

2023年读人月神话有感 转人月神话读后感 (模板5篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。相信许多人会觉得范文很难写？以下是我为大家搜集的优质范文，仅供参考，一起来看看吧

读人月神话有感篇一

人月神话读后感

、《人月神话》是预言了未来还是扼制了未来？

事实是：我们目前的许多工程知识，——无论是从书上看到的，还是从实践中经验到的——大多未曾脱离《人月神话》之所言。

我在开篇中说《人月神话》“是一本可怕的书”。然而我感受恳挚的可怕之处在于：现今凡是论及工程(且不要让人感受是离经叛道)，那么所解说的定然是brooks的这么的经验以及由此推出的见解，可能在不违拗这些经验和见解上的一些翔实的实作措施!我们全然不顾书中所言是假象，还是性质的推论，可能只是假象归纳的一个(未必准确的)答案。尽管这些答案大多数时候都好像预期地展目前你的切实工程中：

原文中还有众多相仿的见解、假象和答案，都成为了切实工程中的既存假象。先民们所说的圣人以及通神者，皆因他们多数时候在准确地预言自己的切实。只有当这个“多数时候”变成半点的时候，先民们才会置疑圣人和通神者的力气。其实我们懂得并未曾预言未来的人，大多数时候是两种情形导致的假象：

他做出了准确的推断；

你主观地跟随了他对未来的设定。

后者是风险的。大师们预言了未来也就改换了未来，即便未来未必“该当”好像他所预言的那样。

但万一这种预言的前提不准确，那么未来定然脱离这种波及而回到它该当的事态上去。好像我们看到的另一些事实一样，有许多假象阐明，我们正在归来工程***的道路上摸索前进。我们也觉察，在大多数情形下，先哲们的预言在实践中被检讨着，只是偶尔“不太灵光”。下表则列出一些不同的例子：

注1：我例举了爽利的一些见解，并不阐明我是ap/xp的fans。问题另论，在这里，我只是解释存在一种不同的信念。

注2 brooks尔后确认“定然丢弃原型”是一个不太准确的见解。

注3 brooks在这里未曾犯讹谬，只是他所谈论的是狭义的流程图，而我们例举的时序图则更广义。

我们追忆上一细节，在《人月神话》中的那“31%的答案”的前提——也即便那7%的性质中，如下两项是显明猜忌的（也是重要置疑）：

目标的性质：是大型工程，是系统项目，而不是过程

个体的性质：是私利性的

其实早就有人意识到个体的性质“未必全是私利的”，尊重这些个体就会带来一些收获。例如ap正是因为更尊重开发人员的禀性与力气，以及互相间的配合而获得了效率的晋级。

再进一步地说，既然brooks设定了“大型工程或系统项目”这么的目标，并给出了一些答案。那么在“小那么一点点的”工程项目中，是不是这些答案就无须定了呢？例如brooks的众多提倡，对于某些目标——例如你要用为期三个月的工夫开发一个的产品——就并不是很管用；可能大约无法厉行——例如你的群体总共只有6个人，连“外科手术式的群体”都组织不起来。

brooks的答案对于同样的目标，以及在他所述的“性质”未能发生改换时，还是比拟管用(或有厉行的可能性)。因而上述一些例外，总是在上述的“7%的性质”被抵赖或被改换的情形下获得的。因而我们提出的问题是“如何抵赖或改换”这些难以撼动的性质。然而在我看来[]brooks早曾经在最佳位置上，给出了撬动它们的一个支点：

brooks感受发生“自力更生小型过程”与“编程系统产品”是不同的问题。

brooks谈论的编程系统产品的规模究竟有多大呢？我想起码该当是以ibm360为参看的。不过书中在引用joelaron(ibm在马里兰州盖兹堡的系统技巧主管)的例子时说，“大型意味着过程员的数目超过25人，将近30,000行的号召”。而按照《人月神话》的数据：人均效率800号召/人年，则这个“大型项目”该当必需1.5年能力告终。另外，还必需大约一倍的人工，来负责除开代码之外的测验、管教、文档和沟通等工作。

好的，万一你有一个“(起码)50人，开发一年半”的项目，那么你能够先接受brooks的答案去实践一下：起码你能够有工夫来谈论工程问题，也能够组建那样规模的群体。然而，难道只有这么的“大型工程”才算得工程，而“小那么一点点”的不算吗？切实是，我们一方面在做着“小那么一点点的”工程项目，另一方面在听着全副业界嘈杂着“为更大规模的工程”而准备的工程理论。我们总在实践brooks的“答

案”可能“预言”，而淡忘这些答案的前提：

brooks的经验源自对ibm360等大型项目实践与分析；

brooks所述的工程是要获得编程系统产品；

brooks感受编程系统产品的工作量可能是自力更生小型过程的9倍(在告终大约雷同功能的情形下)。

事实上我们目前的软件工程的进展是被驾驶了，而不是被预言了。从性质上来说，brooks在《人月神话》中只是谈论了大型工程的厉行，以及相应规模下的群体创立。而我们，便按照这么的设定来摆开了全副软件工作的工程化厉行。

促成这种现状的，并不但仅是一本书的能力，还在于商业的能力。因为只有在这这么扩展开来的工作环境中，才可能有商业时机。——即便那些工程顾问与厉行专家历来未曾厉行过“50人，开发一年半”这么的项目，凡是他们能报出brooks的名字，能谈及某些工具在应付“大型项目”中的获胜经验，他们就曾经获胜了一半了。

为什么“爽利”之初颇受争议？为什么爽利对一些中小型的群体显得管用和可厉行？为什么当这些争议被摆在现在的获胜平息尔后，传统工程的理论家们却不忘恨恨地评上一句：那是一种不能(或难以)利用于大型工程的措施呢？！

因为万一大家都很“爽利”，都只做比这些大型工程“小那么一点点”的工程，那么传统工程的专家们就失业了。反到来，只有把工程做大，大到“爽利”错过了含义，而“宏伟”变成了性质的时候，传统工程就可感受任何失利找到借口：看啊，brooks就说过“未曾银弹”嘛。

读人月神话有感篇二

「转」关于“读后感”

不知是从什么时候开始，不再觉得对“读后感”和“观后感”厌烦了。我相信每个和我差不多年龄的读书人当年都曾经有这样痛苦的经历：春游过了，被要求写个感想；学校组织看了某个电影或演出，被要求写个感想；听了某个先进事迹的报告，被要求写个感想……我清楚地记得，我的每一篇春游日记的开篇都是“啊！一年之际在于春……”，我的每一篇读后感的结尾都是：“啊！看了这部电影（文章），我更加认清了旧社会的黑暗，更加珍惜今天的幸福生活了”。奇怪的是，这样的作文居然每次都能过关。我猜想当年的语文老师对孩子们的这些荒唐文章是持宽容态度的。今天看来，我要感谢那些当年不太受学生们喜欢的语文老师。正是他们的满腹经纶和眼镜片后面的严厉眼神，让我拥有了基本的中文写作能力。我用这种能力记录下我的喜悦和烦恼，记录下我对书籍、电影乃至人生百态的心得和体会。拥有让文字通顺易读的能力，我觉得自己很幸运。

读人月神话有感篇三

暑假里，我读了一本叫作《中国古代神话》的书，其中，让我印象最深刻的是《羿射九日》这个小故事。

《羿射九日》这个小故事大概的内容是：从前，在一片土地上，十个太阳每天轮流值班。但有一天，它们一起出来了，将大地都烧了起来。有一个叫后羿的人翻越了十九座山，跨过了九十九条河流来到了这片土地上。尽管十个太阳喷出了更热的火，热得后羿的喉咙直冒烟，但他还是拿起了弓箭，射下了九个太阳，从此人们又开始过上了幸福的生活。

《羿射九日》这个小故事，从后羿为了拯救这片土地，翻越了十九座山，跨过了九十九条河流，体现了后羿坚韧不拔的

品质，告诉我们做事情一定要坚持到底，不能半途而废。也是通过这个小故事，我感到自己以前在学习上不够静心，不能坚持不懈地抓好学习，平常写作业时也是小动作很多，根本做不到坚韧不拔，持之以恒。以后，我要把这些坏习惯改掉，像后羿一样做到干任何事情都能朝着一个目标坚持到底，专心一致。

「转」

将本文的word文档下载到电脑，方便收藏和打印

推荐度：

点击下载文档

搜索文档

读人月神话有感篇四

金羊毛里有1个王妃，1个国王。国王看上了一为公主，就对王妃失去了感情。他让王妃走了，和那个公主结了婚。王妃还有2个孩子。1个是哥哥，一个是妹妹。国王的妻子心肠很坏。。想：等我死后，他们一定会占我的王位。必须杀了他们。这几天老百姓的家干旱。她就想出了一个注意他对国王说：天神告诉我，这两个孩子是魔鬼，不杀了他们，老百姓的家永远都会干旱。必须杀了他们。为了百姓着想必须杀了他们。

一天，公主和王子躺在天台上，有人拿着刀，一直金羊出来，蹲在地上，所有人都吃了一惊。王子对妹妹说：他好像让我们做他背上。于是王子和公主就坐在金羊的背上。金羊带他/她们穿过海洋，很高，哥哥对妹妹说不要往下看。妹妹偷偷看了一眼，就掉了下去，哥哥让金羊抓住她，最后还是没抓住，就这样妹妹死了。金羊带他到了另一个王国，他和那里的公主结了婚，金羊死了，羊毛还在，这就是金羊毛的故事坏心的公主，好色的国王。可怜的王妃。

读人月神话有感篇五

编程为什么有趣？作为回报，它的从业者期望得到什么样的快乐？

首先是一种创建事物的纯粹快乐。如同小孩在玩泥巴时感到愉快一样，成年人喜欢创建事物，特别是自己进行设计。我想这种快乐是上帝创造世界的折射，一种呈现在每片独特、崭新的树叶和雪花上的喜悦。

其次，快乐来自于开发对其他人有用的东西。内心深处，我们期望其他人使用我们的劳动成果，并能对他们有所帮助。从这个方面，这同小孩用粘土为“爸爸办公室”捏制铅笔盒没有本质的区别。

第四是学习的乐趣，来自于这项工作的非重复特性。人们所面临的问题，在某个或其它方面总有些不同。因而解决问题的人可以从中学习新的事物：有时是实践上的，有时是理论上的，或者兼而有之。

最后，乐趣还来自于工作在如此易于驾驭的介质上。程序员，就像诗人一样，几乎仅仅工作在单纯的思考中。程序员凭空地运用自己的想象，来建造自己的“城堡”。很少有这样的介质——创造的方式如此得灵活，如此得易于精炼和重建，如此得容易实现概念上的设想。（不过我们将会看到，容易

驾驭的特性也有它自己的问题)

然而程序毕竟同诗歌不同，它是实实在在的东西；可以移动和运行，能独立产生可见的输出；能打印结果，绘制图形，发出声音，移动支架。神话和传说中的魔术在我们的时代已变成了现实。在键盘上键入正确的咒语，屏幕会活动、变幻，显示出前所未有的或是已经存在的事物。

编程非常有趣，在于它不仅满足了我们内心深处进行创造的渴望，而且还愉悦了每个人内在的情感。

原文转自：