

Prawa Murphy'ego (wybrane):

1. POSTAĆ OGÓLNA: Jeżeli coś może pójść źle, to pójdzie źle.
2. Jeżeli sprawy, które mogły pójść źle, poszły jednak dobrze, może to oznaczać, że byłoby jednak lepiej, gdyby poszły źle.
3. Optymiści wierzą, że żyjemy na najlepszym z możliwych światów. Pesymiści obawiają się, że tak jest istotnie.
4. Nigdy nie staraj się domyślić tego, czego możesz się dowiedzieć.
5. Program komputerowy robi to, co mu polecisz robić, ale nie to, co chciałeś, aby robił.
6. Nie można żadnego urządzenia zrobić „odpornym na głupotę”, ponieważ głupcy są genialni.
7. Żaden cenny podręcznik, który pożyczyłeś komuś, nie zaginie, oprócz tego na którym specjalnie ci zależy.
8. Gdy wypróbowałeś bezskutecznie wszystkie możliwości okaże się, że istnieje jeszcze jedno rozwiązanie, oczywiście dla każdego.
9. Człowiek, który uważa, że czegoś nie można wykonać, nie powinien nigdy przeszkadzać temu, który tę rzecz właśnie robi.
10. Nie ma pracy tak prostej, aby się nie dało jej źle wykonać.
11. Nakrętka nie da się odkręcić, dopóki nie wykrzykniesz magicznego słowa. Gdy już masz wykrzyknąć to słowo okazuje się, że w pobliżu są dzieci.
12. Czas potrzebny do naprawy uszkodzenia jest odwrotnie proporcjonalny do czasu, w ciągu którego wystąpiło uszkodzenie.
13. Wada ukryta nigdy nie pozostaje w ukryciu na stałe.
14. Jeżeli z samolotu zdjęć jakiś element i bez żadnych zmian, powtórnie go założyć, samolot okazuje się cięższy.
15. Złożoność programu [komputerowego] będzie rosła aż do chwili, gdy przewyższy umiejętności programisty.
16. Błędów niewykrywalnych jest nieskończenie wiele rodzajów, natomiast błędów wykrywalnych jest, z założenia, ściśle określona liczba.
17. Pierwsze 90% zadania zajmuje 90% czasu przewidywanego na jego wykonanie; następne 10% zadania zajmuje następne 90% czasu.
18. Aby ustalić czas na wykonanie zadania pomyśl, ile to powinno trwać, pomnóż to przez dwa, a następnie zmień jednostkę na wyższą. W ten sposób dla pracy jednogodzinnej bywa ustalony termin dwutygodniowy.
19. Jeżeli instalacja próbna funkcjonuje bezbłędnie, to wszystkie seryjne będą działać źle.
20. Po odkręceniu ostatniej z 16 śrub mocujących pokrywę okaże się, że to nie ta pokrywa miała być zdjęta.
21. Po przykręceniu ostatniej z 16 śrub trzymających pokrywę – zostanie znaleziona uszczelka, którą zapomniano podłożyć.
22. Każda rurka czy kątownik obcięte według podanego wymiaru okażą się za krótkie.
23. Doświadczenie wzrasta proporcjonalnie do zniszczonych urządzeń.
24. Każdy spadający przedmiot spada w taki sposób, aby spowodować największą szkodę.
25. Każde narzędzie, gdy spadnie, potoczy się w najmniej dostępny zakątek warsztatu.
26. Stała Skinera [Kowalskiego] – jest to wielkość, przez którą należy pomnożyć lub podzielić, albo którą należy dodać lub odjąć od wyniku jaki uzyskałeś, aby otrzymać wynik, jaki powinieneś uzyskać.
27. Ogólne wytyczne na temat konstruowania:
 - Podstawowym zadaniem konstruktora jest uczynić produkt trudnym do produkcji i niemożliwym do obsługi czy naprawy
 - Ten element instalacji, który najczęściej wymaga obsługi, należy umieścić w najmniej dostępnym miejscu.
 - Każda instalacja musi zawierać co najmniej jeden element przestarzałe, dwa absolutnie nieosiągalne w handlu i trzy takie, które jeszcze nie zostały dopracowane.
 - Konstruktor prowadzący zmiany projektu, aby odpowiadał wymaganiom nowoczesności, ale te zmiany nie zostaną uwzględnione w opisach i instrukcji obsługi.