

# Joachim Graf: MURPHY U ZEMLJI ČIPA

## MURPHYOLOŠKE POSTAVKE

Murphyjev zakon je konkretizacija i logičko proširenje općeg zakona entropije, po kojem svi djelići svemira teže najvećem mogućem neredu. Spoznaja da se ti djelići najmanje jednom nađu vama na putu, vodila je u:

### Marphyjev zakon:

Ako nešto može poći naopako, poći će naopako.

Pronalaskom računala pokušao je čovjek po prvi puta neživoj stvari dati nešto inteligencije. Kobra odluka. Jer do danas nisu računala ni inteligentna ni kreativna. Ipak, podlost, neiskrenost i prepedenost su u njima već optimalno razvijeni. I tako svaki stvaratelj softvera i hardvera te svaki korisnik - ukratko: svaka računalna žrtva - može proširiti Murphyjev zakon na:

### Prva digitalna izvedenica:

Murphyjev zakon je računalima poboljšan.

U vrijeme naprednih višezadaćnih operativnih sustava i višekorisničkih postava, suvremena računala su već danas sposobna izvoditi nekoliko zadataka istovremeno (primjerice pasti uz gubitak podataka i istovremeno brisanje jedine postojeće sigurnosne kopije na priključenim tvrdim diskovima i mrežnim pogonima). Iz toga se može izvući:

### Druga digitalna izvedenica:

Sve polazi nizbrdo najednom.

### Treća digitalna izvedenica:

Poći će naopako, čak i ako ne može poći naopako.

Ipak, masivnom pobjedom PC-a nisu završene muke korisnika, programera, inženjera i drugih sličnih bijednika. Na zaslone širom svijeta počeli su poput plijesni u podrumima pristizati grafička korisnička sučelja. Opremljena miševima i senzorskim pločicama, računalna zajednica dodatno živi pod:

### Četvrtom digitalnom izvedenicom (zvanom još i "prva izvedenica prve digitalne izvedenice"):

Zakon da sve što može poći naopako, polazi naopako, računalima je poboljšan i doveden do savršenstva.

### Prva elektronička primjena Murphyjevog zakona:

Kod računala ništa nije nezamislivo, a kamoli nemoguće - osim željenih rezultata.

### Druga elektronička primjena Murphyjevog zakona:

U svijetu EOP-a nevolje ne prestaju, već se množe, preklapaju i zajedno nastavljaju.

### Treća elektronička primjena Murphyjevog zakona:

Računalne nevolje čekaju najnepovoljniji trenutak, a tada nemilosrdno napadaju.

### Markovo pitanje uz treću elektroničku primjenu:

Mogu li nevolje napasti?

### Jakobov odgovor na Markovo pitanje:

Samo pričekaj.

### Četvrta elektronička primjena Murphyjevog zakona:

Kod računala se ne može ni u što pouzdati. Čak ni u to da se ni u što ne možeš pouzdati.

### Peta elektronička primjena Murphyjevog zakona:

1. Prilikom male nezgode ne možete izbjeći ni veću.
2. U najboljem slučaju će se mala priključiti velikoj, da je podrži.

### Šesta elektronička primjena Murphyjevog zakona:

Nitko ne može zamisliti toliko nevolja koliko ih ima u unutrašnjosti računala.

### Bernardova tužbalica:

Ali možete biti sigurni da će se svaka zbiti baš vama.

### Prva interaktivna primjena Murphyjevog zakona:

Iza svakog otvorenog prozora vašeg grafičkog korisničkog sučelja čeka jedna računalna nezgoda da vas zaskoči u najnepovoljnijem trenutku i nemilosrdno napadne.

Točnim razmatranjem može se prva interaktivna primjena Murphyjeva zakona bez teškoća proširiti:

### Druga interaktivna primjena Murphyjevog zakona:

I iza svakog zatvorenog prozora vašeg grafičkog korisničkog sučelja čeka jedna računalna nezgoda da vas zaskoči u najnepovoljnijem trenutku i nemilosrdno napadne.

### Proširenje druge interaktivna primjene Murphyjevog zakona:

Taj zakon, naravno, vrijedi i za pokazivač miša, spuštajuće, povlačeće i ine izbornike, kao i sve ostalo što se na zaslonu vidi ili ne vidi.

Kako računalo i elektronička obrada podataka imaju korijene u matematici, ovaj opći uvod u računalnu marfiologiju ne bi bio potpun bez matematičkih temelja Murphyjevih zakona. Čitatelj mora, ipak, znati, da matematika i binarna, kao i ljudska logika s jedne strane, te EOP s druge, nemaju ništa, baš ništa zajedničkog. Naravno, s izuzetkom pokušaja dokazivanja toga:

### Matematička osnovica Murphyjevog zakona:

1. Neopozivo vrijedi:  $1+1=2$
2. Upotrijebi li se procesor Pentium, vrijedi:  $1+1=2,0000094274679643$
3. U svim drugim slučajevima je "=" simbol sa značenjem "rijetko, ako ikad".

### Razlikovni teorem:

Razlika između digitalne logike i Murphyjevog zakona je u tome što bi se po digitalnoj logici moralo pretpostaviti da sve uvijek na isti način polazi naopako.

## POČINITELJI

Kad god se u svijetu susretnu računalo i čovjek, ima počinitelja i žrtava. Tko je počinitelj, a tko žrtva, ovisi o osobnom motrištu: bez obzira što se zbililo, čovjek je uvijek žrtva. Zbog toga vrijedi:

### Digitalno četvorno pravilo:

1. Ako ste korisnik, izgubit ćete protiv računala, proizvođača hardvera i programera.
2. Ako ste proizvođač hardvera, izgubit ćete protiv računala korisnika i programera.
3. Ako ste programer, izgubit ćete protiv računala, proizvođača hardvera i korisnika.

### Dosljedni korolari digitalnog četvornog pravila:

1. Ljudskog pobjednika ne može biti.
2. Računalo uvijek pobjeđuje.

### Prošireni korolar digitalnog četvornog pravila:

Ne pobijedi li neko računalo, tada pobjeđuje softver ili periferni uređaji, u najboljem slučaju utičnica.

### Opći zakon o žrtvama:

Bez obzira na kojoj ste strani - ta će strana izgubiti. Promijenite li stranu, promijenit će se i ratna sreća.

## HARDVER

*Hardver je uspješni pokušaj predviđanja softverskih pogrešaka, namijenjen njihovom optimiranju, pohrani i sve bržem stvaranju.*

*Hardver otkazuje u računalu, ulaznom uređaju, pisaču, masovnoj pohrani i drugim u siliciju jetkanim podmuklostima u trenutku kad ga najviše trebamo.*

*S motrišta korisnika, hardver služi da u skladu sa zadanom zadaćom besprijekorno i uz najveću moguću brzinu stvori toliko pogrešaka da u najkraćem vremenu nastane najveća moguća neispravljiva šteta.*

*Nasuprot tome, s motrišta programera i proizvođača, hardver služi tome da u skladu sa zadanom zadaćom besprijekorno i uz najveću moguću brzinu stvori toliko pogrešaka da u najkraćem vremenu nastane najveća moguća neispravljiva šteta.*

### Dvostruki zakon složenog hardvera:

1. Složeni sustavi teže složenim pogreškama.
2. Nasuprot tome, jednostavni sustavi teže složenim pogreškama.

#### Prvo proširenje:

Novi sustavi stvaraju nove pogreške.

#### Drugo proširenje:

Novi sustavi ponavljaju svoje nove pogreške.

#### Treće proširenje:

Svi sustavi stvaraju nove i stare pogreške.

### Zaključni korolari:

1. Složeni sustavi teže sprečavanju vlastitih funkcija.
2. Računala rade samo zbog stvaranja pogrešaka.
3. Sustavi su skloni rastu i zato postaju drski.

### Odjelno specifična izvedenica:

Želite li u svojem odjelu uvijek imati izgovor za vlastite pogreške, opremite se računalima (vidi: Najbolji izgovori).

### Prva opreka digitalne i analogne logike:

Ljudi koji rade s računalima ne ponašaju se onako kako to od njih računala zahtijevaju.

### Druga opreka digitalne i analogne logike:

Ljudi se ispravno ponašaju onda i samo onda kad su sve druge mogućnosti iscrpljene.

### Treća opreka digitalne i analogne logike:

Na sustavima sigurnim za idiote, rade samo idioti.

### Opreka digitalne i digitalne logike:

Računala koja rade s drugim računalima ne ponašaju se onako kako od njih zahtijevaju druga računala.

### Asemblerski aksiom:

Ono što je sastavljeno, prije ili kasnije će se raspasti.

### Pooštrenje:

1. Sve se prije raspada.
2. To se zbiva u najnezgodnijem trenutku.
3. Svi neživi predmeti pomiču se tako da nekome smetaju.
4. Ovo posljednje vrijedi ponajprije za poruke o pogreškama, te kutije za diskete i CD-Rom-ove.

### Opći zakoni popravaka:

1. Kad otkrijete pokvareni dio, nedostaje vam alat za njegovo vađenje.
2. Kad ga možete izvaditi, prodavač ga mora poslati proizvođaču.
3. Kad ga prodavač ima na skladištu, zamjena je nepotrebna.
4. Troškove popravka procjenjujemo tako da predloženu cijenu popravka i cijenu novog uređaja pomnožimo sa dva i potom uzmemo višu vrijednost.
5. Zamjenski dio koji je poslao prodavač ne radi na vašem računalu.
6. Popravljeni dio po ugradnji također više ne radi.
7. Radi li se kod popravka o tvrdom disku, vaše podatke nikad više nećete vidjeti.

### Proizvođačeva vremenska dvojba:

1. Najaviš li proizvod prerano, do trenutka kad se pojavi na tržištu svi će ga zaboraviti.
2. Najaviš li ga prekasno, ted će te konkurencija prestići istim proizvodom.
3. Uvijek je ili prerano ili prekasno.

### Korolari (također zvani "Novellove katastrofe"):

1. Novi proizvodi najavljuju se sve ranije, najkasnije šest mjeseci prije završavanja prvog prototipa.
2. Proizvod se uvijek pojavljuje nakon najavljenog datuma, najranije šest mjeseci nakon najave.
3. Kad je uređaj raspoloživ, zastario je.
4. Stvarno uvođenje nekog proizvoda zbiva se uvijek nakon najave konkurentskog proizvoda sljedeće generacije.

### Logička posljedica (sindrom Windowsa):

Neki će proizvođači početi samo najavljivati proizvode kako bi uštedjeli troškove razvoja i proizvodnje.

### Markovi zakoni o dodacima:

1. Kad proizvođač izjavi da uređaj ima ovaj ili onaj dodatak, to samo znači da je namjerno izostavio neki važni dio kako bi ga vi morali dodatno kupiti.
2. Dodatak uvijek košta više od samog uređaja.
3. Dodatak radi, ali ne kod vas.
4. Kad jednom prodate računalni sustav, nećete se riješiti dodatka.

### Franjine hobističke spoznaje:

1. Rastaviti elektronički uređaj nije teško.
2. Ponovo ga sastaviti tako da radi, nemoguće je.
3. Suprotno vrijedi samo kod drugih.

## RAČUNALO

*Mogućnosti računala posljedica su njegove inteligencije - dakle broja ugrađenih pogrešaka, brzine stvaranja najvećeg broja kobnih posljedica i vremena potrebnog računalu da se oporavi od vašeg unosa.*

*Već godinama računalna industrija uspješno povećava mogućnosti i učestalost pogrešaka vašeg sustava, čime prehranjuje sve veći broj servisnog osoblja te stručnjaka za postavljanje susutava i pronalaženje pogrešaka. Tom sve većem tržištu stoji nasuprot sve manji broj tvrtki koje bez računala mogu ostvariti pozitivnu bilancu. O još manjem broju tvrtki koje uprkos računalima ostvaruju pozitivnu bilancu ne treba ni govoriti.*

*Murphyjevi zakoni su, kako smo utvrdili, računalima poboljšani. Kako ovo pravilo vrijedi i za sam računalni sustav kao i za odnos "računalo: ostatak svijeta", veliki su izgledi da već u doglednoj budućnosti neće postojati nikakve druge tvrtke osim proizvođača i popravljivača računala, sve dok zbog obvezne računalne pogreške i one ne padnu pod stečaj pa preostane društvo kojem osim računalnih pogrešaka ne postoji ništa drugo.*

### **Čudo veličine:**

Svako računalo je premalo.

### **Podrobnije:**

1. Ako je tvrdi disk dovoljno velik, premala je radna memorija.
2. Ima li dovoljno radne memorije, premalen je tvrdi disk.
3. Ako su i radna memorija i tvrdi disk dobre veličine, tada imate operativni sustav koji
  - a) jedno od toga ili oboje ne podržava, ili
  - b) zahtijeva takvu podjelu memorije koju potrebni korisnički programi ne razumiju.

### **PCI - proširenje čuda veličine:**

1. U svakom slučaju vašem računalu nedostaje jedan utor za proširenje određene vrste.
2. To ustanovljujete tek kad ste kupili novu karticu za proširenje.

### **"WINDOWS"- proširenje čuda veličine:**

Kad vaš računalni sustav proširite na odgovarajuću veličinu, na tržište stiže novi operativni sustav za koji su radna memorije, tvrdi disk ili oboje premali.

### **Monitorska izvedenica:**

1. Svaki monitor je premalen.
2. S većim monitorom povećava se količina skrivenih teškoća.
3. S većim monitorom povećava se i količina vidljivih teškoća.

### **Izbornička izvedenica:**

1. Svaki padajući, spuštajući ili kakav drugi izbornik je premalen.
2. Ima li izbornik "n" polja, tada se željena stavka nalazi na položaju "n+1".
3. Željena izbornička stavka nikada nije odmah na dohvat miša.

### **Opće pravilo raspolaganja memorijom pod Windowsima:**

1. Manje od 128 MB radne memorije znači da se vaši programi odvijaju presporo.
2. Točno 128 MB radne memorije znači da se vaši programi odvijaju presporo.
3. Više od 128 MB Windowsi na podržavaju.

### **Matejevo opće iskustvo o dogradnji:**

Dogradnja radi samo uz skupo hardversko proširenje.

### **Pooštrenje Matejevog općeg iskustva o dogradnji:**

Dogradnja ne radi ni sa skupim hardverskim proširenjem.

### **Pooštrenje pooštrenja:**

1. Sa skupim hardverskim proširenjem više ne radi stara inačica softvera.
2. Izvadite li skupo hardversko proširenje, ustanoviti ćete da ste već izbrisali staru softversku inačicu.
3. Jedina osoba, koja vam u odjelu tehničke podrške proizvođača može pomoći, otišla je na šestotjedni odmor.
4. Nakon šest tjedana odmora odlazi na osam tjedana školovanja.
5. Nazovete li ponovo, napustila je firmu.
6. U svakom drugom slučaju, ne može pomoći rješavanju vaše teškoće.

### **Prvi opći zakon dogradnja:**

Kad ste se navikli na način rada jednog programa, izlazi nova inačica s posve drugim korisničkim sučeljem.

### **Drugi opći zakon dogradnje:**

Nova inačica programa pojavljuje se i onda kad ste naučili izbjegavati pogreške stare inačice.

### **Pravilo postave Windows sustava:**

Windows - preporuke će na vašem sustavu uvijek izazivati najgore moguće rezultate.

### **Podrobnije:**

1. Boje će se postaviti tako da ništa ne vidite.
2. Pisma će se postaviti tako da ništa ne možete pročitati.
3. Međusklopovi će se postaviti tako da ne možete pomaći miša.
4. Stol će se postaviti tako da ne možete ništa pronaći.
5. Tipkovnica će se postaviti tako da možete utipkavati samo čudne znakove.
6. Pisač će se postaviti tako da ne može ispisivati.
7. Kod postave zemlje u najboljem slučaju ćete dobiti "Grčku".
8. Datum i vrijeme imat će krivi oblik, i osim toga će prikazivati sistemsko vrijeme pokvarenog računala.
9. Vašu mrežu Windowsi ne podržavaju.
10. Jedine moguće veličine virtualne memorije biti će 1024 bajta ili 16 GB.
11. Zvuk ćete moći postaviti samo onda ako ga ne želite.
12. U svim drugim slučajevima Windowsi će biti nijemi.
13. Isporučene pogonitelje vašeg hardvera Windowsi neće pronaći.
14. Prilikom postave, Windowsi će izbristati sve pogonitelje i pomoćne programe koji su dosad na vašem računalu besprijekorno radili, te ih zamijeniti neispravnim i nesukladnim programima.
15. Dotad neispravni ili nesukladni programi ostati će sačuvani.

### **Poopćenje:**

Vaš "Windows - sukladni" program svakom je sekundom svog postojanja sve nesukladniji.

### **Saznanje "Plug & Play":**

1. Vaš je sustav uvijek 99-posto sukladan.
2. Vaš najčešće korišten program dohvaća posljednji postotak i pada uz gubitak podataka.

### **Stiroporska prognoza:**

1. Što je uputa za uporabu jednostavnija (primjerice "ovdje povući"), to je teže iz materijala za pakiranje izvući potrebne dijelove.
2. Najvažniji dio uvijek ćete baciti zajedno s kutijom.
3. Sve dijelove materijala za pakiranje nećete moći vratiti u kutiju kako biste ih pohranili za kasniju uporabu.
4. Čim je računalo napustilo kutiju, u nju više ne može natrag.

### **Trinaest zakona o dijelovima:**

1. Skupi čip, zaštićen brzim osiguračem, zaštititi će osigurač i pregorjeti prije njega.
2. Dijelovi rade toliko dugo, i zaista samo toliko dugo, dok ne prođu kontrolu kakvoće.
3. Nakon što ste skinuli poklopac odvijajući 16 vijaka, ustanoviti ćete da ste skinuli krivi poklopac.
4. Nakon što ste poklopac učvrstili sa 16 vijaka, ustanoviti ćete da ste zaboravili priključiti neki kabel ili staviti neki prenosnik.
5. Kad računalo već radi, na stolu ćete pronaći preostale dijelove.
6. Tolerancije se zbrajaju prema sve većim teškoćama u montaži.
7. Utori ili podnožje u koje nešto valja umetnuti nalaze se na najnedostupnijim mjestima.
8. Za svaku složeniju montažu potrebne su vam tri ruke.
9. Za svaku jednostavnu montažu potrebne su vam četiri ruke.
10. Rupe za vijke na kućištima uvijek su za desetinku milimetra preuske.
11. Rupe s pravilnim promjerom nalaze se na krivim mjestima.
12. Matice nikad ne odgovaraju preostalim vijcima.
13. Jedini raspoloživi utor ne odgovara duljini kupljene kartice.

### **Zakon servisne službe:**

Neispravno računalo radi u prisustvu servisnih osoba.

## ULAZNI UREĐAJI

### Osnovni zakon o tipkovnici:

1. Vaša tipkovnica uvijek ima jednu tipku manje od onog što podržava željeni program.
2. Vaša tipkovnica uvijek ima jednu tipku previše koje se može i hoće pokvariti.

### Osnovni zakon o sukladnosti miša:

Kupite li svom sustavu sukladnog miša s tri tipke, cijeli život nećete naći program koji podržava treću tipku. U trenutku dok prijedete na Microsoftovog miša sa dvije tipke, pretežno ćete morati raditi s programom koji koristi treću tipku.

### Osnovni zakon o zaslonu za dodirivanje:

Microsoftovom mišu sukladan pogonitelj zaslona za dodirivanje posve je sukladan tek onda kad i monitor i zaslon za dodirivanje kotrljate preko pisaćeg stola.

### Zakon o sistemskim parametrima:

1. Brzina pokazivača miša uvijek je premala ili prevelika.
2. Odgovara li brzina miša, premala je ili prevelika brzina dvostrukog škljocaja.
3. Ako je miš dobro podešen, brzina ponavljanja tipaka na tipkovnici je premala ili prevelikaaaaa.

### Simbolska primjena zakona o sistemskim parametrima:

1. Ako prebrzo škljocnete na simbol, ne događa se ništa, jer ste prebrzo škljocnuli.
2. Kad na simbol škljocnete prepolagano, ne događa se ništa, jer ste škljocnuli prepolagano.
3. Kad na simbol škljocnete samo jedanput, ne događa se ništa, jer ste škljocnuli samo jedanput.
4. Kad prikladnom brzinom dvaput škljocnete na simbol, ne događa se ništa jer ste morali škljocnuti samo jedanput.
5. I tako se ne događa ništa, jer su se Windowsi srušili.

### Fenomen kobasičastih prstiju:

Pritisnete li istovremeno dvije tipke, na monitoru će se pojaviti onaj znak koji niste htjeli.

### Grgurova prva tužbalica:

Kvari se uvijek ona tipka koju najviše trebamo. Dakle, uvijek "Enter", nikada tipka "CLR HOME" ili "F12".

### Grgurova druga tužbalica:

Na mišu se uvijek kvari lijeva tipka.

### Proširenje Grgurove druge tužbalice:

Kad u sistemskim parametrima zamijenite tipke miša, kvari se lijeva tipka a desna opet radi.

### Poopćenje Grgurove druge tužbalice za miševе sa tri tipke:

Na mišu sa tri tipke nikada se ne kvari srednja.

## PISAČ

*Može se uzeti da je pisač posljednja karika u lancu digitalnih podlosti. Zbog ispunjenja Murphyjevog zakona vrijedi:*

### Vrhunski zakon ispisa:

1. Kad sve radi, zakazati će pisač.
2. Ako pisač ne zakaže, ispisani rezultati su krivi.
3. Vrijede li rezultati, nećete ih moći dešifrirati.
4. Ako je sve u redu, to nikoga ne zanima.

### Aldusov osnovni zakon ispisa:

Ispis nikad nije potpun.

### Konkretizacija Aldusovog osnovnog zakona ispisa na rukopise:

Pogrešku u ispisu otkrit ćete tek kad pogledate kopiju, a pismo s izvornikom već je u poštanskom sandučiću.

### Konkretizacija Aldusovog osnovnog zakona ispisa na grafiku:

1. Ispis nikad ne stane na jednu stranicu.
2. Ispis ne stane na jednu stranicu čak ni kad to program pokaže.
3. Stane li ipak na jednu stranicu, onda je perforacija papira tako postavljena da ispis ide preko nje.

### Matematički dokaz za ispisni papir:

Kod teksta za ispis duljine n stranica, na raspolaganju stoji n-1 list ispisnog papira.

### Božićev sindrom (također zvan i "opća naljepnička prevara"):

Pisač besprijekorno ispisuje naljepnice sve dok se nalazite pokraj njega. U trenutku kad napustite sobu, naljepnice se lijepe uz pogonske valjke.

### Epsonov zakon matričnog ispisa:

1. "Near Letter Quality" znači da pisač ispisuje nešto slično slovima.
2. "Letter Quality" je kakvoća kod koje se tek pomnima promatranjem može ustanoviti da potječe iz matričnog pisača.
3. "Draft" je ime za ispis kod kojeg loša pisača vrpca ne ostavlja trag, a nova pisača vrpca ostavlja na papiru oko tri milimetara široke svijetloplave crte. Oboje, naravno, najvećom mogućom brzinom.

### Hewlett-Packardovi zakoni laserskog ispisa:

1. "300 dpi" znači da je zbog grubog tonera svako pismo manje od deset točaka jedva čitljivo, a svako drugo pismo zamrljano.
2. "600 dpi" znači da je zbog grubog tonera svako pismo manje od devet točaka jedva čitljivo, a svako drugo pismo je zbog nečistog tonera zamrljano.
3. "800 dpi" znači da ste za mogućnost pisača sa 600 dpi dali previše novaca.
4. "PostScriptu sukladan" znači da vaš pisač ne podržava naredbe PostScripta.
5. "Original PostScript" znači da vaš pisač ne podržava samo važne naredbe PostScripta, ali zato ne ispisuje ni pisma TrueType.
6. "Original TrueType" znači da vaš pisač ne ispisuje ni TrueType niti PostScript.

### Opći postulat o PostScriptu (poznat i pod imenima "DDL-zapovijedi" ili "PCL-preporuke"):

1. Potrebno pismo nedostaje.
2. Postoji li pismo, nedostaje željeni oblik.
3. Postoji li oboje, pisač ispisuje u krivoj veličini na krivom mjestu.
4. U svim drugim slučajevima ispis započinje porukom o pogreški i odmah se prekida.

### Posebni postulat o PostScriptu (također poznat pod imenom "postulat o najmanjem zajedničkom nazivniku"):

1. Standard PostScripta pisač i program određuju posve različito.
2. Jedino pismo koje oba razumiju je Courier od 10 točaka.

### Izuzetak posebnog postulata o PostScriptu:

Stavak 2 vrijedi samo onda kad vam to pismo ne koristi. Želite li upotrijebiti pismo Courier od 10 točaka, pisač i program će neke ASCII-znakove pretvoriti u "ZapfDingBats".

### Izuzetak izuzetka posebnog postulata o PostScriptu (također poznat pod imenom "Pravilo o ¶"):

DOS i Windows-programi naravno, prevode ASCII posve različito, tako da ćete sve za pisanje va#ne kva@ice morati konvertirati ručno.

**Dragino osnovno pravilo:**

Pisač nikad ne prima toliko malo podataka da barem jedan list papira ne zagadi beskorisnim znakovima.

**Dragina spoznaja o uvlačenju papira:**

1. Traktor ne može uvlačiti pojedinačne listove papira, a uvlačač beskonačni papir.
2. Osim toga, traktor služi samo za koso uvlačenje beskonačnog papira.
3. Nasuprot tome, uvlačač služi samo za koso uvlačenje pojedinačnih listova papira.
4. Što je pisač teže rastaviti, to on prilikom zastoja dublje uvlači papir.

**Murphyjev prigovor na Draginu spoznaju:**

Pisač uvlači papir točno i čisto u trenutku kad to ne trebamo.

## POHRANA PODATAKA

**Pravilo CD-ROMA-a:**

Kad CD zaglavi u pogonu, primijenite silu. Ako ga pritom oštetite, nije važno - ionako ste morali nabaviti novi.

**Poučak o pogreškama prilikom čitanja:**

Pogreška čitanja javlja se samo kod podataka koji su vam neophodni, i od kojih nemate nijednu sigurnosnu kopiju.

**3M-ov aksiom o formatiranju:**

Disketu koja se već nalazi u disketnom pogonu svakako ćete formatirati krivom gustoćom zapisa.

**Točnije:**

1. HD-disketu formatirat ćete na 360 KB.
2. DD-disketu formatirat ćete na 1,2 MB.

**Posljedica:**

Da ste 360-KB disketu formatirali na 1,2 MB primjetit ćete tek kad na nju spremite jedinu kopiju životno važnih podataka koje više nećete moći pročitati.

**Gregurićeva prva spoznaja o općoj nesigurnosti:**

Tek nakon što ste - prilikom formatiranja, na primjer - s "D" odgovorili na programsko pitanje "Jeste li sigurni?", past će vam na pamet da možda i niste tako sigurni.

**Gregurićeva pooštrena spoznaja o općoj nesigurnosti:**

Kad nakon toga provjerite disketu, biti ćete sigurni: upravo ste izbrisali vaše najvažnije podatke:

**Osnovno pravilo o ljepljivim tekućinama** (poznato i pod imenom "poučak o Coca-Coli i kavi"):

Šalicu kave ili čašu kole prevrnut ćete samo onda ako još nije prazna.

**Posljedice:**

1. Prolivena tekućina nepogrešivo nalazi put do najvažnije diskete na stolu.
2. Put do nje vodi preko ispisa i zabilježaka koje nemaju kopiju na papiru ni datoteku na disku.
3. Mrlje na papirima pokrit će najvažnije dijelove.
4. Kad stigne do ciljne diskete, tekućina ulazi u otvor glave za čitanje/pisanje.
5. Stoji li više disketa na raspolaganju, tekućina će ući u onu na kojoj se nalazi više datoteka s neponovljivim podacima.
6. Nakon toga disketu više nije moguće pročitati.
7. Ako se na disketi još može pročitati neka datoteka, bit će nevažna (primjerice s popisom hrane koju ste trebali kupiti prošli tjedan).
8. Program za obnovu omogućit će čitanje svih sektora diskete. S izuzetkom važnih.

**Zakoni kutija za diskete:**

1. Disketu je lakše staviti u kutiju nego je iz nje izvući.
2. Plastične pregradice u kutijama otežavaju pronalaženje diskete.
3. U suprotnom ruše traženu disketu prema naprijed.
4. Disketa se nikad ne nalazi u pretincu u kojem je tražite.
5. Ključeve nikad nećete izgubiti. Samo onda kad kutiju slučajno zaključate.
6. Kutije za diskete ne mogu se slagati jedna na drugu.
7. Suprotno ćete pokušavati dokazati sve dotle dok jednu od njih ne dotaknete. Tada će se sve srušiti i svoj saržaj prosuti po podu.

**Delićeva tužbalica:**

Na praznoj disketi možete dugo i uzaludno tražiti.

**Murphyjevo proširenje Delićeve tužbalice:**

I na punoj disketi možete dugo tražiti.

**Evin korolar Murphyjevog proširenja Delićeve tužbalice:**

Na svakoj se disketi može dugo i uzaludno tražiti.