

3

NETYKIETA

*Nie zawsze mów, co wiesz,
ale zawsze wiedz, co mówisz.*
Apiusz Klaudiusz

Pewne zdziwienie może budzić fakt, iż w tutorialu na temat programowania znajduje się rozdział o netykietce. To jednak nie przypadek – programista rzadko pracuje sam, a jeszcze rzadziej potrafi się obyć bez pomocy innych. Zaś w większości wypadków kontakt z innymi koderami odbywa się przez Internet, wobec czego znajomość netykiety staje się niezbędną. Niestety, zdaje się ona zanikać...

Z tego właśnie powodu uznałem za słuszne poświęcenie jej osobnego rozdziału. Nawet jeśli uważasz się za internautę z dużym doświadczeniem i obyciem, przejrzyj go chociaż. Dla początkujących sieciowców dokładna lektura jest natomiast więcej niż wskazana :)

Netykieta jest nawet przedmiotem jednego z dokumentów RFC, dokładniej [RFC 1855](#). Szczególnie zainteresowanych zapraszam do jego przeczytania :D

Zacznijmy od tego, czym jest netykieta. Czas więc na pierwszą definicję :)

Netykieta to zbiór formalnych i nieformalnych zasad określających sposób kulturalnego zachowania się w Internecie.

Gdy wiemy już, o czym mówimy, skoncentrujmy się na jej szczegółach.

Kultura osobista

Jak w każdej formie komunikacji, także w Sieci każdego obowiązuje podstawowa kultura osobista. Należy przede wszystkim pamiętać, że osoba „po drugiej stronie kabla” jest takim człowiekiem jak ty i tak samo należy jej się szacunek. Dlatego należy zawsze być uprzejmym i w miarę możliwości uczynnym. Nie zawsze będziemy mogli/chcieli/mieli ochotę² pomóc każdemu, kto o to poprosi, jednak każda ewentualna odmowa powinna być jak najbardziej kulturalna i poparta jakimś sensownym uzasadnieniem :)

Takie postępowanie nazywamy fachowo asertywnością :D

Jak jednakże reagować, gdy ktoś wyraźnie chce nas obrazić, bez żadnego wyraźnego powodu? Przede wszystkim nie należy wdawać się z takim osobnikiem w dyskusję. Następnie powinniśmy na przykład skorzystać z odpowiednich opcji oprogramowania, jak chociażby filtrowanie niechcianej poczty czy ignorowanie (w przypadku komunikatorów czy IRCa). Jeśli delikwent naprawdę wyprowadził nas z równowagi, to możemy powiadomić odpowiednie „władze”, czyli operatora kanału, moderatora grupy dyskusyjnej

² Niepotrzebne skreślić :)

– najlepiej przytaczając odpowiednie fragmenty rozmów. Zazwyczaj przynosi to bardzo dobre rezultaty...

Język i styl pisania

W Internecie komunikacja odbywa się tekstowo, więc poprawność używanego języka jest bardzo ważna. Mam tu na myśli poprawną ortografię i gramatykę – z tym jest niestety coraz gorzej. Coraz więcej ludzi usprawiedliwia swoje, powiedzmy to wprost, lenistwo i brak szacunku dla innych, rzekomą dysleksją. Nie bardzo chce mi się jednak wierzyć, że nagle jedna trzecia społeczeństwa zaczęła zdradzać objawy upośledzenia, które jeszcze kilka lat temu występowało u zaledwie kilku procent osób. Ja bym tą przypadłość nazwał raczej „dysleksją”, czyli nieszczególnym przykładaniem się do lekcji języka polskiego w szkole :)

Osobną kwestią jest przejrzystość tekstu. Oprócz dbania o prawidłową interpunkcję (można ją nieco ignorować w przypadku rozmów bezpośrednich, np. na IRCu, gdyż wtedy nie ma na nią czasu) przejawia się ona w umiarkowanym użyciu WIELKICH LITER. Pamiętajmy, że w internetowym zwyczaju oznaczają one KRZYK. A przecież nikt nie lubi, gdy ktoś na niego krzyczy, prawda? :)

Bardzo, ale to bardzo nie lubiane są z kolei tzw. pokemony. Jest to celowe mieszanie małych i wielkich liter, w wyniku czego powstaje na przykład cOś tAkIEgo. Prawda, że wygląda to wyjątkowo nieczytelnie i w ogóle okropnie? Nie mam pomysłu, czemu takie coś ma służyć, ale tego rodzaju „kwiatki” można napotkać dosyć często i należy je z całą mocą zwalczać.

Jeśli już koniecznie musimy zwrócić uwagę na jakiś fragment tekstu, a nie dysponujemy żadną możliwością formatowania, to istnieją sposoby zastępcze. Na przykład takie:

- *ważny tekst*
- _ważny tekst_
- :: ważny tekst ::
- -=[ważny tekst]=-

itp. Generalnie, wyróżnik nie powinien w żaden sposób przeszkadzać w czytaniu oznaczonego nim tekstu.




Ostatnia uwaga dotyczy polskich liter. Mimo że obecnie widać je w Sieci coraz częściej (ostatnio nawet w domenach), to ich stosowanie jest **niewskazane**. Programiści często używają różnych systemów operacyjnych czy aplikacji sieciowych, które niekoniecznie muszą sobie radzić z ogonkami – trzeba mieć to na uwadze i nie zmuszać ich do odczytywania niezrozumiałych znaczków.

Zauważ też, że pisanie bez męczącego wciskania klawisza Alt jest po prostu wygodniejsze :)

Kto pyta, nie błądzi (?)

W poprzednim rozdziale zwróciłem uwagę na grupy i fora dyskusyjne jako bardzo dobre źródło informacji i rozwiązań możliwych problemów. Pokazałem też, jak szukać na nich owych rozwiązań i innych przydatnych wiadomości.

Zdarzać się będzie jednak niejednokrotnie, że będziesz musiał sam zadać tam pytanie. W zasadzie po to istnieją przecież fora i grupy dyskusyjne. Zadawanie pytań jest jednak wielką sztuką, której nieznanomość może narazić cię na pewne nieprzyjemności – w tym na przypisanie ci tak niechlubnego określenia jak **lamer**.

 DirectX Graphics Programowanie grafiki z użyciem DirectX Moderator Seb	42	372
 Dźwięk Programowanie dźwięku	3	17
 Programowanie Windows Wszystko na temat WinApi, MFC, VCL i innych związanych z Windows	14	63
 Matematyka i fizyka Brakuje wzoru (i takich tam)? Zapraszamy tutaj.	6	42

Screen 4. W Sieci jest sporo for dyskusyjnych na temat programowania gier

Jak więc nim nie zostać? Przede wszystkim pamiętaj, żeby nie biec z każdym kłopotem na forum/grupę. Większość z nich możesz rozwiązać sam lub w miarę łatwo znaleźć rozwiązanie w Sieci. Pamiętaj, że nikt nie lubi leni – jeśli zadając pytanie nie przedstawisz chociaż próby samodzielnego dojścia do odpowiedzi, szanse na otrzymanie jej od innych znacznie spadną.

Skrajny przypadek takiego postępowania, który zasługuje na osobne omówienie, to pokazywanie innym kodów źródłowych i oczekiwanie, że znajdą w nich błędy. Jest to nie tylko jaskrawy przejaw zupełnego braku taktu (dlaczego ktoś ma wykonywać **twoją** pracę?), ale wręcz bezsensowna i groteskowa praktyka. Przecież to autor jest tą osobą, która najszybciej i najłatwiej możesz znaleźć błędy we własnym kodzie. Dlaczego więc prosić o to innych?...

Wyraźną oznaką nieprofesjonalizmu (delikatnie mówiąc :)) jest też zadawanie zbyt ogólnych pytań. Czym jest pytanie zbyt ogólne? Uznaj „Jak zrobić grę a'la Quake?” za dobry przykład :D Odpowiedź na takie lub podobne pytanie to zwykle dotknięcie zupełnie nieznanego pytającemu, a niezwykle obszernej, dziedziny. W opisywanym przykładzie delikwent zapewne nie wie nawet, czym jest programowanie.

Reasumując: rzeczywiście kto pyta, nie błędzi, ale zazwyczaj lepiej trochę pobłądzić, niż od razu pytać :D

Dekalog kodera

Na koniec zebrałem najważniejsze uwagi w ten oto skromny zbiór przykazań :) Jest to w sumie streszczenie tego i poprzedniego rozdziału; zawiera najważniejsze konkluzje, które mądrością swą będą oświecać ci koderską drogę ;))

Zatem oto one:

- Języka angielskiego pilnie uczył się będziesz.**
Pisałem o tym kilka razy, ale będę powtarzał, bo to ważne :P Nie oczekuj zbyt często informacji w swojej ojczystej mowie – dla Internetu angielski jest niemal oficjalnym językiem i dlatego jego znajomość jest po prostu *konieczna*.
- Do oficjalnej dokumentacji będziesz często zaglądał.**
Jeśli tylko spróbujesz, wkrótce sam docenisz zalety tego źródła informacji. Jest ono najpraktyczniejsze i najbardziej przejrzyste, zawiera też wiadomości, których będziesz szukać najczęściej.
- Sieć wyszukiwarkami przeczesywać będziesz.**
Internet to gigantyczny ocean informacji, ale dzięki wyszukiwarkom możesz się po nim sprawnie żeglować i znajdować to, czego szukasz. Takie są przynajmniej założenia ;)
- Nie będziesz zadawał pytań nadaremno.**
Mam tu na myśli przede wszystkim fora i grupy dyskusyjne. Są to bardzo przydatne źródła wiedzy, o ogromnej objętości – dlatego rozwiązania większości twoich przeszłych, teraźniejszych i przyszłych problemów już tam są. Przeszukuj więc najpierw te zasoby, zanim samemu coś do nich napiszesz – zważając oczywiście na zasady netykiety, opisane w poprzednim podrozdziale :)

5. **Szanuj książki i publikacje swoje.**

Internet to nie jedyne źródło informacji, pamiętaj też o książkach. Są one rzetelniejsze (lecz nie od dokumentacji :D), ciekawsze i rzecz jasna wygodniejsze w czytaniu.

6. **Wyrażaj się kulturalnie do bliźniego swego.**

W kontaktach sieciowych z innymi ludźmi zachowuj kulturę osobistą – co najmniej taką, jak w rozmowach „na żywo”. Przejawy wyraźnego chamstwa zgłaszaj odpowiednim władzom, czyli moderatorom lub administratorom danego przybytku komunikacyjnego :)

7. **Dbaj o język i pismo swoje.**

Pamiętaj o ortografii i gramatyce, nie nadużywaj wielkich liter i stanowczo wystrzegaj się tEgO rODzaJu UdZIwnIEń. Polskich liter używaj oszczędnie :)

8. **Nie leń się.**

Twój problem to przede wszystkim twój problem, więc użyj najpierw całej swojej „mocy” do jego rozwiązania (łącznie z Siecią), a dopiero potem pytaj się innych.

9. **Nie zasypuj kodem bliźniego swego.**

Mam tu na myśli oczywiście praktykę o nazwie „pokażę ci swój kod, a ty mi znajdziesz błędy”. Już sam jej opis brzmi tragicomicznie, więc myślę, iż nie wymaga dalszego komentarza :)

10. **A przeciwnościom losu nie daj się zwyciężyć.**

Wreszcie, miej na tyle determinacji, by nieustannie dążyć do założonych celów i nie załamuj się trudnościami.

I to jest w zasadzie wszystko, co do tej pory chciałem przekazać :)

Podsumowanie

Dla niektórych ten rozdział to tylko krótkie przypomnienie obowiązujących w Internecie zasad. Dla innych, być może, wiedza niezbędna do przetrwania w Sieci ;D Niezależnie od tego, do której grupy się zaliczasz, jego lektura nie powinna być czasem straconym.

W następnym rozdziale przedstawię szczegółowo społeczność koderów – poznasz więc ludzi podobnych do siebie :) Nie jest to może niezbędne, ale fakt iż nie jesteś sam i zawsze możesz się do kogoś zwrócić z pomocą czy zwyczajnie porozmawiać, znakomicie zwiększa radość kodowania :D