

Prawa Murphy'ego

Złota zasada Murphy'ego - zasady określa ten, kto ma złoto.

Jeżeli coś może się nie udać - nie uda się na pewno.

Nigdy nie kłóć się z głupcem, ludzie mogą nie dostrzec różnicy.

Trudne problemy pozostawione same sobie, staną się jeszcze trudniejsze.

Jeżeli udoskonaliasz coś dostatecznie długo, na pewno to zepsujesz.

Druga kolejka jest zawsze szybsza.

Wszystko, co dobre jest nielegalne, niemoralne, albo powoduje tycie.

Doskonały i nieomylny inżynier to taki, który unika drobnych błędów na drodze do wielkiej katastrofy.

Niemożliwe jest zbudowanie niezawodnego urządzenia - głupcy są zbyt pomysłowi.

Światło w tunelu? - To reflektory nadjeżdżającego pociągu.

Natura zawsze stoi po stronie Zła.

Nie wierz w cuda - polegaj na nich!

Każdy może ustalać nową regułę.

Prowizorka zawsze okazuje się najtrwalsza.

Nieważne jak dobrze wykonasz robotę, twój szef i tak będzie chciałbyś ją poprawić.

Uśmiechnij się, jutro będzie gorzej.

Doświadczenie to coś, co zdobywasz tuż po chwili, w której go potrzebowałeś.

Najlepszą metodą do zainspirowania odkrywczych myśli, jest zaklejenie koperty.

Wszystko zabiera znacznie więcej czasu, niż by się wydawało.

Zawsze, kiedy masz właśnie coś zrobić, okazuje się, że najpierw musisz zrobić coś innego.

Każde rozwiązanie rodzi nowe problemy.

Głupcy są tak pomysłowi, że niemożliwe jest stworzenie czegoś, z czym każdy głupi sobie poradzi.

Matka Natura jest suką.

Rzeczy ulegają zniszczeniu, wprost proporcjonalnie do swej wartości.

Wszystkie sprawy szlag trafia jednocześnie.

Jeżeli wydaje ci się, że już gorzej być nie może - na pewno będzie.

Zawsze, kiedy wydaje ci się, że będzie dobrze - kompletnie się mylisz.

Zawsze, kiedy wydaje ci się, że będzie źle też się mylisz - będzie jeszcze gorzej.

Bardzo dużo można zauważyć, gdy się patrzy.

Jeśli coś się wydarza to znaczy, że jest to możliwe. Zatem w walce między tobą, a światem, stań po stronie świata.

W poszukiwaniu rozwiązania problemu, najbardziej pomocna jest znajomość odpowiedzi.

Każdy przedmiot niezależnie od położenia, może w dowolnej chwili zadziałać w zupełnie nieoczekiwany sposób z przyczyn, które są albo całkowicie niejasne, albo zupełnie tajemnicze.

Wymiary będą zawsze podane w najmniej użytecznych jednostkach.

Każdy przewód przycięty na długość, okaże się za krótki.

Układ zabezpieczający zniszczy układ zabezpieczany.

Cokolwiek zostanie upuszczone na układ elektroniczny, spadnie zawsze tam gdzie wyrządzi najwięcej szkody.

Stopień głupoty twojego postępowania, jest wprost proporcjonalny do liczby przyglądających ci się osób.

Prawdopodobieństwo wyczerpania się baterii, jest wprost-proporcjonalne do zapotrzebowania na kalkulator.

Tranzystor zabezpieczony przez szybko działający bezpiecznik, zabezpieczy go - paląc się w pierwszej kolejności.

Element wybrany losowo z grupy o 99-procentowej wiarygodności, będzie należał do pozostałego procenta.

Ciężar upuszczonej części jest wprost proporcjonalny do ceny obszaru uderzonego.

To, czego szukasz, znajdziesz w ostatnim spośród możliwych miejsc.

Wniosek to punkt, w którym nie masz już siły dalej myśleć.

To, co może się nie udać, nie uda się na pewno.

Nie uda się nawet wtedy, gdy właściwie nie powinno się nie udać.

Sztuczna inteligencja jest lepsza od naturalnej głupoty.

Jeżeli uczynisz komuś przysługę, to jesteś od zaraz trwale za to odpowiedzialny.

Niejasność jest wielkością niezmienną.

Człowiek postępuje rozsądnie wtedy i tylko wtedy, gdy wszelkie inne możliwości zostały już wyczerpane.

Wszystko ulega rozkładowi w najmniej odpowiednim momencie.

Skrót to najdłuższa droga pomiędzy dwoma punktami.

Cztery zjawiska blokują postęp ludzkości - ignorancja, głupota, komitety normalizacyjne, oraz ludzie sprzedający komputery.

Istnieją trzy rodzaje kłamstw - kłamstwa odruchowe, powszechne oraz testy komputerowe.

Systemy złożone wykazują skłonność do zakłócania realizacji własnych funkcji.

Systemy złożone wykazują skłonność do popełniania kompleksowych błędów.

Zaś systemy proste wykazują skłonność do popełniania kompleksowych błędów.

Nowe systemy produkują nowe błędy.

Stare systemy produkują tak nowe, jak i stare błędy.

Człowiek pracujący z komputerem, nie postępuje zgodnie z wymaganiami komputera.

Systemy odporne na idiotów, obsługiwane są właśnie przez nich.

Rozłożenie dowolnego urządzenia na części jest proste, ponowne jego złożenie, tak żeby działało, jest niemożliwe.

Wszystko, co zostało złożone, ulegnie wcześniej czy później rozkładowi.

Każdy skomplikowany montaż wymaga trzech rąk.

Każdy prosty montaż wymaga czterech rąk.

Sprawy pozostawione same sobie, zmieniają się ze złych na jeszcze gorsze.

Wszystkie komputery PC są kompatybilne, ale niektóre są kompatybilniejsze od innych.

Twój jest zawsze mniej kompatybilny.

Pustą dyskietkę możesz przeszukiwać długo i bezskutecznie.

Długo i bezskutecznie możesz przeszukiwać także pełną dyskietkę.

Wniosek - każdą dyskietkę możesz przeszukiwać długo i bezskutecznie.

Komputer służy do tego, aby ułatwić ci pracę, której bez niego w ogóle byś nie miał.

Dla komputera nie ma rzeczy niemożliwych z wyjątkiem tych, których od niego wymagamy.

W świecie komputerów żadna awaria się nie kończy, ponieważ przechodzi zawsze w następną.

Awaria komputera wyczekuje cierpliwie na najbardziej niedogodny moment, aby bezlitośnie zaatakować.

W pracy z komputerem, opieranie się na jakichkolwiek zasadach jest błędem.

Drobne awarie nie istnieją, jeżeli miała jednak miejsce drobna awaria, oznacza to, że nie poznałeś jeszcze jej rzeczywistych rozmiarów.

Im doskonalej program wykonuje swoje funkcje, tym dotkliwiej cię zawiedzie.

Każdy inny program zawodzi tak samo dotkliwie.

Tylko niepotrzebny nikomu program, działa bez zakłóceń.

Masz zawsze o jeden wirus więcej niż sądzisz.

Program kalkulacyjny, który daje właściwy i przyjazny wynik - kłamie.

Wyjątki są liczniejsze od reguł.

Od wszystkich uznanych wyjątków istnieją wyjątki.
Jeżeli opanowałeś już wszystkie wyjątki, to nie pamiętasz, jakich reguł dotyczyły.
Prawidłowo napisany tekst pojawi się tylko wtedy, kiedy napiszesz go ręcznie.
Jeżeli coś może się popsuć, to z pewnością się popsuje.
Jeżeli coś może się popsuć w wielu miejscach, to pierwsze uszkodzenie wystąpi tam, gdzie wyrządzi największe szkody.
Jeżeli przewidziałeś cztery możliwe awarie i zabezpieczyłeś się przed nimi, to natychmiast wydarzy się piąta, na którą kompletnie nie byłeś przygotowany.
Jeżeli wydaje ci się, że wszystko działa dobrze, na pewno coś przeoczyłeś.
Klientowi nigdy nie przyjdzie na myśl ile kosztuje projekt, tylko ile można na tym projekcie zaoszczędzić.
Jeżeli udało ci się wprowadzić w programie wymagane przez klienta poprawki, wtedy on z nich zrezygnuje.
Żaden klient nie wie czego właściwie chce.
Każdy klient wie dokładnie czego nie chce.
Żaden klient nie chce tego co masz już gotowe.
Nie wie także co chciałby mieć zamiast tego.
Klient, który najmniej płaci, marudzi najwięcej.
Klient żąda największych zmian dokładnie wtedy, kiedy produkt jest już gotowy.
Na polecenie "napisz tak lub nie" użytkownik wpisuje "tak lub nie".
Na polecenie "wciśnij Enter" użytkownik wpisuje "Enter".
Na polecenie "naciśnij dowolny klawisz", użytkownik naciska na klawisz "reset".
Nie ma programów całkowicie idiotoodpornych.
Jeżeli nie wiesz co czynisz, rób to w sposób elegancki.
W zespole programistów każdy ma genialny plan rozwiązania problemu. Wszystkie plany się wzajemnie wykluczają i żaden nie prowadzi do poprawnego rozwiązania.
Liczba osób w zespole programistycznym ma tendencje wzrastające, niezależnie od ilości pracy.
W każdym programie błędy wykazują skłonność do występowania w tym miejscu, które sprawdzasz jako ostatnie.
Każdy program, który się dobrze zaczyna - kończy się źle.
Program który zaczyna się źle, kończy się przerażająco.
To co wygląda łatwo - jest trudne.
To co wygląda trudno - jest niemożliwe.
To co wygląda na niemożliwe - potrafi rozwiązać moja teściowa i to bez pomocy komputera.
Każdy programista przybywający z innego miasta jest fachowcem.
Idealny fachowiec wie absolutnie wszystko o niczym.
Każda formuła i każda stała muszą być traktowane jako zmienne.
Prawdopodobieństwo wydarzenia jest odwrotnie proporcjonalne do życzenia.
Masochistyczne skłonności nie są wprawdzie warunkiem koniecznym do pracy w systemie Windows 95, są jednak bardzo pomocne.
Każdy program w systemie Windows pracuje poprawnie do momentu niczym nieuzasadnionej utraty danych.
Interaktywne, multimedialne aplikacje DOSa zwieszają się same, podczas gdy interaktywne, multimedialne aplikacje Windows, zawieszają się natychmiast po dowolnej ingerencji użytkownika.
Po rozłożeniu i złożeniu skomplikowanego mechanizmu zawsze pozostanie trochę części, a mechanizm prawdopodobnie i tak zadziała.
Rozmiary skaleczenia żyłką podczas golenia, są wprost proporcjonalne do doniosłości wydarzenia, które jest tego powodem.

Druga kolejka posuwa się szybciej.

Wyścigi nie zawsze wygrywają najszybsi, a bitwy najsilniejsi - ale tak należy obstawiać.

W większości przypadków łatwiej jest się w coś wplątać, niż potem z tego wyplątać.

Nie istnieje taki problem - bez względu na to jak by był skomplikowany - który po bliższym zapoznaniu nie okazałby się jeszcze bardziej skomplikowany.

Postulat Troutmana - złorzeczenia to jedyny język rozumiany przez wszystkich programistów.

Prawa Makarijewa - pisanie programu komputerowego jest rozkoszą, uruchamianie jest zmorą.

Prawo Pierce'a - jeżeli program został skompilowany bezbłędnie za pierwszym razem, to na pewno nie będzie dawał dobrych wyników.

Prawo Weinberga - gdyby budowłani budowali domy w taki sam sposób w jaki programiści piszą programy, to jeden dzień zniszczyłby całą cywilizację.

Prawa Weilera - każdy działający program jest przestarzały - każdy program po każdym uruchomieniu drożej kosztuje i zabiera więcej czasu - jeżeli program jest użyteczny, to będzie musiał być zmieniany - pełną dokumentację mają tylko programy bezużyteczne - każdy program rozszerzy się tak, aby zająć całą dostępną pamięć - wartość programu jest odwrotnie-proporcjonalna do jakości wyników jego pracy - duży, monolityczny program jest jak talerz makaronu, pociągnij za jedną nitkę, a z drugiej strony będzie się sypać - autor programu nigdy nie przetestuje go wiarygodnie - nie ma programów bezbłędnie działających, są najwyżej niedostatecznie przetestowane - dodanie urządzenia przyspieszającego do starego oprogramowania, spowolni działanie tego oprogramowania.

Prawo Cheopa - nic nigdy nie zostało zbudowane w zaplanowanym czasie, lub zgodnie z kosztorysem.

Prawo Sodda - wcześniej czy później ujawni się najgorsza możliwość.

Zasada Hornera - doświadczenie jest wprost-proporcjonalne do stopnia zniszczenia sprzętu.

Prawo Rudina - w sytuacji kryzysowej, kiedy trzeba będzie wybierać między różnymi alternatywami, większość ludzi wybierze rozwiązanie najgorsze.

Prawo Finaglesa - jeśli jakaś praca została od początku źle zrobiona, wszelkie usiłowania jej poprawienia jeszcze ją pogorszą.

Prawo Webstera - każda sprawa ma dwie strony, z wyjątkiem sytuacji, gdy rozważający jest osobiście zaangażowany, w takim przypadku istnieje tylko jedna strona.

Zasada Merhina - jeżeli masz wątpliwości to tak już pozostanie.

Prawo Glyme'a - podstawą sukcesu jest szczerłość, jeżeli dasz radę ją podrobić, uda ci się!

Prawo Liebermana - wszyscy kłamią, ale to nie ważne ponieważ nikt ich nie słucha.

Prawo Rogersa - jeżeli coś jest warte zrobienia, na pewno zostanie przedobrzone.

Prawo Bella - jeżeli ciało jest zanurzone w cieczy, telefon dzwoni.

Zasada Rockefellera - nie rób rzeczy, na których możesz zostać złapany.

Prawo Evansa i Bjorna - jeżeli coś poszło źle, to na pewno był ktoś, kto mówił, że tak będzie.

Prawo Cerhora - jeżeli coś jest tajne, to zostanie zostawione w kpiarce.

Zasada Sturgeona - 90% czegokolwiek nie nadaje się do użytku.

Prawo Anthony'ego - nie rób nic na siłę, weź większy młotek.

Prawo Conway'a - w każdej organizacji jest jedna osoba, która wie o co chodzi, należy ją natychmiast wyrzucić.

Prawo Menckena - ci co potrafią, robią to. Ci co nie potrafią, uczą innych.

Prawo Martina - ci co nie potrafią uczyć, zarządzają.

Prawo Scotta - jeśli znajdziesz błąd i poprawisz go, to okaże się, że pierwsza wersja była poprawna.

Prawo Parkinsona - wydatki rosną tak, by dorównać dochodom.

Prawo Segala - człowiek z jednym zegarkiem zawsze wie, która jest godzina. Człowiek z dwoma nigdy nie jest pewien.

Reguła Harrisona - każda akcja wywołuje równy i skierowany przeciw niej krytycyzm.

Prawo Vique'a - człowiek bez religii jest jak ryba bez roweru.

Prawo Edwarsa - nigdy nie jesteś tym, kim chciałbyś być.

Prawo Scotta - wszystko co idzie źle, sprawia wrażenie, że idzie dobrze.

Zasady Finagle'a - zawsze rób notatki, to dowód, że pracujesz - w przypadku jakichkolwiek wątpliwości, staraj się wyglądać przekonująco.

Prawo Sodda - wcześniej czy później i tak musi nastąpić najgorszy z możliwych splotów okoliczności.

Prawo Corpsa - ilość wykonanej pracy jest odwrotnie-proporcjonalna do czasu spędzonego w biurze.

Prawo Careya - każda organizacja (jeśli temu nie przeciwdziałać) dąży do pogrążenia się w chaosie.

Prawo Robinsona - w biurokracji awansuje się za działalność, a nie za wyniki.

Prawo Matthews'a - ci którzy już mają, dostaną jeszcze więcej.

Reguła Mimara - im bliżej jesteś ukończenia długiej przygodówki, tym większe jest prawdopodobieństwo, że ktoś niepowołany wyłączy zasilanie.

Zasada Robertsona - dyplomata to ktoś, kto mówi ci abyś poszedł do diabła, a ty cieszysz się na podróż.

Prawo Gumpersona - prawdopodobieństwo każdego zdarzenia jest odwrotnie proporcjonalne do stopnia, w jakim jest ono pożądane.

Prawo Wylera - nie ma rzeczy niemożliwych dla kogoś, kto nie musi ich zrobić sam.

Prawo Balaniego - jak długo trwa minuta, zależy od tego po której stronie drzwi toalety się znajdujesz.

Prawo Liebermana - aby oszacować czas potrzebny na wykonanie jakiegoś zadania, należy przewidywany czas pomnożyć przez dwa i przyjąć jednostkę o rząd wyższą.

Prawo Greena - wszystko jest możliwe pod warunkiem, że nie wiesz o czym mówisz.

Maksyma Manly'ego - logika jest absolutnie pewną metodą dochodzenia do niepewnych wniosków.

Prawo Sattingera - każde urządzenie będzie działać lepiej, kiedy włożysz wtyczkę do gniazdka.

Prawo Fetta - nigdy nie powtarzaj udanego doświadczenia.

Zasada Tsara - przy dziesięciu priorytetowych sprawach, któraś na pewno będzie wykonana jako pierwsza.

Prawo Jonesa - człowiek, który uśmiecha się gdy sprawy idą źle, myśli o człowieku, na którego można zwalić winę.

Prawo Lipmana - pracownicy specjalizują się w obszarach swojej najmniejszej wiedzy.

Obserwajca Jone'a - przyjaciele przychodzą i odchodzą, wrogowie się akumulują.

Zasada Mara - ekspertem jest każdy spoza regionu.

Prawo Farnsdicka - wydarzenia przechodzą ze złych w tragiczne, po czym proces ten cyklicznie powtarza się.

Prawo Ruby'ego - prawdopodobieństwo spotkania osoby znajomej wzrasta, kiedy znajdujemy się w towarzystwie osoby z którą nie chcemy by nas widziano.

Hipoteza Petersa - jeżeli spędzimy wystarczająco dużo czasu na uzasadnianiu potrzeby, to potrzeba ta zniknie.

Zasada Wingera - jeżeli coś znajduje się na twoim biurku przez 15 minut, stałeś się ekspertem w tej dziedzinie.

Prawo Bolingsa - jeżeli czujesz się świetnie, nie martw się, to minie.

Dylemat Główny - optymista wierzy, że żyjemy w najlepszym ze światów, pesymista obawia się, że może to być prawda.

Komentarz Hilla - jeśli nie masz nic do stracenia odpręż się.

Prawo Chisholma - wszystko co powiesz, zostanie przez innych ocenione zupełnie sprzecznie z twoimi intencjami.

Prawo Finagle'a - każdy, do kogo zwrócisz się o pomoc, nie zauważy tego - każdy nieproszony o radę, zauważy to natychmiast.

Zasada Finagle'a - eksperymenty powinny się powtarzać, wszystkie powinny zawodzić w ten sam sposób.

Prawo Wingo'a - wszystkie prawa Finagle'a można obejść, posiadłszy prostą sztukę działania bez myślenia.

Prawo Issawiego - społeczeństwo nie jest samochodem, lecz mułem, za mocno naciskane wierzgnie i zrzuci jeźdźca.

Prawa Ginsberga - nie możesz wygrać - nie możesz zremisować - nie możesz nawet wycofać się z gry.

Prawa Ehrmana - zanim nastąpi poprawa będzie jeszcze gorzej - kto powiedział, że w ogóle nastąpi poprawa?

Prawo Howe'a - każdy ma jakiś plan, który jest całkowicie niewykonalny.

Prawo Wynne'a - stagnacja ma tendencję wzrostową.

Prawo Niewypowiadania - jeśli wypowiesz coś dobrego, na tym się skończy. Jeśli wypowiesz coś złego, na pewno się spełni.

Prawo Oczekiwań - negatywne oczekiwania rodzą negatywne wyniki. Pozytywne oczekiwania rodzą negatywne wyniki.

Prawo Bookera - odrobina działania warta jest tony abstrakcji.

Prawa Klipsteina - jeżeli zgłosisz jakiś patent zawsze okaże się, że ktoś już złożył podobny tydzień temu - stałość dat dostawy jest odwrotnie proporcjonalna do napiętości planu - silnik zawsze obraca się w złym kierunku - defekt przechodzi niezauważony przez wszystkie kontrole i ujawnia się dopiero w praktyce - po usunięciu ostatniej z 16 śrubek przytrzymujących pokrywę, okaże się, że usunąłeś niewłaściwą pokrywę - po przykręceniu ostatniej z 16 śrubek przytrzymujących pokrywę, okaże się, że zapomniałeś o uszczelce.

Prawo Atwooda - pożyczając książki tracisz tylko te, które szczególnie chciałbyś zachować.

Prawo Johnsona - jeżeli przegapisz tylko jedno wydanie jakiegoś magazynu, na pewno będzie to właśnie to wydanie, które zawierało najbardziej interesujące cię rzeczy. Uzupełnienie: wszyscy twoi znajomi też je przegapili, zgubili lub wyrzucili.

Prawo Harpera - poszukiwaną rzecz znajdziesz dopiero wtedy, gdy już zastąpisz ją inną.

Prawa Richarda - jeśli posiadasz coś dostatecznie długo, możesz to wyrzucić - jeśli cokolwiek wyrzucisz, od razu będziesz tego potrzebować.

Prawo Lewisa - niezależnie od tego jak długo chcesz coś kupić, kiedy wreszcie dokonasz zakupu okaże się, że gdzie indziej mogłeś zapłacić o wiele mniej.

Prawo Ogrodnictwa - narzędzia innych ludzi pracują tylko w ogrodach innych ludzi - najwięcej dostajesz zawsze tego, czego najmniej potrzebujesz.

Prawo Brydza - wina jest zawsze po stronie partnera.

Zasada Kota - jeśli kot zaśnie na twoich kolanach i sprawia wrażenie bezgranicznie zadowolonego, nagle musisz wstać i iść do łazienki.

Prawo Johnsona - ból zęba lubi zaczynać się w sobotę wieczorem.

Prawa Chaosu - dostawa handlowa, która normalnie trwa jeden dzień, będzie trwać pięć dni, jeśli na nią pilnie czekasz - po dodaniu dwóch tygodni do harmonogramu nieoczekiwanych opóźnień, dodaj jeszcze dwa na nieoczekiwane spóźnienia - ta część wysyłki, którą fabryka zapomniała wysłać, jest właśnie tą, która stanowi 75% wartości całej ekspedycji.

Uzupełnienie: fabryka nie tylko zapomniała wysłać brakującej części, ale w 50% przypadków nawet jej nie wykonała.

Prawo Brooka - dołączenie dodatkowego zespołu programistów do spóźnionego projektu oprogramowania, jeszcze bardziej go opóźni.

Prawo Anthony'ego - każde narzędzie gdy upadnie, potoczy się w najtrudniej dostępne miejsce. Uzupełnienie: po drodze do owego miejsca upadające narzędzie najpierw uderzy cię w nogę.

Prawo Paula - nie można spać z podłogi.

Aksjomat Cahna - kiedy wszystko inne zawiedzie, przeczytaj instrukcję.

Prawo Rewizji - po ukończeniu pracochłonnej i starannej analizy jakiejś próbki, zawsze dowiesz się, że to nie ta próbka i nie ma nic wspólnego z problemem.

Prawo Parkinsona - udane badanie przyciąga większe dotacje, które uniemożliwiają dalsze badania.

Prawo Campbella - natura czuje odrazę do bezmyślnych eksperymentów.

Prawo Hellera - pierwszym mitem zarządzania jest to, że w ogóle istnieje. Uzupełnienie: nikt naprawdę nie wie co się dzieje na jakimkolwiek szczeblu organizacji.

Prawo Cornuelle'a - władza ma tendencję do przydzielania pracy tym, którzy najmniej się do niej nadają.

Prawo Zymurgyego - ludzie są zawsze chętni do pracy w czasie przeszłym.

Prawo Dowa - dla każdej hierarchii prawdziwe jest twierdzenie, że im wyższy szczebel tym większy chaos.

Prawo Pracownika - to czego nie zrobisz, jest zawsze ważniejsze od tego co zrobiłeś.

Aksjomat Wojskowy - każdy rozkaz, który może zostać źle zrozumiany, zostanie źle zrozumiany.

Prawo Harrisa - wszyscy dobrzy są już zajęci.

Prawo Putta - technika zdominowana jest przez dwa typy ludzi, tych którzy rozumieją czym się kierują, oraz tych, którzy kierują się tym, czego nie rozumieją.

Prawo Shanahana - czas trwania posiedzenia wzrasta do kwadratu liczby osób na nim obecnych.

Prawo Hendricksona - jeśli jakiś problem jest przyczyną wielu posiedzeń, to w końcu posiedzenia te stają się ważniejsze od samego problemu.

Zasada Falklanda - kiedy nie ma potrzeby podejmowania decyzji, jest potrzeba nie podejmowania decyzji.

Prawo Trumana - jeśli nie możesz kogoś przekonać, wpraw go w zakłopotanie.

Zasada Swipple'a - ten kto krzyczy, ma głos.

Prawo Crane'a - nie ma czegoś takiego jak bezpłatny obiad.

Prawo Parkinsona - zwłoka jest najgorszą formą odmowy.

Prawo Greshama - z nieważnymi sprawami czasem dajemy sobie radę, ważne sprawy nigdy nie są rozwiązywane.

Zasada Porządku - artykuły potrzebne do wczorajszego eksperymentu, trzeba zamówić nie później niż jutro w południe.

Wniosek Johna - aby otrzymać pożyczkę najpierw musisz udowodnić, że jej nie potrzebujesz.

Prawo Instytucji - bogactwo wystroju drzwi frontowych biura, zmienia się odwrotnie proporcjonalnie do wypłacalności firmy.

Prawo Paulga - w Ameryce nie chodzi o to co ile kosztuje, ale o to, ile można zaoszczędzić.

Prawo Maleka - najprostsze myśli formułowane są w najbardziej skomplikowany sposób.

Prawo Clarke'a - każdą rewolucyjną ideę można podsumować trzema fazami - to niemożliwe, nie będę marnować czasu - to możliwe ale nie warto zachodu - mówiłem przez cały czas, że to był dobry pomysł.

Zasada Wielkości - gdy ktoś kogo wielce podziwiasz i szanujesz, zdaje się być pogrążony w głębokich myślach, prawdopodobnie myśli o obiedzie.

Zasada Clarke'a - każda dostatecznie zaawansowana technologia niczym nie różni się od magii.

Prawo Fitza - im więcej kucharzy tym gorszy obiad.

Prawo Runamoka - są cztery gatunki ludzi: tacy którzy siedzą cicho i nic nie robią, tacy którzy mówią żeby siedzieć cicho i nic nie robią, tacy którzy coś robią i tacy którzy wiele mówią o robieniu.

Prawo Millera - nie stwierdzisz jak głęboka jest kałuża, dopóki w nią nie wdepniesz.

Prawo Socjogenetyki - celibat nie jest dziedziczny.

Reguła Beifelda - prawdopodobieństwo, że młody mężczyzna spotka pociągającą dziewczynę wzrasta gwałtownie gdy jest on w towarzystwie, swojej dziewczyny, żony, przystojniejszego i bogatszego kolegi.

Prawo Farbera - potrzeba matką dziwnych towarzyszy w łóżku.

Prawo Hartleya - nigdy nie śpij z większym od siebie wariatem.

Postulaty Pardo - w życiu są tylko trzy wierne rzeczy, wrzody, pies i stara kobieta - nie ważne czy jesteś bogaty czy nie, o ile możesz żyć wygodnie i mieć wszystko czego chcesz.

Prawo Parkera - piękno jest powierzchowne, ale brzydota przenika aż do kości.

Prawo Katza - ludzie i narody będą działać racjonalnie wtedy i tylko wtedy, gdy wyczerpią już wszystkie inne możliwości.

Prawo Polityczne - prawdziwość jakiegokolwiek oświadczenia nie ma nic wspólnego z jego wiarygodnością i odwrotnie.

Prawo Kelly'ego - fajni faceci niefajnie kończą.

Stała Kennedy'ego - nie wściekaj się, tylko się zrewanżuj.

Prawo Persiga - liczba racjonalnych hipotez, które mogą wyjaśnić jakieś zjawisko jest nieskończona.

Aksjomat Aquinasa - co uchodzi Bogom, nie uchodzi krowom.

Prawo Newtona - bezpieczniej jest mieć ptaka w ręku niż nad głową.

Prawo Bucy'ego - rozsądny człowiek nigdy niczego nie realizuje.

Prawo Matscha - lepiej mieć koszmarny koniec, niż kosmary bez końca.

Obserwacja Wallace'a - wszystko jest w stanie całkowitego rozczochrania.

Prawo Coopera - zwiększenie ilości nowych praw, powoduje zwiększenie możliwości ich ominięcia.

Twierdzenie White'a - im szybciej przekażesz złe wiadomości, tym lepiej.

Prawo Johnsona - jeśli w ciągu kilku miesięcy odbywają się tylko trzy ważne towarzyskie wydarzenia, wszystkie przypadną na jeden wieczór.

Aksjomat Cole'a - suma inteligencji na planecie jest stała, liczba ludności rośnie.

Jeśli wróg jest w zasięgu strzału, ty również.

Nadlatująca salwa zawsze ma pierwszeństwo przejazdu.

Staraj się nie wyglądać podejrzanie - to przyciąga ogień.

Zawsze jest jakieś wyjście.

Najlepsze wyjście jest zawsze zaminowane.

Staraj się wyglądać niepozornie - może przeciwnik ma mało amunicji?

Zawodowcy są przewidywalni - strzeż się amatorów.

Ataku należy oczekiwać w następujących sytuacjach: - kiedy jesteś ugotowany - kiedy jesteś nie przygotowany.

Otoczaj się towarzyszami broni - przeciwnik będzie miał wybór celów.

Pozorowany atak, który tak mądrze zignorowałeś, okaże się głównym uderzeniem.

"Postrzał w pierś z perforacją płuca" - twój organizm mówi ci abyś zwolnił.

Jeśli natarcie posuwa się bez przeszkód - właśnie wchodzisz w pułapkę.

Nie ściągać na siebie ognia, to denerwuje sąsiadów w okopie.
Wszystkie zamówienia wojskowe powierza się najtańszemu oferentowi.
Największe zagrożenie na polu walki stanowi oficer z mapą.
Od ostrzału nieprzyjaciela celniejszy jest tylko ostrzał własnej artylerii.
Im głębszy dowódca, tym trudniejsze zadania mu powierzają.
Pociski smugowe - metoda sygnalizowania nieprzyjacielowi własnej pozycji.
W razie wątpliwości opróżnij magazynek.
Nigdy nie chowaj się w leju z odważniejszym od siebie.
Jeśli brakuje ci wszystkiego z wyjątkiem wrogów, to znaczy, że bitwa trwa.
Po opanowaniu obszaru nie zapomnij powiadomić o tym przeciwnika.
Po wyciągnięciu zawleczonego granatu przestaje być twoim przyjacielem.
Części składowe wysyła się osobno do losowych pododdziałów.
Cokolwiek robisz, zawsze możesz dostać kulę. Nawet gdy nie robisz nic.
Zasada twórczej niekompetencji Petera: Zawsze sprawiaj wrażenie, że osiągnąłeś już swój poziom niekompetencji.
Maksyma Macha: Głupiec na wysokim jest jak człowiek na szczycie wysokiej góry; wszystko wydaje mu się małe i on wszystkim wydaje się mały.
Prawo Beckhapa: Uroda \times rozum = constans
Prawo Greena: Wszystko jest możliwe pod warunkiem, że nie wiesz, o czym mówisz.
Wszystkie prawa Murphy'ego są optymistyczne.