

Murphys Gesetze

Wenn etwas schiefgehen kann, dann wird es auch schiefgehen.

Das, was Du suchst, findest Du immer an dem Platz, an dem Du zuletzt nachschaust.

Egal, wie lange und mühselig man versucht, einen Gegenstand zu kaufen, wird er, nachdem man ihn endlich gekauft hat, irgendwo billiger verkauft werden.

Die andere Schlange kommt stets schneller voran.

Um ein Darlehen zu bekommen, muß man erst beweisen, daß man keines braucht.

Alles, was Du in Ordnung zu bringen versuchst, wird länger dauern und Dich mehr kosten, als Du dachtest.

Wenn man lange genug an einem Ding herumfuscht, wird es brechen.

Wenn es klemmt - wende Gewalt an. Wenn es kaputt geht, hätte es sowieso erneuert werden müssen.

Maschinen, die versagt haben, funktionieren einwandfrei, wenn der Kundendienst ankommt.

Konstruiere ein System, das selbst ein Irrer anwenden kann, und so wird es auch nur ein Irrer anwenden wollen.

Jeder hat ein System, reich zu werden, das nicht funktioniert.

In einer Hierarchie versucht jeder Untergebene seine Stufe der Unfähigkeit zu erreichen.

Man hat niemals Zeit, es richtig zu machen, aber immer Zeit, es noch einmal zu machen.

Sind Sie im Zweifel, murmeln Sie. Sind Sie in Schwierigkeiten, delegieren Sie.

Alles Gute im Leben ist entweder ungesetzlich, unmoralisch, oder es macht dick.

Murphys goldene Regel: Wer zahlt, schafft an.

Die Natur ergreift immer die Partei des versteckten Fehlers.

Eine Smith und Wesson übertrumpft vier Asse.

Hast Du Zweifel, laß es überzeugend klingen.

Diskutiere nie mit einem Irren - die Leute könnten den Unterschied nicht feststellen.

Freunde kommen und gehen, aber Feinde sammeln sich an.

Schönheit ist nur oberflächlich, aber Häßlichkeit geht durch und durch.

Um etwas sauberzumachen, muß etwas anderes dreckig werden. (Aber Du kannst alles dreckig machen, ohne etwas sauber zu bekommen.)

Jedes technische Problem kann mit genügend Zeit und Geld gelöst werden. (Du bekommst nie genug Zeit und Geld.)

Wenn Baumeister Gebäude bauten, so wie Programmierer Programme machen, dann würde der erste Specht, der vorbeikommt, die Zivilisation zerstören.

Ein Computerprogramm tut, was Du schreibst, nicht was Du willst.

Irren ist menschlich - um die Lage wirklich ekelhaft zu machen, benötigt man schon einen Computer.

Murphys Gesetz wurde nicht von Murphy selbst formuliert, sondern von einem Mann gleichen Namens.

Gesetze der Computer-Programmierung

- Jedes fertige Programm, das läuft, ist veraltet.
 - Jedes Programm kostet mehr und dauert länger, wenn es nochmals abläuft.
 - Wenn ein Programm nützlich ist, muß es geändert werden.
 - Wenn ein Programm nutzlos ist, muß es dokumentiert werden.
 - Ein Programm wird solange expandieren, bis es den verfügbaren Speicher füllt.
 - Der Wert eines Programmes steht im umgekehrten Verhältnis zu dem Gewicht seiner Ausgabe.
 - Die Komplexität eines Programms wächst so lange, bis sie die Fähigkeit des Programmierers übertrifft, der es weiterführen muß.
-
- Golombs Merksätze zur Verwendung mathematischer Modelle
-
- Machen Sie sich keine Sorgen wegen der Erscheinungen im 33. Stadium einer ersten Modellrechnung. (Merksatz: Cum grano salis.)
 - Extrapolieren Sie nicht über den Bereich hinaus, für den das Modell gerade noch paßt. (Merksatz: Spring nicht ins Nichtschwimmerbecken.)
 - Wenden Sie keine Modellrechnung an, solange Sie nicht die Vereinfachungen, auf denen sie beruht, geprüft und ihre Anwendbarkeit festgestellt haben. (Merksatz: Unbedingt Gebrauchsanleitung beachten.)
 - Verwechseln Sie nie das Modell mit der Realität. (Merksatz: Versuch nicht, die Speisekarte zu essen.)
 - Verzerrern Sie nicht die Realität, damit sie zu Ihrem Modell paßt. (Merksatz: Wende nie die Prokrustesmethode an.)
 - Beschränken Sie sich nicht auf ein einziges Modell. Um verschiedene Aspekte eines Phänomens zu beleuchten, ist es oft nützlich, verschiedene Modelle zu haben. (Merksatz: Polygamie muß legalisiert werden.)
 - Halten Sie niemals an einem überholten Modell fest. (Merksatz: Es hat keinen Sinn, toten Pferden die Peitsche zu geben.)
 - Verlieben Sie sich nicht in Ihre Modelle. (Merksatz: Pygmalion.)
 - Wenden Sie nicht die Begriffe des Gegenstands A auf den Gegenstand B an, wenn es beiden nichts nutzt. (Merksatz: Neuer Wein in alten Schläuchen.)
 - Unterliegen Sie nicht dem Irrglauben, Sie hätten den Dämon vernichtet, wenn Sie einen Begriff dafür haben. (Merksatz: Rumpelstilzchen.)