

LAS LEYES DE FINAGLE

LEYES DE LA VIDA

1^a.- Si algo puede ir mal, irá mal (Primera Ley de Murphy).

Corolario: Si nada puede ir mal, algo irá mal igualmente (Segunda Ley de Murphy).

2^a.- Todo va mal a la vez.

3^a.- Si se dejan estar las cosas, éstas irán de mal en peor.

Corolario: Si parece que las cosas van mejor, es que te has olvidado de algo.

LEYES DE LOS EXPERIMENTOS

1^a.- Los experimentos deben ser reproducibles; es decir, deben de fallar siempre igual.

2^a.- No construyas un mecanismo simple si puedes encontrar la manera de hacerlo complejo, sofisticado y elegante.

3^a.- No importa cómo salga un experimento; siempre estará de acuerdo con la teoría de alguien.

Corolario: No importa el resultado; alguien lo interpretará mal.

LEYES DE LAS MATEMÁTICAS

1^a.- En cualquier conjunto de datos, las cifras que son obviamente correctas contienen los errores.

Corolario 1: Nadie a quien pidas ayuda verá los errores.

Corolario 2: Cualquiera dependiente de ultramarinos que pase por allí verá los errores inmediatamente.

2^a.- Si te encuentra haciendo un trabajo semiinfinito para resolver un problema, es seguro que el resultado es trivial y se obtiene por inspección simple.

Corolario: Si la inspección simple falla, el problema ya ha sido resuelto, y la solución está en todos los libros.

LEY DE LOS SISTEMAS

Cuando un sistema ha sido totalmente definido, y todas sus posibles derivaciones exploradas, algún investigador aficionado, independiente e inexperimentado descubrirá algo que, o elimina la utilidad del sistema, o expande su complejidad más allá de la comprensión humana.

REGLAS DE LOS PROCEDIMIENTOS EXPERIMENTALES

- 1^a.- Un conjunto de datos detallado y completo es útil; demuestra que has estado trabajando.
- 2^a.- Para estudiar algo, primero entiéndelo.
- 3^a.- Dibuja las curvas antes de dibujar los datos.
- 4^a.- En caso de duda, lo importante es que parezca convincente.
- 5^a.- No creas en la suerte, pero no la desprecies.
- 6^a.- Cuando escribas un informe, deja siempre espacio para explicar porqué los resultados no concuerdan con la realidad.

LEYES DE LA PERVERSIDAD UNIVERSAL DE LA MATERIA

- 1^a.- Cualquier aparato mecánico, eléctrico o electrónico se estropeará al día siguiente de expirar la garantía del fabricante.
- 2^a.- Cualquier aparato mecánico, eléctrico o electrónico estropeado funcionará perfectamente en presencia de la persona enviada para repararlo.
- 3^a.- La materia sufre daños aleatorios que están en proporción directa al cuadrado de su precio.
Corolario 1: Si se cae algún aparato, caerá de forma que se produzca el máximo daño.
Corolario 2: Dos o más cosas caen siempre de forma que sus trayectorias de caída formen ángulos rectos.