

Wat is een programmeur.....

Programmeur worden is een pittige reis waarbij men moet kunnen beschikken over een sterk analytisch vermogen, autodidactisch vermogen, zelf redzaamheid en veel intrinsieke motivatie. Programmeur wordt je niet door alleen maar lessen op school te volgen of de Microsoft Developers cursussen te doen. Programmeur worden is vooral heel veel oefenen, kritiek verwerken op een manier dat het bijdraagt aan de eigen groei en ontwikkeling en continue leren van al je fouten.

Programmeurs zijn een beetje vreemd, anders, je werkt heel de dag met je eigen gedachten die je soms afwisselt met momenten van brainstormen met collega's. Soms zeg je een dag niks en lukt niks, soms valt alles ineens op z'n plek. Programmeurs zijn "puzzelaars" die de juiste stukjes op 't juiste moment op de juiste plek laten vallen en just van dat succes kunnen genieten.

Een programmeur maakt zich niet druk over wat hij wel of niet weet, een programmeur analyseert een probleem en kijkt hoe hij dat het beste kan oplossen. De oplossing bedenken is als programmeur je werk, de programmeertaal die je gebruikt is slechts het gereedschap en ondergeschikt aan het resultaat.

Wat moet je kunnen?

Als programmeur ben je dus in staat om jezelf te verbeteren. Dit kan door leren van fouten en door lezen van documentatie en artikelen op internet, maar ook door het bestuderen van code van anderen. Daarnaast weet je hoe een computer werkt, wat is geheugen, hoe typeren we dat en hoe gaan we om met reserveren en vrijgeven van geheugen. Welke instructies zijn snel en welke kosten heel veel tijd, hoe pas je objecten toe zodat je gestructureerd werkt, hergebruik maximaliseert en welke designpatterns gebruik je?

Er zijn bij ons een aantal zaken belangrijk:

1. **Performance** - zorgt dat je code snel is en snel blijft. Test groot, zeker als je werkt met databases of geheugen intensieve processen.
2. **Flexibility** - zorg er voor dat je code herbruikbaar en flexibel is en dat je zaken configureerbaar maakt ipv zaken hardcoded te ontwikkelen.
3. **Security** - denkt bij je ontwerp al direct na over de veiligheid van je code en hoe makkelijk hackers je code kunnen breken.
4. **Usability** - zorg er voor dat je code bruikbaar is voor je collega's, je zorgt voor goede documentatie en beschrijvingen die vooral functie beschrijft en niet beschrijft wat de syntax doet.

Revision #7

Created 2024-02-15 09:25:17 UTC by André

Updated 2024-06-24 14:15:45 UTC by ADMIN Concera