

Β.Βεσκούκης

Εκδίκηση, γλυκιά εκδίκηση

Το δώρο των προγραμματιστών στους managers είναι ένα πιάτο που τρώγεται κρύο

Η ιστορία εκ πρώτης όψης ακούγεται παράλογη: η τεχνολογία άνευ της οποίας το μακρινό μέλλον φαίνεται αδιανόητο, έχει πρόβλημα με την έλευση και μόνο του κοντινού μέλλοντος! Οποίους ορισμούς και να δώσουμε στις έννοιες "τεχνολογία", "μέλλον", "κοντινό" και "μακρινό", όσα "ναι μεν, αλλά..." και αν εκφέρουμε, το πρόβλημα είναι εδώ και ακούει στο όνομα "2000". Πρόκειται για την αδυναμία ορισμένων προγραμμάτων αλλά και υπολογιστών, να χειριστούν υπολογισμούς με ημερομηνίες μεγαλύτερες από το 1999, με όλα τα επακόλουθα για τα (κυρίως) οικονομικά μεγέθη που αφορούν οι υπολογισμοί αυτοί. Θα παραβλέψουμε για λίγο τα τεχνικά ζητήματα και θα σταθούμε σε αυτά της αγοράς, από τις αρχές που εν προκειμένω διέπουν την οποία θα σημειώσουμε μερικές ενδιαφέρουσες.

Αρχή 1η: Ένα προϊόν δεν αρκεί να είναι "καλό", πρέπει να βγει στην αγορά εγκαίρως, ή καλύτερα πρώτο. Η ισχύς αυτού για τα προϊόντα υπολογιστών και (κυρίως) λογισμικού, συνήθως επιτυγχάνεται σε βάρος της τεκμηρίωσης των προδιαγραφών, της σχεδίασης, της υλοποίησης και κατά συνέπεια της ποιότητας αυτών.

Αρχή 2η: Στο υλικό των υπολογιστών αυτό που ενδιαφέρει περισσότερο είναι η ταχύτητα, ενώ για το λογισμικό ενδιαφέρει κυρίως η ύπαρξή του στην αγορά. Η σχεδίαση του υλικού ακολουθεί αυστηρές διαδικασίες διότι διαφορετικά δεν είναι δυνατή η κατασκευή του, ενώ για το λογισμικό (επικρατεί η εντύπωση ότι) υπάρχει η δυνατότητα να παρακάμπτονται οι δαπανηρές και χρονοβόρες πειθαρχίες τεκμηρίωσης, προδιαγραφών, σχεδίασης και υλοποίησης.

Αρχή 3η: Το "μέσο παραγωγής" η επένδυση του οποίου πρέπει να αποσβεστεί, είναι το "σύστημα" (υλικό). Το Λογισμικό δεν έχει υλική υπόσταση και αντίστοιχη μεταχείριση. Ακόμα και εκεί που η λογιστική αντιμετώπιση της "επένδυσης" λογαριάζει και το λογισμικό, ο χρόνος απόσβεσης αμφοτέρων θεωρείται ενιαίος, οι δε διαδικασίες αντικατάστασης, όπου υπάρχουν, είναι αντίστοιχες με αυτές του υλικού.

Αρχή 4η: Οι πρώτοι χειριστές της νέας τεχνολογίας, είτε από άγνοια, είτε από συνειδητή ή ασυνειδητή αίσθηση απειλής για το ρόλο τους, την υποβαθμίζουν και λαμβάνουν τις σχετικές με αυτήν αποφάσεις με μη-επαρκή γνώση. Η γνώμη των "τεχνικών κομπιουτεράδων" είναι για τα ανήλιαγα δωμάτια του "τμήματος support" στους χαμηλότερους των ορόφων της εταιρίας.

Αρχή 5η: Οι καταρτισμένοι επιστήμονες πληροφορικής είναι όχι μόνο "δαπανηροί", αλλά αποτελούν και απειλή για το κράτος των "decision makers". Πόσο μάλλον όταν η δουλειά "γίνεται" και από "πιτσιρικάδες".

Με τα παραπάνω κατά νου, καθόλου περίεργο δεν ακούγεται το "πρόβλημα του 2000". Οι μηχανές αγοράστηκαν στη δεκαετία του 70, του 80 (ή και του 90) και ανέλαβαν ρόλους που τις καθιστούσαν σε "εκ των ουκ άνευ" εργαλείο σε μεγάλες εταιρίες και οργανισμούς. Τα "προγράμματα" αναπτύχθηκαν με ό,τι μέσα υπήρχαν τότε, με ελάχιστη σημασία σε έννοιες όπως "μοντέλο κύκλου ζωής", "τεκμηρίωση", "αρχιτεκτονική", "συντηρησιμότητα", κ.ά. Το αποτέλεσμα: οι προγραμματιστές έφτιαξαν ακριβώς αυτό για το οποίο πληρώθηκαν χωρίς να μπορούν ούτε καν να διανοηθούν ότι θα λειτουργούσε για δεκαετίες, πράγμα που δεν είναι

τυχαίο για την ποιότητα που κατά βάθος γνώριζαν ότι είχε. Οι managers της εποχής πήραν ακριβώς αυτό για το οποίο πλήρωσαν: κακοκατασκευασμένο και υποτιμημένης αξίας λογισμικό, με το οποίο πίστευαν πως έκαναν τη δουλειά τους.

Εν έτει 2000-2, η συζήτηση για την "αντιμετώπιση" έχει ανάψει. Η επιστήμη έχει προχωρήσει και οι λύσεις για τη μη επανάληψη παρομοίων φαινομένων (μόνο οι αφελείς πιστεύουν ότι το επόμενο πρόβλημα θα έρθει μετά από 1000 χρόνια) είναι λίγο-πολύ γνωστές. Οι managers δεν έχουν το ελαφρυντικό της άγνοιας, οι "όμιλοι" και οι ημιμαθείς κομπιουτεράδες ήταν και παραμένουν ανεπαρκείς, όσο για τους γνώστες που κρατήθηκαν στο περιθώριο, μια σκέψη περνά συχνά από το μυαλό τους: "εκδίκηση, γλυκιά εκδίκηση".

Δημοσιεύτηκε στο OPEN Newsletter

τον Φεβρουάριο του 1998