

知働化研究会第4回 (2010/3/2)

研究活動報告

時本永吉 @ NSD
eikichi63 @ exekt-lab.org

活動

- JaSST' 10 Tokyo に行ってきました
 - LTで『テスト』に対して抱いていた思いを語ってきました
 - アジャイルは「ほう・れん・そう」だ
 - 「ほう・れん・そう」は意識をあわせ確実に作業するための活動だ
 - その活動がテストだ
 - Johohanna Rothman氏の基調講演とWS「ウォーターフォール・ワールドでアジャイル・テスターになる」に参加しました
 - Analyse, Designはウォーターフォールでいいけど、Codingはシナリオを元に、タイムボックスで区切らないとダメよ
 - 情報交換
 - 「単体テストの重要性が見直されてる。日本は以前から注目してた。」という発言を耳にした
 - 自分の考えからすると「？」だが・・・

参考資料

- 実践アジャイルテスト テスターとアジャイルチームのための実践ガイド (IT Architects' Archive ソフトウェア開発の実践)
- アジャイル開発の本質とスケールアップ 変化に強い大規模開発を成功させる 14 のベストプラクティス (IT Architects' Archive)
- 唯識でよむ般若心経一空の実践 (横山 紘一)
- 入門 哲学としての仏教 (講談社現代新書、竹村 牧男)
- 他 . . .

ブックログにて本棚公開中

<http://booklog.jp/users/wankomagic>

研究誌

•構成案

- 「アジャイルプラクティス 達人プログラマに学ぶ現場開発者の習慣（オーム社）」みたいに要所ごとにプラクティス？のような形でまとめる
 - ネタは今まで研究サイトにあげたもの + α
 - このあとのモデルを理解するための前提知識的
 - 記述としてはもっとシンプルに
 - たとえば、技術評論社だと「今すぐ使えるかんたんシリーズ」みたいに
- 最後に、考え中のモデルを1つ、参考例として提示
 - ML に書いたモデル（Mountain Stream Model(仮)）
 - 基盤は JaSST LT で発表したテストに対する考え
 - バックスラッシュモデル的
- ゴールとしては、アジャイルは「俊敏」ではなく、「確かなものを確実につくるための活動」に意識を転換させること

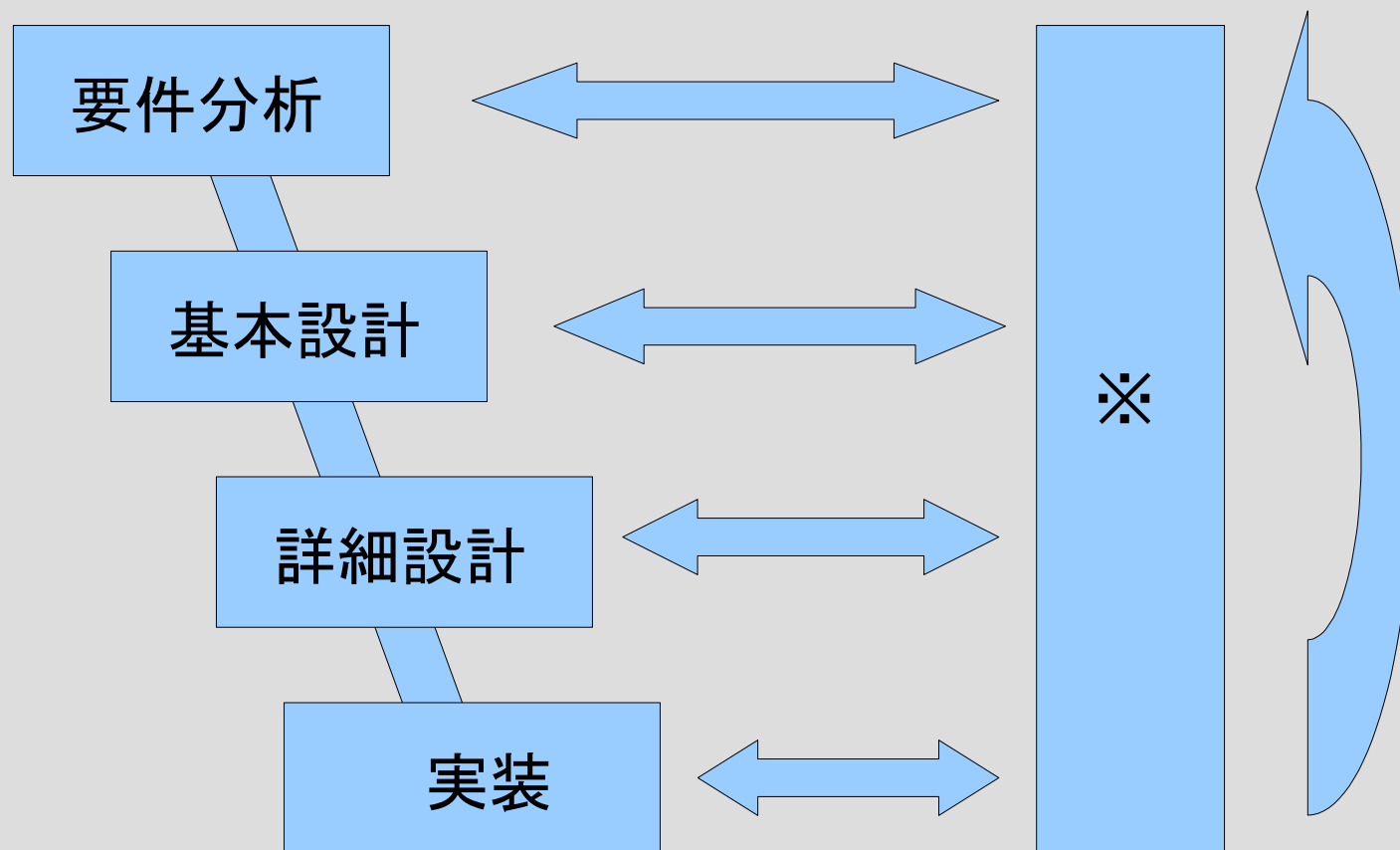
プラクティス？はポップに

- なぜドキュメントを書くか
 - ~~同じことを言いたくないから~~
 - 決めたことを共有したいから
- なぜソフトウェアをつくるのか
 - ~~働きたくないから~~
 - 別のことにリソースを割きたいから
- なぜテストをするのか
 - ~~自分の責任にしたくないから~~
 - 自分が作ったものが動く根拠を提示したいから
 - 意識違いがないことを確認したいから

「なんでそんなことしたいの？」 「それでいいんだ？」
ぐらいの勢いで。

問題を簡単にしたければ、簡単に（素直に）考えるべき。
難しく考えるから難しくなるのであって、難しく考えなければ、難しくない。

モデルはまだ煮詰めてる



※ 要求管理とか自動レグレッションテスト環境とか
「システムエンターテイナーの論理」の最後にした「知をためこむもの」みたいな存在

まとめの方向性

- ウォーターフォールが悪なのではなく、考えないことが悪
 - だから、アジャイルでも考えなしにプラクティスを適用するのは悪
 - それはデザインパターンで理解できている（と信じて）
 - 適用ではなく適合させる
- サブテーマ
 - システム開発やテストをすることの意味を見直す
 - やりたいことは、確かなものを確実に作ること
 - 大雑把にかつ的確に言うと、システム開発を楽しみたい、苦行を受けたくない
 - 楽しむためには何をすればいいか（そもそも何をしたいか）、嫌なことにどう向き合うか、を考えることが重要