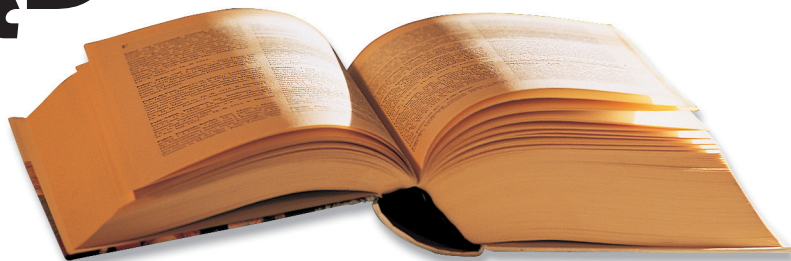


PRZEGLĄD KSIĄŻEK



Paul Graham – Hakerzy i malarze

Paul Graham to znana postać w środowisku hakerskim. Jego bodaj najbardziej popularny esej, „A plan for spam” (zamieszczony w opisywanej książce pod nr 8 jako „Sposób na spam”), stanowił inspirację dla wielu rozwiązań antyspamowych, między innymi w klientach poczty, takich jak Mozilla Thunderbird czy rodzime Elmo. Nie ze wszystkimi ideami Grahama się zgadzano, ale jego wypowiedzi szeroko dyskutowano.

„Hakerzy i malarze” to zbiór niezwykle interesujących esejów, które pobudzają do głębszego zastanowienia się nad mechanizmami leżącymi u podstaw zjawisk, którymi na co dzień zajmują się informatycy. Ale nie tylko.

Rozdział pierwszy można szczególnie polecić osobom zdobywającym wiedzę jeszcze w szkołach średnich czy gimnazjach, a także tym spośród nas, którzy zajmują się przekazywaniem wiedzy. Autor zastanawia się, dlaczego inteligentne jednostki nie cieszą się popularnością w szkole, czy wręcz spotykają się z niczym – wydawać by się mogło – nieuzasadnioną wrogością. Samą szkołę porównuje zresztą do więzienia, ustanowionego na mocy cichej umowy społecznej.

W rozdziale drugim – tytułowych „Hakerach i malarzach” – Graham próbuje rozwiązać problem „mieć czy być”. Zauważywszy, że na pracę, w której można się realizować, jest niewielki popyt, zaś najprościej jest zarobić, robiąc rzeczy przeraźliwie nudne, sugeruje, że wyjściem z sytuacji jest praca dodatkowa – taka, w której nie zarabia się może dużo, ale która sprawia największą satysfakcję. Bowiem „pisanie książek nie jest tak dobrze płatne jak pisanie tekstów reklam dla firm śmieciarskich. A pisanie języków programowania nie jest tak opłacalne, jak opracowanie sposobu na połączenie macierzystej bazy danych czy jej firmy z ich serwerem sieciowym”.

Interesujące są przemyślenia na temat biznesu. Autor bardzo mocno zachęca informatyków do zakładania własnych firm. Przekonuje, że nie należy się bać – jeśli chcemy zarabiać więcej niż przydziałową pensję, jedynym sposobem jest własne przedsięwzięcie. Bogactwo zaś traktuje jako wytworzone dobro – działanie polegające na tworzeniu jest bezpośrednio związane z tworzeniem bogactwa, stąd efektywne jednostki mają duże szanse na odniesienie sukcesu, bez potrzeby rezygnacji z ulubionego zajęcia – programowania.

Z wszystkich tekstów przebija krytyczna analiza zjawisk i powszechnie akceptowanych poglądów. Graham wydaje się wręcz unikać tego, co pospolite, popularne i wykorzystywane przez wszystkich – niekiedy z bardzo dobrym skutkiem. Kiedy pisze o czasach, gdy wraz z kolegą tworzył jeden z pierwszych na świecie sklepów internetowych z częścią uruchamianą na serwerze (obecnie Yahoo Store), zwraca uwagę, że „większość naszych konkurentów programowała w C i C++, co sprawiło, że ich programy były wyraźnie zacołane, bo (między innymi) nie mogły obejść bezstanowiska skryptów CGI (...). My, używając języka Lisp, (...) byliśmy w stanie sprawić, że edytor Viaweb zachowywał się bardziej jak aplikacja przeznaczona dla PC”. I dalej: „W Viaweb fakt, że używaliśmy Lispa, wywoływał zmarszczki na czołach niektórych inwe-

storów i potencjalnych kupców. Ale marszczyli się też na informację o tym, że jako serwerów używaliśmy zwykłych intelowych maszyn, a nie serwerów „przemysłowych” w rodzaju tych produkowanych przez Suna; o tym, że korzystaliśmy z mało znanego

otwartego Uniksa o nazwie FreeBSD, zamiast prawdziwego, komercyjnego SO w rodzaju Windows NT; o tym, że ignorowaliśmy standard o nazwie SET, który miał obowiązywać dla e-handlu, a którego dziś nikt już nawet nie pamięta”.

Graham wydaje się nie lubić Javy. Uważa ten język za niezbyt wysoko umieszczony, choć niezwykle popularny, szczebel na drabinie ewolucyjnej między Fortranem i Algolem a Perlem, Pythonem, Rubym i (na samym szczycie) Lispem. Zachęca do eksperymentowania z nowymi językami przy tworzeniu aplikacji WWW – w tym wypadku bowiem dla użytkownika wykorzystana technologia nie ma szczególnego znaczenia, zaś twórcy może przynieść zarówno znaczne korzyści, jak i poważne problemy.

Książkę tę należy przeczytać – choćby po to, by zrewidować swoje opinie dotyczące rozwoju cywilizacji komputerowej – czy to pod względem idei, biznesu, czy też samej techniki. ■

Autor: Paul Graham.

Tytuł: *Hakerzy i malarze. Wielkie idee ery komputerów.*

Wydawnictwo: Helion.

