

Ulf Neubert

Softwahn



Der etwas andere Software-Leidfaden

**Ein schräger Blick auf die schrille
Welt der Software-Entwicklung**

Satirisch, bissig und lehrreich

Vorsicht!

Bissige Satire!



**Für Programmierer und IT-Profis
Und alle die es werden wollen
Oder bereuen es geworden zu sein
Und für deren Opfer, die Anwender**

Alles was Recht ist

Dieses Werk ist in vollem Umfang urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil des Inhalts darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors durch Druck, Fotokopie, Mikrofilm, Abtippen, Auswendiglernen oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, Computer, Roboter oder gar Software verwendbare Form übertragen werden.

Der Inhalt des Buches wurde mit grösster Sorgfalt und Hingabe in nächtelanger Arbeit erstellt. Trotzdem und gerade deshalb möchten die verehrten Leser bitte diese Punkte berücksichtigen:

Keine Haftung für die Folgen einer geänderten Berufswahl des Lesers aufgrund der Lektüre. Keine Haftung für die Auswirkungen auf die Qualität der vom Leser entwickelten Software. Keine Haftung für die psychischen Folgen und Spätschäden beim Leser und dessen Umfeld.

Technikfolgen

Zur Erstellung dieses Buches wurden Computer und auch diverse Software verwendet. Nicht zuletzt deshalb hat die Fertigstellung so lange gedauert. Danke für Ihre Geduld!

Rechtschreiberei

Der Autor schreibt nicht in der *alten* oder *neuen* dt. Rechtschreibung, sondern in *seiner*. Sprache ist lebendig und wandelt sich beständig durch die Menschen, die sie frei benutzen. Nur so kann sich die Sprache entwickeln, nicht mit von oben herab verordneten Reformen. Auch wurden alle „ß“ gegen „ss“ ersetzt, weil der Autor schon seit Jahrzehnten so schreibt. Einige unnötige Kommas wurden auch entsorgt. Wer weitere Fehler findet darf sie behalten.

Geschützte Worte

„Cantaria“ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Ulf Neubert, dem Autor dieses Werks. „MS-DOS“ und „Windows“ sind Warenzeichen einer Software-Firma namens Microsoft. Diese und natürlich alle anderen im Buch verwendeten Warenzeichen und Wortmarken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber und werden ausdrücklich und in vollem Umfang anerkannt.

Bedrohte Worte

Dazu gehören so schöne Wörter wie „Augenweide“, „Kleinod“ und „Balsam“, aber auch Begriffe wie „Gamaschen“, „Drahtesel“ und nicht zuletzt „Saurer Sprudel“. Kaum einer benutzt die heute noch und der Autor konnte sie im Text leider auch nicht unterbringen, darum stehen sie eben hier.

Eine Lösung sollte nie selbst zum Problem werden.

(Lebensweisheit, bei Software leider selten angewendet)

Suche erst nach einer Lösung, wenn du das Problem verstehst.

(Noch eine Lebensweisheit, noch seltener angewendet)

Die sieben Wege zum Ru(h)m

1. Wie alles begann

- 1.1 Zielgruppe
- 1.2 Zielgruppe++
- 1.3 Verneigung

2. Die Einweihung

- 2.1 Reifeprüfung
- 2.2 Geistesblitze
- 2.3 Götzendienst
- 2.4 Reliquienschreine
- 2.5 Messer, Schere, Licht
- 2.6 Erklärungsnotstand
- 2.7 Du nix deutsch
- 2.8 Das böse F-Wort
- 2.9 Schuld und Sühne
- 2.10 Namen sagen alles

3. Gut und Böse

- 3.1 Hartgekochte Weichspüler
- 3.2 Die gute alte Zeit
- 3.3 Stiftung Softwaretest
- 3.4 Das erste mal
- 3.5 Alle Register ziehen
- 3.6 Kondome schützen

- 3.7 Stets zu Diensten
- 3.8 Helfende Hände
- 3.9 Nachschminken
- 3.10 Zeit der Bescherung

4. Bastelvorlagen

- 4.1 Fundierte Fundamente
- 4.2 Wilde Dschungelpfade
- 4.3 Trügerische Sicherheit
- 4.4 Wer nicht fragt bleibt dumm
- 4.5 Eine Frage des Formats
- 4.6 Reine Einstellungssache
- 4.7 Die Software mit der Maus
- 4.8 Falsch verstandenes Verständnis
- 4.9 Designed for Marketing
- 4.10 Der (un)mündige Anwender

5. Viehzucht und Gartenpflege

- 5.1 Nutztierhaltung
- 5.2 Aufzucht und Pflege
- 5.3 Telefonseelsorge
- 5.4 Unkraut jäten
- 5.5 Kunden brauchen Grenzen

6. Rezeptsammlung

- 6.1 Beziehungskisten
- 6.2 Brennstoffe
- 6.3 Alternative Energien
- 6.4 Sklavenhaltung
- 6.5 Amtlicher Schimmel

6.6 Es tut weh weh weh

7. Alles hat ein Ende

7.1 Geleitworte

7.2 Wer bin ich

7.3 Stichworte

7.4 Schlussworte

7.5 Empfehlungen

7.6 Bildnachweise

1. Wie alles begann

1.1 Zielgruppe

Keine Angst vor Programmierern! Dazu besteht kein Anlass, allen Gerüchten und Lebenserfahrungen zum Trotz. Software-Entwickler sind ganz normale Menschen. Menschen wie Sie und ich. Die meisten jedenfalls. Vermutlich.

So wie der komische Kauz von nebenan. Sie wissen schon, der mit der fahlen Haut, den zerzausten Haaren und dem abwesenden Blick. Bei dem immer die halbe Nacht Licht brennt und den Sie nie vor dem frühen Nachmittag auf der Strasse sehen. Der von Geburt an von Fertigpizza und koffeinhaltiger Brause lebt und auch so aussieht. Wenn er denn überhaupt mal zu sehen ist und mit scheuem Blick hinter seinen mindestens drei Bildschirmen hervorkommt.

Doch, Programmierer sind Menschen, echte lebende Menschen! Wesen mit eigener Persönlichkeit, eigener Geschichte und eigenen Gefühlen. Viele sind Individualisten, mit halber Seele Künstler, von der Technik begeistert, ihr manchmal auch verfallen. Nicht alle stammen von der Erde, munkelt man.

Wie dem auch sei, wenn Sie selbst Programmierer sind oder einmal werden wollen wissen Sie, wovon ich rede. Und spätestens wenn Sie dieses Buch zu Ende gelesen haben werden Sie es nicht nur wissen, sondern auch verstehen. Denn Sie lesen den Beginn eines Ratgebers, der für Sie und

Ihre einzigartige Zunft geschrieben wurde. Ganz gleich ob es Ihr Beruf oder Ihre Berufung ist.

Dieses Buch wird Ihnen den Weg in eine grandiose berufliche Zukunft ebnen und jeden Schritt Ihres unaufhaltsamen Aufstiegs begleiten. Egal ob Hobbyoder Profi-Programmierer, ob Sie ein unscheinbares Rädchen im Getriebe eines Grosskonzerns sind oder eine eigene Software-Firma gründen wollen. Die Ratschläge dieses Buches werden Ihnen aus dem Treibsand des binären Alltags helfen, in den Sie immer wieder treten werden. Wieder und wieder ...

Sind Sie schon länger in dieser wunderbaren Branche tätig und haben schon selbst das eine oder andere Projekt aus eigener Kraft an die Wand gefahren? Oder sind Sie noch in Ausbildung und haben Ihr erstes völlig an der Praxis und am Bedarf der Anwender vorbei entwickeltes Programm noch vor sich? Wie dem auch sei, hier finden Sie jede Menge Tricks und Anregungen, Ihre Programme so zu entwickeln, dass jeder Anwender die Flucht ergreifen will. Und wie keinem Anwender diese Flucht gelingt lernen Sie natürlich auch.

Ich möchte gleich zu Beginn einen leider weit verbreiteten Irrtum aufklären. Software-Entwickler sind keineswegs eine Erfindung der Moderne. Auch in früheren und weit finsternen Zeitaltern wurden sie schon vereinzelt gesehen.

Natürlich hat sich das Berufs- und Selbstbild der Programmierer im Wandel der Jahrhunderte stark geändert. Aber es gibt auch einige Konstanten. Zum Beispiel, dass sie vom Rest der Welt verkannt und unterschätzt werden.



Seitenblick: Darf ich Sie zu einer Zeitreise einladen? Besuchen Sie mit mir die Vergangenheit und die Zukunft,

sehen Sie was war und was sein wird.



Software-Entwicklung gestern ...



... heute ... ()*



... und morgen

* Der Programmierer ist nicht da, das Bild wurde tagsüber aufgenommen.

1.2 Zielgruppe++

Dieses Buch wendet sich aber nicht nur an Programmierer/Innen. Ich widme meinen Rat und mein Mitgefühl den vielen verlorenen Seelen, die beruflich oder privat mit Computern und besonders mit Software-Entwicklung zu tun haben. Geschäftsführer, Projektleiter, IT-Verantwortliche, EDV-Berater und nahe Verwandte von Informatik-Studenten seien hier beispielhaft genannt.

Sie fühlen sich noch immer nicht angesprochen? Na gut, notfalls genügt es, wenn Sie jemanden kennen, dessen Kollege einmal gehört haben will, dass sich flüchtige Bekannte eines früheren Nachbarn zuweilen auch mit Fragen aus Randbereichen der Programmierung beschäftigt haben sollen.

Selbst wenn Sie „nur“ ein von hirnloser Software geplagter Anwender sind wird Ihnen diese Lektüre in vielen verzweifelten Situationen am PC helfen. Denn wo jede Vernunft verloren scheint ist das Wissen um die Hintergründe, warum man schon wieder in solch ein Schlamassel geraten ist, zuweilen ein gewisser Trost. Auch wenn die Kenntnis der Ursachen nichts am eigenen Schicksal ändert, macht es das schwere Los doch etwas erträglicher.

Oder Sie sind in leitender Position tätig, führen ein Entwickler-Team und sehen sich vielleicht zum ersten mal in Ihrem Leben mit dieser seltsamen Spezies Mensch konfrontiert, die so ganz anders ist als alles bisher erlebte. Nicht nur dass Ihre Untertanen, Verzeihung, Ihre Mitarbeiter eine andere Sprache sprechen, sie haben auch noch eine völlig andere Zeitrechnung.

Die wahre Bedeutung einer Aussage wie *in Kürze* muss sehr differenziert betrachtet werden, hängt von vielen

Umständen und äusseren Einflüssen ab. Deren Entschlüsselung ist sehr wohl eine Kunst für sich. Ganz zu schweigen von der langen Zeit, die vergeht bis ein Programm *bald* fertig sein wird.

Dieses Buch hilft! Lesen Sie es, lernen Sie daraus, wenden Sie es an. Dann wird die Welt nicht nur für Sie, sondern auch für viele Ihrer Mitmenschen schriller, konfuser und verzwickter. Sie werden sehen, es ist ganz einfach. Selbst ein umfangreiches Software-Projekt, das unter Aufbietung grösster menschlicher, technischer und finanzieller Ressourcen durchgeführt wird, kann mit genügend Phantasie und Übung gründlich an die Wand gefahren werden. Alles was Sie dazu brauchen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Natürlich steht es Ihnen frei, meine vielen Tips und Vorschläge anders zu interpretieren. Sie könnten die Ironie und den gelegentlichen Sarkasmus zwischen meinen Zeilen richtig deuten und das Gegenteil dessen was ich vorschlage tun. Sie werden schon sehen was Sie davon haben ...

1.3 Verneigung

Meinen aufrichtigen Dank richte ich an all die Software-Firmen dieser Welt, sowie ausdrücklich auch an deren Marketing-Abteilungen. Und natürlich an die Chefetagen, wo häufig das „Grundproblem“ seinen gutbezahlten Job hat.

Ohne dieses vielfältige Missmanagement von ganz oben, ohne den ständigen Zeitdruck und ohne die Vorgaben, jede halbfertige Betaversion sofort gegen Geld unters Volk zu bringen, wäre ein solches Sammelsurium von kuriosen Programmen mit teilweise derart haarsträubenden Fehlern niemals möglich.

Mein Dank geht auch an die vielen netten und engagierten Geschäftspartner und Kollegen. An Auftraggeber und Ansprechpartner aus allerlei Branchen. Ohne Sie und ohne Euch, ohne die vielen tollen Erlebnisse aus dem ganz normalen Wahnsinn der Software-Welt, wäre dieses Buch nie entstanden.

Ein Leben ist einfach zu kurz, um alle beschriebenen Fehler selbst zu machen. Aber auch wenn ich nicht jeden Mist selbst gebaut habe und nicht jedes faule Ei selbst legen konnte, war auf die Unterstützung anderer doch stets Verlass. Dafür sage ich ebenso danke wie für die vielen ehrlichen Erzählungen und für so manche Flur-Anekdote, erschreckend oft mit tragisch-realem Hintergrund.

Was mir noch wichtig ist: ein Buch, in dem nahezu jeder Absatz mit einem Augenzwinkern geschrieben wurde, sollte auch so gelesen und verstanden werden. Dass sich evtl. trotzdem der eine oder die andere auf den Schlips getreten fühlt ist vermutlich nicht zu vermeiden. Über Humor lässt sich nun mal ebensowenig streiten wie über Kunst, Geschmack und Betriebssysteme.

Ungeachtet dessen werden im gesamten Buch selbstverständlich keine realen Namen oder Orte genannt. Fast alles kann entweder genau so oder ein wenig anders überall auf der Welt passiert sein und auch jederzeit wieder passieren. Die besten Geschichten schreibt eben das Leben. Auch dafür sage ich danke.



Danke für die vielen Ideen zu diesem Buch

2. Die Einweihung

Was bildet sich diese verdammte Realität ein, schon wieder meine Pläne zu durchkreuzen!? Warum ist das wirkliche Leben so ganz anders als ich es für mein Programm geplant habe? Und warum ist zwei plus zwei heute fünf?

Mit diesen Fragen werden Sie als Programmierer laufend konfrontiert, ohne jemals eine plausible Erklärung zu bekommen. Suchen Sie erst garnicht nach den Antworten, die Wahrheit liegt sowieso *irgendwo da draussen*. Nehmen Sie Ihre Aufgabe einfach als das was sie ist, eine niemals endende *X-Akte*.

Das ist aber kein Grund zum Verzweifeln. Ganz gleich welche Probleme auf Sie zukommen, geben Sie niemals auf. Niemals! Scheitern gehört zum Leben. Schreiten Sie gerade nach einer fiesen Bruchlandung mit frischem Mut und voller Tatendrang voran, immer geradewegs in Richtung der nächsten Wand.

2.1 Reifeprüfung

Beginnen wir damit, dass Sie sich in eine stille Ecke begeben, die Augen schliessen, mehrmals tief durchatmen und sich für einen Moment ganz auf diese Fragen konzentrieren: bin ich belastbar genug, um den immensen Stress und den ständigen Termindruck in der Software-Branche auszuhalten? Kann und will ich bis zu 16 Stunden täglich am Computer verbringen, vereinsamen und

emotional abstumpfen? Will ich mit völlig veralteten Monitoren meinen Augen schaden, mit unergonomischen Bürostühlen und falscher Sitzhaltung meinen Rücken ruinieren? Will ich durch die häufige Benutzung der Maus meinen Arm, den Nacken und die Schulter so verkrampfen, dass lebenslange quälende Schmerzen die Folge sind? Und das alles nur, damit ich am Ende von den Anwendern meiner Programme und von meinem Chef am laufenden Band mit haltlosen Vorwürfen bombardiert werde? Anders gefragt: bin ich überhaupt dazu geeignet, Programmierer oder Programmiererin zu werden?

Ja? Prima, dann haben Sie die erste Hürde schon genommen, und die erste ist bekanntlich die schwerste. Wie, das ging Ihnen zu schnell, Sie haben sich die Fragen noch garnicht ehrlich beantwortet? Auch gut, dann denken Sie sich jetzt bitte voller Inbrunst ein dickes fettes „*ja ich will*“ und alles wird gut.

 **Denkvorlage: JA ICH WILL**

Soeben haben Sie etwas gelernt. Konsequente Verdrängung von Problemen, bis hin zur festen Überzeugung dass es keine Probleme gibt, gehört zu den wesentlichen Merkmalen Ihres zukünftigen Berufs. Wenn Sie es gleich zu Beginn schaffen, diese entscheidenden Fragen und die auf Sie zukommenden Probleme zu ignorieren haben Sie den Eignungstest schon fast bestanden.

Bleiben uns noch zwei weitere wichtige mentale Eigenschaften zu klären: *Flexibilität* und *Standhaftigkeit*. Sie müssen sehr flexibel sein, da es in Ihrer zukünftigen Berufswelt normal ist, Pläne immer wieder zu ändern. Gestern beschlossene Konzepte werden heute komplett


über den Haufen geworfen, aber nur damit sie morgen erneut völlig umgekrempelt werden können.

Kein Projektplan kann jemals so gut sein, dass er nicht noch wenige Tage vor der Fertigstellung komplett geändert werden kann. Tage- und wochenlange Arbeit, die sich später als völlig umsonst herausstellt, wird einen wesentlichen Teil Ihrer Tätigkeit beanspruchen. Sofern Sie für die Arbeitszeit und nicht für das Ergebnis bezahlt werden ist Ihnen das natürlich egal. Sie müssen es aber psychisch verkraften, mühsam erstellten Code zu löschen und nochmal ganz von vorn zu beginnen, selbst wenn Sie sich eben noch am Ziel wähnten.

Und standhaft müssen Sie sein, um die von wütenden Anwendern entfachten Stürme durchzustehen, Klagen und Beschwerden an sich abprallen zu lassen und die Terminvorgaben Ihrer Vorgesetzten grundsätzlich zu ignorieren. Zur Standhaftigkeit gehört natürlich auch, dass Sie von Anfang an immer alles wissen und immer alles richtig machen. Immer. Alles. Die einzig richtige und logische Konsequenz daraus ist, dass Sie nichts aus Fehlern lernen. Niemals.


Das heisst natürlich nicht, dass Sie keine Fehler machen. Ganz im Gegenteil, Ihr Beruf und Ihre Ausbildung ist schwer genug, und je länger Sie in diesem Metier arbeiten, desto mehr haben Sie ein Recht darauf, Fehler zu machen.

Mangelhafte Software, die dutzende haarsträubende Fehler enthält, ist doch völlig normal. Sie müssen nur stark genug sein, die Anfeindungen, die daraus immer wieder entstehen, konsequent zu ignorieren. Das setzt natürlich ein gesundes Selbstvertrauen und ein dickes Fell voraus. Aber das haben Sie ja.

 **Schlüssel zum Erfolg:** Im Idealfall werden Ihre Programme zu einem weltweiten Standard, ggf. sogar mit Monopolcharakter für diesen Bereich. Dann sind Sie in der vorteilhaften Lage, entdeckte Fehler per Pressemitteilung zum neuen Feature zu erklären und niemand wird sich mehr darüber aufregen.

Vielleicht haben Sie ja Ambitionen, die Karriereleiter nach oben zu klettern, um selbst einmal eine IT-Abteilung oder eine eigene Software-Firma zu leiten.


Als zukünftiger Entscheider brauchen Sie ein gutes Gespür für den Markt, um noch unentdeckte Goldgruben und Marktpotentiale zu finden. Und ein gutes Händchen um die richtigen Beziehungen zu knüpfen und später auszunutzen. Ebenso wichtig sind starke Ellenbogen, Egoismus und ausgeprägte Machtgier, sowie zur Führung Ihrer Mitarbeiter ein hohes Mass an sozialer Inkompetenz.

 **Praktische Lebenshilfe:** Auch wenn Ihr Lebensweg bisher ganz anders verlief, es ist nie zu spät. Keine Branche ist so gut für Quereinsteiger geeignet wie die Software-Industrie. Da Sie dort nichts von dem was Sie bisher gelernt haben umsetzen können, ist es auch völlig egal was Sie vorher getan haben.

Für den erfolgreichen Seiteneinstieg empfehle ich Ihnen aber, einige aktuelle Fachbegriffe auswendig zu lernen, um sie im Laufe des Bewerbungsgesprächs beiläufig fallen zu lassen. Ihr zukünftiger Chef hat ebensowenig Ahnung von der Bedeutung dieser Begriffe wie Sie, wird aber alles tun um sein Unwissen vor Ihnen zu verbergen. Er wird Ihnen zu Ihrem herausragenden Wissen und Ihrer Fachkompetenz gratulieren und schon haben Sie den Job in der Tasche.

Wenn Sie aus guten finanziellen Verhältnissen stammen können Sie sich den harten Weg der abhängigen Beschäftigung sparen und sich gleich von Anfang an selbständig machen. Achten Sie dabei vorallem auf ein innovatives und modernes Erscheinungsbild. Sie geben sich nicht mit *Programmierung* ab, sondern beschäftigen sich mit *Binary Design* oder mit *Modern Coding*.

Fahren Sie im teuren Auto bei Ihren Kunden vor, tragen Sie Masskonfektion und modische Turnschuhe, um Ihren individuellen Stil zur Schau zu stellen. Schein ist mehr als Sein, und je mehr Sie zu sein scheinen, desto weniger müssen Sie tatsächlich sein. Das gilt nicht nur für die Software-Branche.

 **Geldwerter Vorteil:** Je solventer und reicher Sie sich von Anfang an geben, desto stärker ist die Finanzkraft Ihrer Kundschaft und das Potential diese auszunehmen. Geld zieht Geld an, das ist ein Naturgesetz. Wenn Sie Millionen scheffeln wollen müssen Sie so tun als hätten Sie die Millionen schon. Nur so kommen die Kunden zu Ihnen, die diese Millionen wirklich haben und bereit sind, etwas davon für Ihre lausige Software auszugeben.

2.2 Geistesblitze

Sie arbeiten freiberuflich? Oder sind als angestellter Entwickler mit der öden 70-Stundenwoche einfach nicht ausgefüllt? Dann brauchen Sie eine Idee für ein eigenes Programm! Natürlich nicht irgendwas. Etwas Ausgefallenes und völlig Neues sollte es sein. Etwas das die Welt für immer verändern wird.