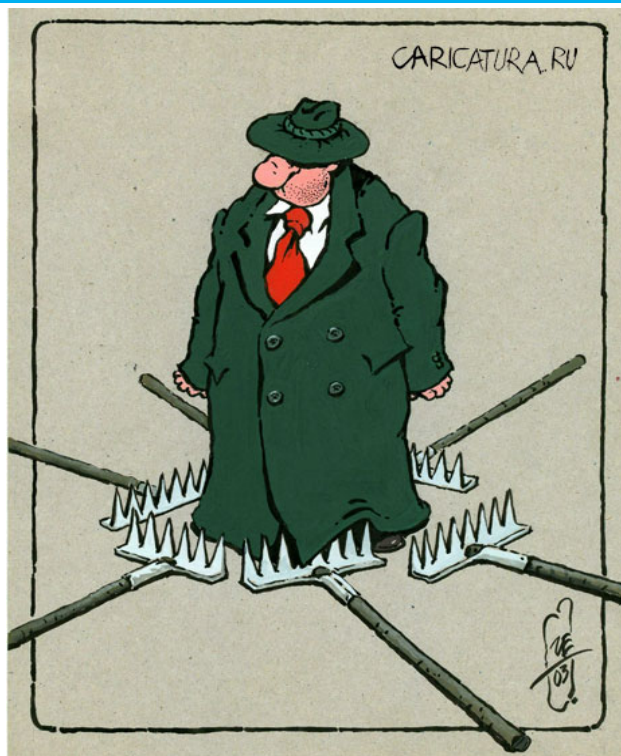




## Классификация граблей



1. Microsoft – корпорация, мировой лидер по производству граблей.
2. Билл Гейтс – мифическое существо из фольклора программистов, злой дух – покровитель граблей.
3. Юзер – «наступающий на грабли».
4. Чайник – начинающий юзер, ни разу не наступал на грабли и потому уверенный, что граблей не существует. Не способен изготовить собственные грабли.
5. Ламер – разновидность юзера, регулярно наступает на грабли, но по-прежнему уверен, что граблей не существует. Не способен изготовить собственные грабли.
6. Узкий специалист – юзер, в совершенстве владеющий умением наступать на одни и те же грабли. Обычно не способен изготовить собственные грабли.
7. Широкий специалист – юзер, имеющий на лбу более двух шишек. Обычно не способен изготовить собственные грабли.
8. Геймер – разновидность юзера, тот, для кого в наступании на грабли важнее всего процесс. Обычно не способен изготовить собственные грабли.
9. Читер – разновидность геймера, наступает только на грабли с поролоновыми накладками на ручке и обычно не более одного раза.
10. Программер – особый вид, тот, для кого в наступании на грабли важнее всего результат. Устав наступать на чужие грабли, изготавливает собственные.
11. Продвинутый программмер – программмер, наступающий на каждые грабли не более двух раз.
12. Програмирование – процесс, позволяющий наступать на грабли несколько тысяч раз в секунду.
13. Хакер – подвид программера, тот, кто способен наступить на грабли, даже если они спрятаны в сарае, запертом на замок.
14. Хакер-идеалист – разновидность хакера, благородный борец за право каждого наступать на неограниченное количество граблей.



caricatura.ru, liveinternet.ru

15. Копирайт – концепция, ограничивающая количество доступных граблей, на которые можно наступить, финансовыми возможностями юзера.

16. Апгрейд – процесс траты денег на покупку все более новых граблей, каждые из которых бьют сильнее предыдущих.

17. Бета-версия – версия, в которой грабли видны невооруженным глазом.

18. Релиз – версия, в которой грабли спрятаны в кустах или присыпаны листьями.

19. Совместимость версий – принцип, позволяющий новым граблям бить точно по шишке, оставленной предыдущими.

20. Дружественный интерфейс – резиновая накладка на ручку граблей.

21. Настраиваемый (гибкий) интерфейс – накладка на ручку граблей, которую можно подгонять под высоту своего лба.

22. Графический интерфейс – регулятор интенсивности и цвета искр после удара по лбу.

23. Ненадежная система – грабли, которые бьют вас даже тогда, когда вы на них не наступаете.



24. Надежная система – грабли, которые бьют вас в лоб, даже если вы стоите к ним спиной.

25. Многозадачность – технология, позволяющая наступать на несколько граблей одновременно.

26. Интернет – технология, позволяющая наступить на грабли, находящие на другой стороне земного шара.

27. Браузер – технология, позволяющая осуществить доступ к граблям через интернет.

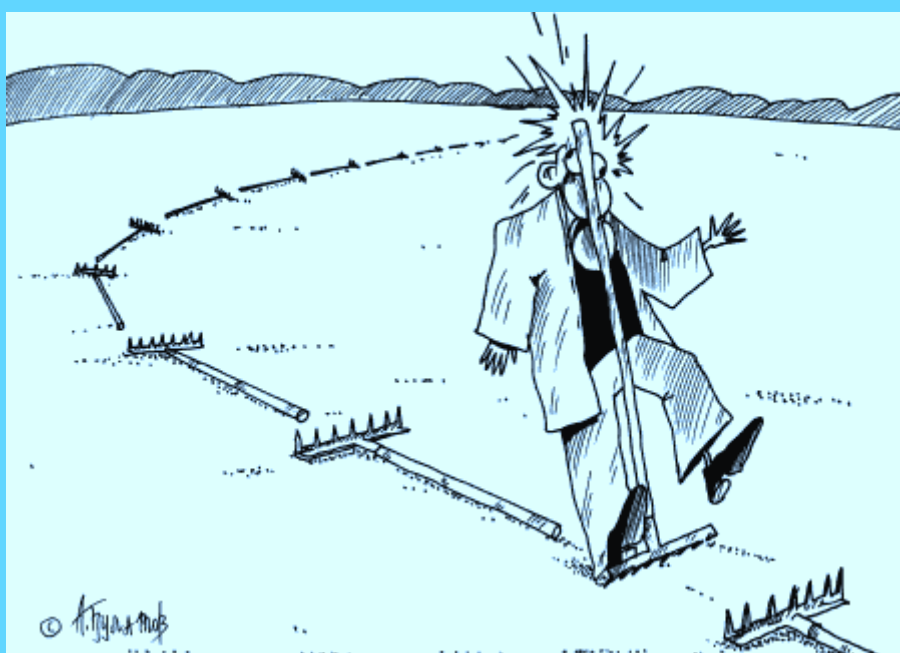
28. Сетевая конференция – технология, позволяющая наступить не только на свои, но и на чужие грабли.

29. Русские кодировки – подарочный набор граблей для пользователей интернета.

30. Мануал – книга, описывающая различные способы наступления на грабли. Никогда не используется хакерами и ламерами. Продвинутые программисты используют ее, когда наступят на одни и те же грабли во второй раз.

31. Техподдержка – служба, дающая советы, что делать после того, как вы наступили на грабли. Обычно первый ее совет – наступить на грабли еще раз и сравнить ощущения.

americaru.com



caricatura.ru