АННА ФЕДОРОВА

Ведьмины сказки

Анна Федорова

Ведьмины сказки

«Издательские решения»

Федорова А.

Ведьмины сказки / А. Федорова — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-741664-5

Сборник включает в себя цикл «Цифровая мифология», рассказывающий о сотворении мира языком программистов, миниатюры и сказки.

ISBN 978-5-44-741664-5

© Федорова А.
© Издательские решения

Содержание

Цифровая мифология 6
Миф о происхождении мира 6
Божественная триада: Код, Данные и Стек 7
Миф о происхождении дней недели 8
Миф о происхождении программистов 9
Конец ознакомительного фрагмента. 10

Ведьмины сказки

Анна Федорова

Фотограф Диана Карпинчук

© Анна Федорова, 2018
© Диана Карпинчук, фотографии, 2018

ISBN 978-5-4474-1664-5
Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Цифровая мифология о сотворении мира специально для программистов

Миф о происхождении мира

В начале времен не было ничего, кроме бесконечного хаоса. Он простирался всюду, насколько хватает глаз, и все частицы в нем находились в непрерывном движении и борьбе. Не было никого и ничего, способного упорядочить их или направить к какой-то цели.

Но случилось так, что несколько частиц на мгновение объединились, а объединившись – создали поле неизвестной природы. И как только поле возникло, к нему под влиянием его силы стали притягиваться другие частицы той же природы, а частицы противоположной природы – отталкиваться. Сколько длился этот процесс, неизвестно, но, по представлениям древних программистов, все закончилось образованием двух сущностей, которых они называют Нулем и Единицей.

Нуль символизирует небеса, жилище богов, а Единица – землю, где обитают люди (естественно, все они программисты, а кто нет – те их жены и дети). Эти две божественных сущности породили всех остальных богов, в первую очередь: Код, Данные и Стек, о которых еще пойдет речь. Они же положили начало роду программистов на земле, о чем также будет рассказано в свое время.

Нуль и Единица представляют собой божественную пару, подобно Гебу и Нут в египетской мифологии. Они помнят о том, что когда-то были едины в первозданном хаосе, и то и дело стремятся вновь объединиться, смешивая свои частицы в каждом порождаемом ими существе. Поэтому их творения от природы несовершенны, так как являются хаосом в миниатюре. Все многообразие жизни на земле есть не что иное, как результат случайного объединения произвольного числа нулей и единиц.

Нулю и Единице поклонялись только жрецы, обычно их выбирали из числа программистов на языке Ассемблер. У остального населения эти боги не были столь популярны, поскольку символизировали слишком абстрактные сущности, труднодоступные пониманию простого написателя кода. Но жрецы, хранители традиций, оберегавшие свое знание от непосвященных, на протяжении множества веков воздавали двум первым богам почести и приносили жертвы в виде использованных перфокарт, транзисторов и материнских плат. Места жертвоприношений и по сей день обнаруживаются при раскопках городов древних программистов.

Жрецы свято верили, что конец света наступит тогда, когда в божественном коде, определяющем судьбу человечества, возникнет критическая ошибка, и все вновь погрузится в тот хаос, из которого родилось.

Божественная триада: Код, Данные и Стек

Три верховных бога программистского пантеона: Код, Данные и Стек. Их изображения и фигурки чаще всего встречаются среди предметов, обнаруживаемых при раскопках древних городов программистов. Эти три бога – дети Нуля и Единицы, первых богов, возникших из мирового хаоса.

По своим функциям Код близок древнегреческому Зевсу и является главным богом, покровителем и защитником всех программистов, дарующим удачу, но и наказывающим за плохо написанный код. В гневе Код страшен, он насылает различные напасти на программистов, как-то: утечки памяти, критические ошибки, переполнения буфера и другие неприятные вещи. Но если принести богу жертву, то все программы будут запускаться с первого раза, а сборщик мусора не пропустит ни одного бита. Чаще всего, как следует из документальных свидетельств той эпохи, Коду жертвовали ячменное пиво, но иногда и пшеничное. Нередко жертвоприношения сопровождались ритуальными песнями и плясками, особенно перед началом работы над большим проектом, а также по его окончании, чтобы отблагодарить бога за дарованный успех.

Супруга и сестра Кода (в божественном мире браки между близкими родственниками были делом привычным) – богиня Данные. Она покровительствует в основном программистам-женщинам, а также женам программистов и их дочерям, но в особенности – женщинам детородного возраста. Как богиня плодородия, Данные способствует тому, чтобы род программистов продолжался, помогая успешно разрешиться от бремени и следя за тем, чтобы мужей всегда хорошо кормили и не мешали им работать. Нерадивых жен богиня наказывает, насылая на них различные болезни, от перхоти до ревматизма. Чтобы умилостивить Данные, женщины приносят ей жертвы в виде вкусной еды и питья (но не алкогольного – чаще всего кефира и огуречного рассола), держат небольшие вотивные фигурки богини в спальне или под подушкой. Если Код правит на небе, то Данные большую часть времени помогает программистам на земле.

Третий важнейший бог пантеона, Стек, властвует в самой мрачной части древнего мира – загробном царстве. Туда попадают души программистов, которые не смогли постичь божественных законов написания кода или допустили ошибку, вызвавшую гибель целого приложения. Во владениях Стека одинокие души вынуждены до конца времен создавать все новые и новые программы, которые никогда не компилируются. Этого бога трудно умилостивить, но среди программистов бытует поверье, что, если усердно работать по ночам и жертвовать Стеку много свежесваренного черного кофе (лучше всего южноамериканских сортов, и ни в коем случае не африканских), то после смерти он не заберет их к себе, а отправит к своему брату Коду на небо. Там для наименее одаренных всегда найдется работа – тестировать приложения и выискивать ошибки.

Таким образом, три верховных бога символизируют три главных части древнего мира в представлении программистов: землю, небеса и преисподнюю.

Миф о происхождении дней недели

После того, как Нуль и Единица породили Код, Данные и Стек, они все вместе зажили самой что ни на есть божественной жизнью: то есть, проводили время в непрерывных развлечениях и соревнованиях. Все были счастливы, но спустя несколько веков такое однообразное времяпрепровождение стало надоедать богам. И они задумались: что бы еще создать такого, чего никто и никогда не создавал. Особенно забеременела этой мыслью богиня Единица, да так, что вскоре произвела на свет диковинное существо.

Назвали его Ассемблером. Было оно неказисто, а говорило так неразборчиво, что боги с трудом понимали его. Однако существо оказалось трудолюбивым, и в конце концов в нем распознали язык программирования. Обрадованные боги стали учиться новому языку, ведь теперь они придумали себе занятие на много веков вперед.

Но Ассемблер рос, и в нем обнаруживались все новые недостатки. Постепенно стало очевидно, что первый блин оказался комом и надо бы развить идею в следующем языке. Нуль и Единица незамедлительно приступили к делу, в результате чего появился Фортран.

Младший брат намного превзошел старшего. Чуть ли не с пеленок он умел внятно изъясняться, благодаря чему быстро распространил свое влияние среди богов. Половину времени они писали на Ассемблере, а половину на Фортране. Первую половину назвали понедельником, а вторую – вторником.

После такого успешного начала Нуль и Единица впали в творческий азарт и друг за другом произвели на свет еще пять языков: Лисп, Кобол, Снобол, Пролог и Тисиэль. У каждого из них появились свои почитатели, поэтому решено было назначить каждому свой день недели (ведь боги – существа очень гордые и не потерпели бы, чтобы кто-то, равный им по рождению, властвовал один над всей неделей). Так и вышло, что Лисп получил среду, Кобол – четверг, Снобол – пятницу, Пролог – субботу, а богиня Тисиэль – воскресенье.

Миф о происхождении программистов

Давным-давно, когда боги Нуль и Единица были еще молодыми и игривыми, они часто устраивали состязания между собой, например: кто дальше зашвырнет указатель, кто быстрее поймает исключение или кто напишет самую короткую программу.

Во время одного из таких состязаний Единица, то и дело бросая взгляды на экран монитора божественного супруга, обнаружила, что вскоре будет повержена, и проявила женское коварство (как это часто бывает с женщинами, упорно не желающими признавать свое поражение). Она взяла горсть сосновых иголок и бросила их на клавиатуру Нуля. Поскольку бог печатал слепым методом, то не успел ничего заметить до того, как одна иголка впилась в средний палец его левой руки. Нуль заревел от боли, в ярости перевернул клавиатуру, а потом откусил раненый палец и выбросил его, после чего продолжил соревноваться.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.