

LEGILE LUI MURPHY

- * Daca ceva poate sa mearga prost, va merge.
- * Daca mai multe lucruri pot merge prost, vor merge in cea mai defavorabila secventa.
- * Probabilitatea de aparitie a unui eveniment este invers proportionala cu dezirabilitatea lui.
- * Indiferent de ce merge prost, probabil ca arata bine.
- * Cind lucrurile par ca nu se mai inrautatesc, ai rabdare. Se vor inrautati curind.
- * Cind lucrurile merg bine, ceva a mers prost.
- * Cind lucrurile se inrautatesc:
 - daca pierzi prea mult, fi atent;
 - daca nu pierzi nimic, relaxeaza-te;
 - daca ai sansa sa cistigi, relaxeaza-te;
 - daca nu conteaza, atunci n-are nici o importanta;
- * Nimic nu este atat de prost, incit sa nu devina si mai prost.
- * Dupa ce lucrurile s-au inrautatit suficient de mult, ciclul se repeta.
- * Indiferent de ce merge prost, exista intotdeauna cineva care a stiut ca asa va fi.
- * Problemele complicate au intotdeauna raspunsuri simple, pe intelesul tuturor, dar gresite.
- * Oportunitatea iti bate la usa in cel mai putin oportun moment.
- * Natura tine intotdeauna cu latura ascunsa a lucrurilor.
- * Ca sa cureti un lucru, murdaresti un altul. Dar poti murdari mai multe lucruri fara a curata nici unul.
- * Lucrurile incompatibile cu alte lucruri, pot fi compatibile intre ele.
- * Daca anticipezi ca sint patru variante posibile de a iesi ceva prost si reusesti sa le ocolesti, atunci va apare imediat o a cincea posibilitate, care va strica totul.
- * Probabilitatea de a distruge un lucru este direct proportionala cu valoarea lui.
- * Cind apesi din greseala pe doua litere la masina de scris, se imprima litera care nu trebuie.
- * Timbrele care nu se lipesc pe scrisori se vor lipi in schimb pe orice altceva.
- * Cind avionul in care esti are intirziere, avionul pe care trebuie sa-l iei in continuare pleaca la ora fixata.
- * Cind pisica iti adoarme pe picioare si te farmeca cu torsul ei, simti o nevoie imperioasa de a merge la baie.
- * Daca o fringhie are un capat, atunci are precis inca unul.
- * Cind trebuie sa-ti concentrezi atentia asupra unui anumit lucru, este imposibil sa nu apara altul care sa-ti distraga atentia.
- * Ori de cite ori stabilesti sa faci un anumit lucru mai intii, survine un alt lucru care trebuie facut primul.
- * Ori de cite ori iti tai unghiile, constati ca dupa aceea ai nevoie de ele.
- * Intotdeauna gasesti usor ceea ce nu cauti. Iar ceea ce cauti gasesti abia in ultimul loc in care poti cauta.
- * Un lucru ratacit il poti gasi numai dupa ce rascolesti intreaga casa.
- * Cind cauti un lucru, niciodata nu il gasesti decit dupa ce ti-ai cumparat un altul in loc.

- * Cind garantia unui produs este de 60 de zile, defectarea lui se va produce in ziua a 61-a.
- * Legile nu sint decit niste simulari ale realitatii.
- * Proliferarea unor noi legi conduce la proliferarea unor noi exceptii.
- * Indiferent daca legile sint bune, rele sau neutre, trebuie sa se supuna celor din urma.
- * Daca o lege a lui Murphy poate sa greseasca, va gresi.
- * Murphy a fost un optimist.

LEGILE ENTROPIEI

- * Un om cu un singur ceas stie cit e ora. Un om cu doua ceasuri nu este sigur niciodata.
- * Anticipari negative conduc la rezultate negative. Anticipari pozitive conduc la rezultate negative.
- * Cind un lucru iese prost, orice incercare de a-l indrepta nu face decit sa-l strice si mai mult.
- * Lucrurile se inrautatesc inainte de a se imbunatati.
- * Lasate singure, lucrurile se desfasoara de la prost la mai prost.
- * Orice lucru care incepe bine se sfirseste prost. Orice lucru care incepe prost se sfirseste si mai prost.
- * Lucrurile incep sa mearga prost, toate deodata.
- * Singurul mod de a descoperi limitele posibilului este de a trece in domeniul imposibilului.
- * Anumite lucruri sint imposibil de cunoscut. Dar este imposibil de aflat care sint aceste lucruri.
- * Universul este nu numai mai straniu si mai enigmatic decit ne imaginam, dar el este mai straniu si mai enigmatic decit ne putem imagina.
- * Informatia se deformeaza cind trece spre nivelele ierarhice superioare.
- * Intr-o intreprindere, confuzia creste odata cu nivelul ierarhic
- * Expansiunea inseamna complexitate, iar complexitatea conduce la dezagregare.
- * Odata ce ai deschis o cutie cu rime, singura solutie de a le inchide din nou este sa folosesti o cutie mai mare.
- * Pentru un biciclist, indiferent in ce directie o ia va fi la deal si impotriva vintului.
- * Dupa ce adaugi doua saptamini la termenul de predare a proiectului, datorita unor intirzieri neprevazute, mai adauga inca doua luni pentru intirzierile neprevazute care nu pot fi prevazute.
- * Mai sigura este o pasare in mina decit una care zboara pe deasupra capului.
- * Cu cit stirile proaste se transmit mai repede si mai detaliat, cu atit mai bine.
- * Istoria nu se repeta, dar istoricii da.

LEGILE GRAVITATIEI

- * Obiectele cad intotdeauna la 90 fata de pamint.
- * Cind cade o scula de pe banc, se va rostogoli spre coltul cel mai putin accesibil al atelierului.
- * Inainte de a atinge podeaua, orice scula in cadere se va opri mai intii pe degetele de la picioare.
- * Nu poti cadea mai jos decit podeaua camerei.
- * Cu cit urci mai sus in ierarhia administrativa, cu atit cazii mai de sus.
- * In conditii speciale de atractie universala, caderea celor din virful ierarhiei administrative se poate face si pe orizontala
- * Nu poti sti dinainte pe ce parte sa ungi felia de piine cu unt. Sansa ca ea sa cada pe covor cu partea unsa cu unt este direct proportionala cu costul covorului.
- * Cosmonautii se supun legilor gravitatiei numai cind sint pe pamint.

LEGILE RELATIVITATII

- * Chiar daca faptele sint rigide, adevarul este flexibil.
- * Durata unui minut depinde de pozitia ta fata de usa de la baie.
- * Durata unei casnicii este invers proportionala cu durata petrecerii de nunta.
- * Daca pastrezi un lucru prea mult, il poti arunca. Daca arunci un lucru prea devreme, vei avea nevoie de el imediat ce l-ai dat la gunoi.
- * Daca cumperi banane necoapte, ele vor fi mincate inainte de a se coace. Daca le cumperi coapte, ele se vor strica inainte de a se minca.
- * Telefonul suna intotdeauna cind esti la baie, sau esti in fata usii de la intrare si iti cauti cheile ca sa descui usa.
- * Cind formezi un numar gresit, nu suna niciodata ocupat.
- * O jucarie care nu se sparge poate fi folosita la spartul altor jucarii.
- * In America este important nu atit cit costa un obiect oarecare, ci cit de mult se poate economisi cumparindu-l.
- * Opulenta de la intrare este invers proportionala cu solvabilitatea firmei.
- * La coada cealalta se serveste mai repede decit la coada la care te-ai asezat.
- * Nimic nu arata atit de frumos cind este privit de aproape, ca atunci cind este privit de departe.
- * Intotdeauna ploua cind iti speli masina. Dar nu incerca sa speli masina ca sa ploua, ca nu merge.
- * Intotdeauna este greseala partenerului.
- * Este foarte simplu sa faci ceva complicat, dar este foarte complicat sa faci ceva simplu.
- * Cind remediul oferit de minister nu se potriveste problemei ridicate, este mai usor sa schimbi datele problemei decit sa obtii un alt remediu.
- * Orice solutie genereaza noi probleme.
- * Locul in care ajungi depinde de scaunul pe care stai.

- * Daca ajungi prea devreme, s-a aminat.Daca iti dai sufletul ca sa ajungi la timp, va trebui sa astepti.Daca intirzii, este prea tirziu.
- * Daca te simti bine, nu-ti face griji.Vei trece peste asta.
- * Zimbeste...miine va fi mai rau.

LEGILE MANAGEMENTULUI

- * Prima lege a managementului este ca exista.
 - * Cine detine aurul stabileste regulile.
 - * Cei ce au primesc.Cei ce pot - fac.Cei ce nu pot - ii invata pe altii.Cei ce nu-i pot invata pe altii - administreaza.
 - * Indecizia este baza flexibilitatii.
 - * Orice este posibil daca nu stii despre ce vorbesti.
 - * Nu crea nici o problema pentru care nu ai nici un raspuns.
 - * Oricine poate lua o decizie daca are suficiente informatii.Un manager bun poate lua o decizie fara a avea informatii suficiente.Un manager perfect poate lua o decizie fara a avea nici un fel de informatii.
 - * Cind un manager vrea sa-si impresioneze subalternii cu detalii sofisticate, inseamna ca el a pierdut din vedere obiectivul final.
 - * Nu veni niciodata cu idei noi, care ti se pot da inapoi ca sarcini.
 - * Pentru fiecare viziune exista o contraviziune, la fel de atragatoare.
 - * Sedintele sint evenimente in care minutele conteaza, dar orele nu.
 - * Daca parasesti camera risti sa fii ales.
 - * Nu exista un moment mai prielnic ca acum, pentru a amina ceea ce nu vrei sa faci.
 - * Cu cit un plan este mai complicat si mai grandios, cu atit sansele lui de esec sint mai mari.
 - * Cu cit planifici mai bine un proiect, cu atit este mai mare riscul de confuzie, atunci cind ceva nu merge bine.
 - * Orice problema tehnica poate fi rezolvata daca sint destui bani si, respectiv, destul timp.Din pacate, nici una dintre cele doua cerinte nu poate fi indeplinita.
 - * Printre economisti, lumea reala este considerata adesea un caz special.
 - * Tehnologia este dominata de doua tipuri de oameni:
 - a) cei care inteleg ceea ce conduc;
 - b) cei care conduc ceea ce nu inteleg.
 - * Daca exista o cale de intirziere a unei decizii importante, un bun management o va gasi.
 - * In orice intreprindere, munca se orienteaza spre nivelele cele mai de jos ale ierarhiei.
 - * Daca o idee a supravietuit unui sistem birocratic si a fost implementata, inseamna ca nu a fost deloc interesanta.
 - * In orice intreprindere exista o persoana care stie tot ce se intimpla aici.Aceasta persoana trebuie data afara.
 - * Mai usor sint recunoscute talentele din alta parte decit talentele din propria companie.
 - * Recrutarea personalului inseamna de multe ori triumful sperantei fata de experienta.
- * Daca un subordonat iti pune o intrebare particulara, dar

- pertinenta, priveste la el de parca si-ar fi pierdut sensul realitatii.Cind isi va pleca ochii, parafrazeaza-i intrebarea.
- * Gindeste inainte de a actiona.
 - * Este bine ca in afara biroului sa ai mersul grabit pentru a nu da prilejul subordonatilor sa-ti puna intrebari.
 - * Daca dai dispozitii, sa fie verbale.Cele scrise pot fi folosite mai tirziu impotriva ta.
 - * Un management bun este expresia unei mari idei.
 - * Schimbarea lucrurilor este o tema preferata a oricarei conduceri.
 - * Oricit de mult muncesti, niciodata nu faci destul.Ceea ce nu faci este intotdeauna mai important decit ceea ce faci.
 - * Cind esti in dubiu, murmura.Cind esti in dificultate, delegea pe altcineva sa rezolve problema.Cind esti direct raspunzator, cintareste.
 - * Un plan bun astazi este mai necesar decit unul perfect miine.
 - * Daca o problema conduce la prea multe sedinte, atunci sedintele devin mai importante decit problema insasi.
 - * Atunci cind nu este necesar sa se ia o hotarire, este necesar sa nu se ia nici o hotarire.
 - * Daca nu-i poti convinge pe birocrati, atunci creeaza confuzie.
 - * Eficienta unei sedinte este invers proportionala cu numarul participantilor si cu timpul afectat.
 - * Durata unei sedinte creste cu patratul numarului de participanti.
 - * Timpul afectat fiecarei probleme de pe agenda sedintei va fi invers proportional cu importanta ei.
 - * Cu cit doresti mai putin sa faci parte din tot felul de comitete si comisii, cu atit vei fi rugat mai mult sa o faci.
 - * Timpul inseamna bani.
 - * Nu exista prinz gratuit.
 - * Cheltuielile tind sa creasca pina egalizeaza veniturile.
 - * Pentru saritura in inaltime este mai bine sa antrenezi un om care sare 2 m, decit doi oameni care sar fiecare 1 m.
 - * Cheltuielile banale pot fi rezolvate destul de repede;chestiunile importante nu sint rezolvate niciodata.
 - * Rezolvarea a "n+1" probleme necesita un timp dublu fata de rezolvarea a "n" probleme.
 - * Rezolvarea a 90% dintr-o problema se face de obicei in 10% din timp, restul de 10% rezolvindu-se in 90% din timp.
 - * Nimic nu este imposibil pentru cel care nu trebuie sa le faca singur.

LEGILE COMPETENTEI

- * Competenta contine semintele incompetentei:
 $competenta+competenta=competenta$
 $competenta+incompetenta=incompetenta$
 $incompetenta+incompetenta=incompetenta$
- * Intr-o ierarhie, orice angajat tinde sa fie promovat pina la nivelul lui de incompetenta.
- * In timp, orice post va fi ocupat de un angajat incompetent sa rezolve problemele lui.
- * Munca ramine de obicei pentru cei care nu si-au atins inca nivelul de incompetenta.
- * Expert este cel ce stie din ce in ce mai mult despre din ce in ce mai putin, pina cind stie absolut totul despre nimic.

- * Expert poate fi oricine din afara orasului.
- * Loialitatea fata de superiori valoreaza mai mult decit calitatea muncii efectuate.
- * Orice angajat isi incepe serviciul de la nivelul competentei sale.
- * Supercompetenta deranjeaza mai mult decit incompetenta.
- * Generalizarea incompetentei este direct proportionala cu nivelele ierarhice spre care tinzi sa urci.
- * Cauta sa arati ca esti o persoana foarte importanta.
- * Un gram de imaginatie valoreaza cit un kilogram de competenta.
- * Cauta sa fii vazut in compania unor oameni foarte importanti.
- * Vorbeste cu autoritate, chiar daca spui banalitati.
- * Nu te lasa atras in discutii contradictorii.
- * Daca iti pastrezi calmul, cind toti ceilalti si-l pierd, inseamna ca nu ai inteles problema.
- * Pentru a cunoaste performantele unui agregat, inmulteste cu 0,5 datele furnizate de firma constructoare, respectiv cu 0,25 pe cele oferite de firma comerciala.
- * Este imposibil de a face ceva impermeabil la prostie, pentru ca prostii sint foarte ingeniosi.

LEGILE VIETII UNIVERSALE

- * Ca sa studiezi cit mai bine o problema, incearca s-o intelegi mai intii.
- * Nu crede in miracole;bazeaza-te pe ele.
- * Cind intrebarile studentilor primesc raspunsurile profesorilor, stiinta se explica.
- * Cind intrebarile studentilor devin intrebarile profesorilor, stiinta progresa.
- * Progresul nu consta in inlocuirea unei teorii gresite cu una adevarata, ci cu una mai subtil gresita.
- * Toate marile descoperiri au fost facute din greseli. Cu cit fondurile alocate unei cercetari sint mai mari, cu atit mai mult timp va lua comiterea unei greseli.
- * Orice problema mai mare contine una mai mica, care conditioneaza rezolvarea problemei mari.
- * Solutia unei probleme schimba natura problemei.
- * Dupa cercetari de laborator, atente si migaloase, ti se va spune ca ai primit o proba de analiza gresita.
- * Cind te chinuisti sa rezolvi o problema, de mare folos iti poate fi cunoasterea solutiei.
- * Pentru orice problema continind "n" ecuatii, vor fi intotdeauna "n+1" necunoscute.
- * Este mai bine sa rezolvi o problema in mod aproximativ si sa afli adevarul cu o eroare de +10%, decit sa obtii o solutie exacta si sa nu stii care este adevarul.
- * Cind un student urmeaza cursurile unei facultati el stie ce vrea sa faca in viata. Cind urmeaza in paralel doua facultati, nu mai e sigur.
- * Daca prezenta la curs este obligatorie, atunci studentii vor absenta de la examen. Daca prezenta este facultativa la cursuri, atunci se vor prezenta la examen si absentii de la curs.

- * Fiecare profesor considera ca studentii trebuie sa se pregateasca numai la cursul sau.
- * Daca examenul se da cu cartea deschisa pe banca, precis ca vei uita cartea acasa.
- * Nu atribui rautatii ceea ce poate fi explicat prin stupiditate.
- * Orarele studentilor sint astfel facute incit sa se piarda mai mult timp la facultate.
- * Cind inveti la un examen, constati ca iti lipseste exact cursul cel mai important.
- * Cind tragi biletul la examen constati ca doua din cele trei subiecte sint din cursurile pe care nu le-ai mai repetat.
- * O concluzie marcheaza intotdeauna momentul in care ai obosit sa gindesti.
- * Intuitia este o stiinta exacta.
- * Cind sint in discutie propriile lor probleme, profesorii sint foarte conservatori. Cind sint in discutie problemele altora, ei devin liberali.
- * Cartile nu se pierd atunci cind sint imprumutate. Exceptie fac numai cartile la care tinem foarte mult.
- * Cel mai important citat este cel pentru care ai uitat bibliografia. Sursa bibliografica va apare in revista in care ti se va face o recenzie dezastruoasa.
- * Cind un profesor isi pregateste o carte pentru publicat, el nu intelege ca lucrarea va fi inteleasa numai de cei ce stiu mai mult decit el in domeniu respectiv.
- * Daca explici ceva atit de clar incit oricine poate pricepe, se va gasi cineva care sa te inteleaga gresit.

LEGILE PROGRAMARII CALCULATOARELOR

- * Sa gresesti este uman, dar ca sa zapacesti de tot lucrurile ai nevoie de un calculator.
- * Un program de calcul face ceea ce ii ceri, nu ceea ce ai vrea tu sa-ti faca.
- * Valoarea unui program este direct proportionala cu greutatea listingului.
- * Complexitatea unui program va creste pina va depasi capacitatea de intelegere a operatorului care trebuie sa lucreze cu el.
- * Descoperirea unei erori intr-un program de calcul se face abia dupa ce programul a fost folosit citeva luni de zile.
- * Orice program de calcul ajuns in fata de rulare este depasit.
- * Orice program de calcul costa mai mult si necesita mai mult timp decit s-a considerat initial.
- * Daca un program este util, va trebui schimbat. Daca nu mai este util va trebui sa fie justificat.
- * Orice program se va extinde pentru a ocupa intreaga memorie disponibila a calculatorului.
- * Daca pentru introducerea corecta a datelor in calculator s-au prevazut o serie de teste, se va gasi un idiot ingenios care va descoperi o metoda de a introduce si date gresite.
- * Daca ai gasit doua erori intr-un program, caut-o si pe a treia.
- * Calculatoarele pot gresi, dar oamenii gresesc si mai mult.
- * Dupa ce eroarea gasita a fost corectata, se va constata ca de fapt nu a fost nici o eroare.
- * Orice sistem care depinde de fiabilitatea umana este nefiabil.

- * Erorile nedetectabile se prezinta intr-o infinitate de forme, pe cind cele detectabile sint prin definitie in numar finit.

LEGILE CERCETARII EXPERIMENTALE

- * Stiinta iti spune adevarul. Nu te lasa inselat de fapte.
- * Prin definitie, cind investighezi necunoscutul, nu stii la ce rezultat vei ajunge.
- * Daca un experiment iese bine inseamna ca ceva nu a fost in regula.
- * Daca repetarea unui test de laborator ridica probleme, e bine sa faci testul o singura data.
- * Nici un experiment nu este reproductibil. Daca ar fi, atunci ar trebui ca si esecurile lor sa fie reproductibile.
- * Niciodata sa nu incerci repetarea unui experiment reusit.
- * Progresul in stiinta este invers proportionala cu numarul revistelor de specialitate publicate.
- * Nu gasesti niciodata timp sa faci bine un experiment, dar vei gasi intotdeauna timp suficient pentru a-l reface.
- * Cu cit teoria este mai sofisticata, cu atit mai bine.
- * Un experiment poate fi considerat terminat cu bine daca nu se ignora mai mult de 50% din datele experimentale obtinute, pentru ca totul sa se conformeze teoriei.
- * Daca suficiente date experimentale au fost culese, atunci se poate demonstra orice prin metode statistice.
- * Daca un program de cercetari nu merita facut, atunci nu merita sa fie bine facut.
- * O cercetare suficient de indelungata va tinde poate sa sustina o teorie.
- * Daca anumite rezultate nu sint conforme cu teoria, ele trebuie ignorate.
- * In orice lucrare experimentală, mai intii desenezi curbele finale si dupa aceea fixezi punctele corespunzatoare datelor obtinute.
- * In orice set de date experimentale, valorile care par a fi corecte, se dovedesc dupa o verificare atenta ca sint eronate.
- * Orice idee revolutionara trece prin trei stadii caracterizate prin reactiile:
 - a) "Este imposibil, nu-mi irosi timpul."
 - b) "Este posibil, dar nu merita."
 - c) "Eu am spus intotdeauna ca este o idee grozava."