

WindowsServer2003 “教父” 访谈录 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/139/2021_2022_WindowsSer_c100_139968.htm Brian Valentine，被尊称为Windows Server 2003 “教父”，在他的带领下，微软成功开发出了其历史上最强大的操作系统Windows Server 2003。在Windows Server 2003正式发布之前，《Windows & .NET Magazine》资深编辑Paul Thurrott对他进行了专题采访，邀请他就Windows Server 2003的开发过程、微软公司的转变及未来Windows的发展进行了深入的介绍和评价。就在今年Windows Server 2003即将发布的时候，我有幸与微软公司Windows事业部高级副总裁Brian Valentine坐在一起，讨论微软公司迄今为止最复杂、也是基于客户需求的Windows Server最新版本。下面就是Valentine关于Windows Server 2003的开发过程、微软公司的转变以及未来Windows发展的谈话。 Paul Thurrott(以下简称PT)

：Windows Server 2003的开发与其他早期版本的Windows相比有没有什么显著变化？随着目前软件开发的复杂度变得越来越高，请问是否发布每一个版本的计划时间都有所增加？是否会增加Windows开发工程师的数量？ Brian Valentine(以下简称BV)：Windows 2000的成功是由大量优秀工程师的汗水、精力和热情凝聚成的，虽然我们在开发过程控制上工作做得还不够好。如果按照效率、工具和生产力的标准来看，我会给我们一个比较低的得分。的确，我们创造了一个优秀的产品，但是我们所花费的精力却是巨大的。如今，我们有了一个可以让我们在开发复杂产品的同时仍然保持高效率的更好方法。其实早在完成Windows 2000产品的时候，我们就开始关

注如何将微软公司的以技术为中心的思维方式转变为以客户需求为中心的思维方式。回想10年前如果微软走进一位企业客户，客户会向我们解释目前他们遇到的问题，然后作为解决方案，我们会为这位客户提供Windows和Office。然而现在的情况已经发生了巨大变化，客户需要的不再只是单纯的盒装产品，他们需要的是能够解决他们经营活动中非常具体并且一直困扰着他们的难题他们需要的是一个量身定做的端对端的解决方案。如果这时再给他们Windows和Office已经不起作用了。随着时间的流逝，我们越来越清楚地意识到这一点。我们现在一直在收集客户需求、反馈和使用体验，目的就是要把这些反映到未来新产品的开发中。其中一个例子就是采用Watson技术和请求用户反馈机制。这是一个直接与客户沟通的方式，我们可以立刻得到用户的使用反馈。当用户的计算机系统或者某个应用程序崩溃后，系统就会弹出一个对话框，建议您将此故障报告给微软公司。与此同时我们在全世界跟踪、记录和分析所有的故障报告。如果这时某位用户报告的故障实际已经得到解决，我们就会告诉这位用户：“这里有解决办法！”用户可以通过设置“自动更新”来自动获取系统最新补丁。以上这些只是微软用户反馈机制的一个组成部分，我们的最终目的还是如何最大程度地满足客户的需求。我们一直与我们的核心客户保持密切联系，他们就是联合开发项目(Joint Development Program)和其他的一些合作伙伴。我们每天都会固定的时间坐在一起讨论和交流关于产品的新特性、哪些产品功能应该得到修正以及哪些工作应该是最重要的等等。在产品开发的后期，比如现在我们正在Windows Server 2003上做的，他们已经开始在实际工作环境

中部署这个产品了，就好像此产品已经正式推出一样。在此过程中的所有反馈都会反映到开发工作中，并最终决定了我们如何交付此产品。PT：这是否意味着微软公司正在改变它的软件开发模式？BV：是的，现在微软公司在考虑这些问题时已经有了重要变化。以前我们总是认为，只要产品能够推向市场，就一定会有大量用户购买。然而现在情况已经发生改变，迫使我们必须参与到客户的实际环境中来，只有这样才能确保我们有能力提供高质量、高灵活性的计算平台以及正确把握平台在未来的发展趋势。由于客户的需求在不断提高，我们也必须随之改变。当然要达到这个目标包含了很多方面，例如需要提供高可管理性、高质量(包括安全性)、快速部署能力等等。几年前由于我们过于重视技术在公司内的核心地位，以至于在我们的开发团队与客户反馈之间总是有一道墙。如今情况已经得到改变，我们的开发团队都是以满足客户需求为中心。这是我们中的每一个人都必须绝对遵守的准则。如果产品在满足客户需求方面做得不够好，那么我们会受到严重惩罚，而不是销售部门。我常常告诫我们的工程师有五个最重要：第一就是满足客户的需求，满足客户的需求高于一切；第二是公司的利益，这意味着决不允许出现个人主义。比如由于公司需要，要工程师转到另一个对公司更为重要的项目时，我们必须服从；第三是产品，要尽最大努力完成产品，当然做到这一点必须做到上面两点；第四就是人，作为经理我要确保我的工程师保持良好的健康状态、收入水平以及福利保障等等。总之我经常自问：“团队目前的士气怎样？”最后一个就是自己。如果你是最后考虑自己，那么你就会很快通过做到以上四条而获得成功；如果你不

是这么考虑的，那么你可能很快失去工作。同样我还会提醒我们的员工，当我们每天起床后仔细考虑：想想我现在工作的团队是不是世界上最好的？我是否拥有最出色的员工为客户提供服务？然后用这些答案与微软公司内部的其他部门比较，以及与同行业的其他公司比较。如果我们得到的答案是肯定的，那么紧接着，我们如何才能挽留住这些人？如果答案是否定的，那么我们怎样才能建成那样的团队？PT：能和我们谈谈您的一些背景情况吗？曾经参与过的项目，以及在Windows Server 2003的开发过程中您扮演的角色？BV：我是在1987年8月作为LAN Manager for OS / 2的测试经理加入微软的，之后转到工作组应用程序部，也就是后来的Exchange Server事业部。到了1998年底，我被分派负责Windows 2000的开发工作。在完成Windows 2000之后，我开始负责整个Windows事业部的工作。在Windows Server 2003的开发过程中，我基本上是最最终的决策者。公司副总裁Dave Thompson负责日常推动这个项目。他是整个项目的执行经理，直接向Bill Veghte，微软公司Windows事业部副总裁负责。如果团队中有争论发生，那么这些问题就会汇集到我的日常工作中来，由我来主持一些会议并最终作出决定。在结束这些会议后我每隔几天就会与集团项目经理Iain McDonald以及研究和发展部经理Todd Wanke沟通，以了解目前项目的进展情况。这些会议一般都是由Windows事业部内负责不同项目、不同领域的专家组成。此类会议每天会举行多个，特别是在即将推出新产品之前讨论哪些新发现的漏洞应该优先得到解决。总而言之，在Windows Server 2003的开发工作中我充当了“教父”的角色。[笑]我以前的经历和个人的激情与管理复杂的软件

项目是分不开的。常常有人问我，你是如何做到这些的？我会告诉他们：“不要把它仅仅当作一个产品，它应该是你的生活方式。”我们中的每一个人都应该认为自己是它的一部分。这项工作应该是非常有乐趣的，因为我们正在做其他人没有机会做的事情。所以我不仅仅是一个项目经理，更多的我还必须鼓励我的伙伴以及做好最终的决策。可能这也是为什么公司首席执行官Steve Ballmer、公司董事长兼首席软件构架设计师Bill Gates和公司平台事业部副总裁Jim Allchin选择我作为Windows Server 2003项目主要负责人的原因之一。PT：您是如何看待.NET管理代码(Managed Code)越来越与操作系统内核集成这个问题的？您是否计划未来重写Windows为管理代码？BV：长期的目标是绝大部分Windows的代码都将成为管理代码，当然前提条件是要有这种必要。所以目前我们不会将设备驱动和内核部分重写为管理代码，但是我们将重写Windows中基于此之上的组件，包括Shell、服务和其他的Applet。长期的目标应该是全部基于管理代码。PT：关于64位计算的问题，请问什么时候能够在服务器和工作站上投入使用？BV：首先Windows Server 2003天生就支持Intel的安腾(Itanium)芯片，同时这也将大大促进64位计算成为主流。另外我们的64位体系架构同样支持安腾和AMD的AMD-64。这种体系架构也是产品主要特点之一，我们每天都在完善它，就和其他的32位产品一样。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com