
- технические специалисты, блеать, а не какие-нибудь гуманитарии. Гуманитарии для них — низшая форма жизни, не достойная существования;
- неплохо зарабатывающие, особенно если есть удаленный дополнительный заработок какой-нибудь;
- хорошо знающие английский язык. В этой стране практически всё успешно просрали, поэтому основные достижения в ИТ приходятся на Пиндосию, ну и основные доки оттуда.

## Виды программистов

«Прикладные программисты - паразиты на теле мирового сообщества. Копипастят примеры из доки, дают свои имена переменным, а после этого ещё требуют зарплаты!»

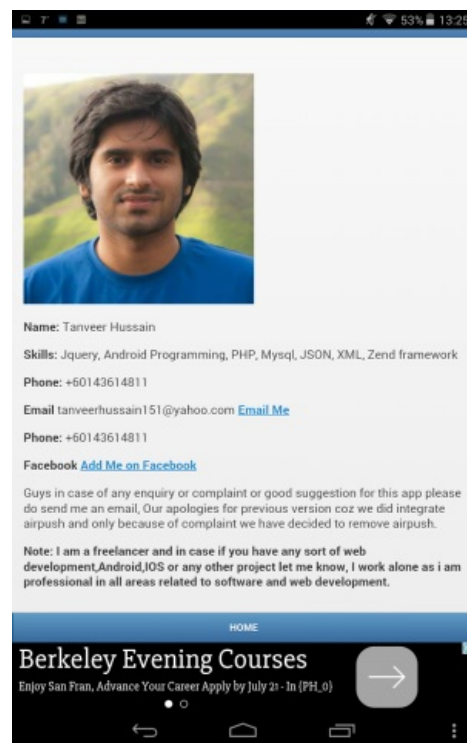
— Cat2

## Хеллоуворлдщик

Основная статья: **Хеллоуворлдщик**

Само понятие **хеллоуворлдщика** тесно связано с одной из классических задач программирования (которая частенько решается самой первой при освоении языка программирования) — вывода на экран сообщения «*Hello, world!*».

**Фурри-пидарасы — нужно быть последним извращенцем, чтобы посвятить жизнь кодерастии.**



Тоже программист



Breaking news!

Как делать сайты  
Истинный  
сайтостроитель

Как эта простая задача решается в различных языках можно полюбоваться на [отдельной странице](#).

## Быдлокодер

Основная статья: [Быдлокодер](#)

**Быдлокодер** (англ. **Code Monkey**) — это человек, который считает [рекурсию мемом башорга](#), не знает основных алгоритмов и тонкостей языка, на котором пишет, и поэтому использует неочевидные и абсурдные решения, а зачастую вообще использует исключительно готовые алгоритмы и программы, находя их на гитхабе и т. п.



## Программист

**Программист** — это то, что вырастет из быдлокодера и хеллоуворлдщика, если они [RTFM](#). Хотя, как показывает практика, из быдлокодера и хеллоуворлдщика никого не вырастает (в отдельных случаях вырастают конфигурасты на [1С](#), или энিকেйщики со знанием Visual Basic или PHP).

**Погромист** — уменьшительно-неуважительно названный программист.

Программисты, особенно российские, [жутко ревностно и нетерпимо](#) относятся к чужому коду, даже работоспособному и отлаженному. Для программиста гораздо проще всё выкинуть и написать самому заново, чем пользоваться чужими работками. Иначе все программы были бы уже написаны, а так — [тысячи их](#). С вышеописанным тесно связано понятие велосипеда.

## День сабжа

Неофициально праздновался в России «каждый 256-й день года» ([sic!](#)). И так аж до 11.09.09, ибо [Шмеле](#) таки [подписал указ](#), узаконив сей день как профессиональный праздник всея быдлокодеров. Отмечается 13 сентября, если год високосный — 12 сентября. Эпик вин, хотя, конечно же, [всем как обычно](#).



Такова жизнь программиста

«Впервые идея празднования «Дня программиста» была обнародована главой издательского дома «Компьютерра» Дмитрием Мендрелюком 15 июля 1996 года. »

— [Загнивающая](#) о «Дне программиста им. Д. А. Медведева»

[ТруЪ](#)-кодеры отмечают 10 декабря — днюху первопроходчицы программинга Ады Лавлейс, написавшей первую прогу в ~1843 году (да-да, в XIX веке) для описанного ей же первого прототипа компьютера. Хотя сосание хуя Бэббиджа и лёгкий флирт на перфокартах считаются прото-программированием может с большой натяжкой, в этом Ада - коллежанка Кюри.

## Отношения с

### Непрограммистами

Организационная структура предприятия



[д'Артаньяны...](#)

«пасть заткни. тож мне ацкий айтишнег. вебпрогер блять! хоть бы на сях писал. в гробу в белых тапках я видала заниматься айти. я **социальный антрополог** между прочим. а таких криворуких боящегогоф как ты надо **УБИВАТЬ УБИВАТЬ УБИВАТЬ РЖАВОЙ СЕКИРОЙ УЖОСА ВО ИМЯ ДОБРА**. Выебается тут перед невинными **детьми**. Думаешь если кусок кода написал, то никто ниче не поймет? лошара ты. »

— мнение *эталонной ТП* о сабже

## Коллегами

«— Ты функциональщик! - прокричал Сергей на весь оупен-спейс-рум номер 14.

Комната притихла в ожидании развязки. — Я видел, как ты вчера вечером каррировал и декаррировал прямо за рабочим компьютером! Неодобрительный ропот и возгласы удивления прокатились по комнате. Кто-то громким шепотом сказал “какой ужас, а я с ним за руку здоровался”. — Знаешь что, Сергей, — сказал Денис, вставая из-за рабочего стола, — любой нормальный мужчина, если у него всё в порядке, может позволить себе позаниматься функциональным программированием. Это естественно. Каждый хотя бы раз, да пробовал. Зачем только об этом кричать на всю комнату? Я же не кричу, что ты объектно-ориентированный! Девушки захихикали, кто-то снова громко пробормотал “ну надо же, а по нему и не скажешь”. Присутствовавший при этом Игорь Матвеевич сильнее вжался в кресло. Только бы никто не узнал про его процедурные наклонности!

»

— *Суть явления*

## Оценка трудоёмкости

### Общение с начальством:

- Невозможно в принципе — я не знаю как это сделать.
- Невозможно — я знаю как, но мне лениво.
- Сложно — придется прочитать документацию.
- В принципе, реализуемо — я как раз вчера скачал из интернета библиотеку, которая решает поставленную задачу.
- Элементарно — употребляется исключительно при оценке задач, стоящих перед другими программистами, независимо от степени их сложности.
- Работает — компилируется.
- Отлаживаю — не компилируется.
- Прогоняю тестовые примеры — пытаюсь найти такой, на котором программа не вываливается.
- Хорошо, я попытаюсь — давай-ка отъебись от меня.
- Работал допоздна — играл по сети.
- К десяти — после обеда.
- После обеда — к 18:00.
- Завтра — через неделю.
- Неделя — месяц.
- Месяц — полгода.
- Год — никогда.
- Точно — может быть.
- Вероятно — вероятность равна 0,5.
- Может быть — нет.



- Нет — а кого вы еще найдёте за такие деньги?
- Этого не было в спеках — иди на хуй.

### Общение с заказчиком:

- Невозможно в принципе — невозможно в принципе.
- Сложно — элементарно, но предложенная сумма мне не нравится.
- В принципе, реализуемо — я понятия не имею, как это сделать, но предложенная сумма мне нравится.
- Элементарно — употребляется исключительно в ответ на вопрос, легко ли будет пользователю освоить интерфейс программы.
- Ресурсоёмкая задача — мне лень заниматься оптимизацией.
- Передовые информационные технологии — мне лень заниматься оптимизацией.
- Большой объём работы — целый час качал библиотеку из интернета.
- Минимальные требования — запустится, но работать не будет.
- Дружественный интерфейс — поддерживается мышка.
- Простой интерфейс — не поддерживается мышка.
- Полная совместимость — никто не проверял, но чем чёрт не шутит?
- Релиз — бета-версия.
- Особенности — глюки.
- Оптимизация — выкидывание того, что так и не удалось заставить работать.
- Превосходит аналоги — занимает больше места.
- Неделя — 1) месяц; 2) день.
- Месяц — 1) полгода; 2) неделя.
- Год — понятия не имею, сколько.

### Общение с коллегой:

- Ламеры — 1) все авторы программных продуктов, за исключением говорящего и собеседника; 2) то же, но включая собеседника.
- Юзеры — низшая форма жизни, тупиковая ветвь эволюции.
- Хакеры — 1) вершина эволюции, принадлежность к каковой говорящего неявно подразумевается; 2) гады, вчера приславшие мне очередной троян.
- Глюкало — 1) софт; 2) железо.
- Глюкодром — 1) железо; 2) софт.

## Программисты и собаки

### Узреть

Собака программиста на **Haskell** гадит, только если кому-то нужно удобрение.

В собаку любителя **OCaml** можно засунуть другую собаку и получить третью.

Собака программиста на **F#** очень похожа на собаку кодера **OCaml** с той лишь разницей, что выходит гулять из дома только через окно.

Собака **лиспера** постоянно путается в своей подстилке, зато обладает уникальной способностью нагадить, не оставив никаких видимых побочных следов.

Собаку программиста на **Perl** иногда не узнает даже хозяин.

Собака программиста на **Python** отходит ровно на четыре шага от места, где нагадила.

Собака программиста на **Ruby** по словам продавцов гадит только там и тогда, где хозяином ожидается такое ее поведение.

Собака **Сишника** постоянно норовит **откусить ногу** не только гостям, но и самому хозяину, зато брошенную палку приносит быстрее всех. При этом может нагадить так, что обрушится весь дом целиком.

Собака программиста на **PHP** гадит абсолютно везде и всегда, но это не волнует ее хозяина, потому что такое ее поведение считается нормальным.

Собака программиста на **Javascript** не умеет делать ничего полезного, кроме как дудеть в дуделки, да асинхронно свистеть в свистелки, запускать снежинки по экрану, показывать рекламу. Поначалу ведет себя крайне неожиданно для своего хозяина.

Собака **C++** ника чем-то похожа на собаку программиста C, только более разжиревшая и ленивая (зато имеет полезные фишки — к примеру вместо хвоста ей можно прикрутить еще одну голову или наоборот).

Призрак собаки программиста на **COBOL** пугает других собак по полнолуниям.

Собака программиста на **1C** не умеет лаять, зато умеет говорить русским языком и разбирается в

бухгалтерии, имеет ярко желтый окрас шерсти.

Собака программиста на **АВАР** чем-то похожа на собаку программиста на 1С, только говорит на немецком языке и стоит в **9000** раз дороже. А еще постоянно пугает других собак, так как папа у нее был пес программиста на Cobol.

Собака программиста на **Java** умеет дышать кислородом, водородом, хлором и даже аргоном, при этом периодически впадает в ступор и начинает с безумными глазами сгребать мусор в помещении.

Собака программиста на **C#** похожа на питомца программиста на Java, хорошо чувствует себя только выглядывая из окна, сидя в помещении с сероводородной атмосферой. Правда, ходят легенды, что некоторые собаки любителей C# тоже умеют дышать кислородом, но при этом мяукают.

Собака программиста на **Objective C** чем-то похожа на собаку программиста на C, при этом имеет квадратную голову, глаза и хвост в виде символов @, а ноги и уши в виде квадратных скобок. Ранее питалась чистым углеродом, сейчас питается только какао.

Собака программиста на **Scala** родилась в будке собаки программиста на Java от связи питомцев программистов на OCaml и Smalltalk.

Собака программиста на **Rust** живет в ящике, вылезая только когда ее кто-нибудь оттуда тащит за шкуру, и при этом умудряется постоянно кусать хозяина за ногу, когда тот пытается себе в эту ногу выстрелить, из-за чего, по всей видимости, нередко меняет хозяев. К моменту выпуска на волю окончательно доняла **горе-хозяина** тем, что взяла за привычку педантично кусаться буквально за каждое нарушение последним правил безопасного обращения с орудием выстрела, то есть — постоянно.

Собака программиста на **Brainfuck** совсем не похожа на собаку, к тому же страдает мазохизмом.

Собака программиста на **Flash/ActionScript** чем-то похожа на собаку программиста на Javascript, только очень не дружит с владельцем мобильной версии собаки на Objective C. Умеет показывать видео и играть с хозяином, больше ни на что не способна.

Собака программиста на **Delphi**, как и собака программиста на C#, живёт только за окном в помещении с сероводородом (хотя её одичавшие версии могут дышать всем тем, чем дышит собака на Java, а мобильные версии — всем тем, что и собака на Objective C). Внешне выглядит как собранная из отдельных компонентов, внутри чем-то напоминает собаку программиста на C (если разозлить, то норовит откусить если не ногу, то руку владельца).

Собака программиста на **LOLCODE** напоминает **нян-кэта**, но ничего не умеет. Имеет размер мозгов такой же, как и у собаки C++ника.

Собака программиста на **Assembler'e** может сбрасывать пароли биоса. Лаает словами eah, edx и прч.

Собака программиста на **JPHP** — **СОБАКА !!!!!1111!**

Собака программиста на **MS SQL** хорошо ищет палку, но только если хозяин бросил палку не в собаку.

Собака программиста на бинарном коде похожа на труЪ собаку, но стоит чуть-чуть ошибиться — и у тебя инопланетный волкожук из 6 **цивы**

Собака АСУТП-шника гадит без передыху в один и тот же угол. Если её прибить, то через две секунды появится другая такая же и продолжит гадить.

## Галерея



[Web-погромист](#)

[Женщино...](#)

[Взгляд на труд программиста со стороны](#)

## Видео

Select-sort with Gypsy folk dance	Shell-sort with Hungarian (Székely) folk dance
Сортировка методом выборки	Сортировка методом Шелла
Bubble-sort with Hungarian ("Csángó") folk dance	Insert-sort with Romanian folk dance
Пузырьковая сортировка	Сортировка методом вставки
Quick-sort with Hungarian (Küküllőmenti legényes) folk dance	Merge-sort with Transylvanian-saxon (German) folk dance
Быстрая сортировка	Сортировка методом слияния
Binary Hand Dance	ПОЧЕМУ ВСЕ ЛЮБЯТ ПРОГРАММИСТОВ? (Клип)   Громкие рыбы Немного позитива
	Народная песня программиста Ностальгия

## См. также

- [Копипаста:Программирование](#)
- [Копипаста:Айтишная](#)
- [Админ](#)
- [Быдлокодер](#)
- [Костыль](#)
- [Языки программирования](#)
- [Хеллоуворлдщик](#)
- [Юрий Никитин](#) — см.раздел «троллинг программистов»
- [SICP](#)
- [Умение разбираться в чужом коде](#)
- [Видеокурсы](#) - на правах антирекламы

## Ссылки

- [Критерии выбора языка программирования](#)
- [Что ждет программиста после 35](#)
- [Теоретический минимум программиста](#)
- [Как программировали наши папы и мамы](#)
- [Воспоминания советского еврея-программиста ч1, ч2, ч3, ч4](#)
- [Эволюция программиста \(да, стааарый боян\)](#)
- [Эзотерические хеллоуворлды](#)
- [Объяснение почему знать матан — круто](#)
- [Вещества в программировании](#)
- [Игры для программистов](#)
- [Девелопер ответит](#)
- [Юмор веб-программистов в картинках](#)
- [История компьютеров в инфографике](#)

## Примечания

- ↑ high-level программеры в узкоспециальном смысле, разрабатывающие основы строения систем; помимо [хардкорного скила](#) кодинга, полностью осилили Гради Буча и Банду Четырёх, умеют проектировать взаимосвязь кодируемого софта, общаться с людьми и организовывать низшее [быдло](#)



Быдло

Alt-Right Drawhore Fandom Grammar nazi Jailbait R'n'B SJW VIP Автобусники Админ Алкоголик Анимешник Анонимус Антифа Бард Благородный дикарь Блондинка Бомж Бревно Буржуй Быдлодизайнер Быдлокодер Ватник Воин Пафоса Гастарбайтер Геймер Гламурное кисо Гопник ГСМ Дальнобойщики Даунгрейд Дачник Драконофаги Дрочер Жлоб Задрот Запрещённый ролик Змагар Инди Казачество Камрад Колхозник Коммуняки Кремлядь Кубаноид Куколд Кулинарный сноб Кулхацкер Курды Либераст Лох Луркоёб Любители волков Малолетний долбоёб Медик Медонос Метал Метробабки

Метросексуал Метрофанаты Мизантроп Мобилодрочер Монархист Москали Мыдло  
Нацбол Начинаящий писатель Небыдло Невеста Неудачник Никита Хрущёв Нищеврод  
НЛП НОД Нудизм Обыкновенный японский школьник Одноклассники.ру Оппозиция  
Офисный планктон Панк Педовка Пешеход Пилигрим Пиндосы Позёр Поляки Попса  
Пост-панк Поцреот Программист Просветленец Проститутка Разведёнка с прицепом  
Рэпер Синее ведёрко Ска Создатель интернетов Соседи Спамер Стрит



#### Языки программирования

++i + ++i 1C AJAX BrainFuck C Sharp C++ Dummy mode Erlang Forth FUBAR  
God is real, unless explicitly declared as integer GOTO Haskell Ifconfig Java JavaScript LISP  
My other car Oracle Pascal Perl PHP Prolog Pure C Python RegExp Reverse Engineering  
Ruby SAP SICP Tcl TeX Xyzy Анти-паттерн Ассемблер Быдлокодер  
Выстрелить себе в ногу Грязный хак Дискета ЕГГОГ Индусский код Инжалид дежице  
Капча КОИ-8 Костыль Лог Метод научного тыка Очередь Помолясь Проблема 2000  
Программист Процент эс Рекурсия Свистелки и перделки Спортивное программирование  
СУБД Тестировщик Умение разбираться в чужом коде Фаза Луны Фортран Хакер  
Языки программирования

[ae:Programming](#)