



XP寺子屋第5回 ペアプログラミング体験 2010年02月27日 XPJUG関西

Ver.1.0

© PoweredTemplates.com



XPJUG-Kansai
日本XPコーサグループ関西
<http://www.xpjung.jp/>



アジェンダ

- 注意事項！
- インストラクション
- アイスブレイク
- グループワーク
- クロージング



自己紹介

- 名前 : 西 丈善
- 所属 : 個人サークル「Developer's Factory」主催
- 仕事 : 某メーカー系企業で組み込み開発 (C,C++)
- コミュニティ :
 - PFP関西スタッフ
 - XPJUG関西スタッフ





注意事項！



注意事項！

- ペアプログラミングに使用するPCは、参加者各位にてご持参願います。
- PCをご持参頂ける方は、事前に開発環境のインストールおよび設定をお願いいたします。言語／環境については、ペアプロで使用したいものをご用意願います。ペアプロの相手は、事前に相手を見つけて2人1組で参加されるか、または当日参加者の中から見つけて頂くことになります。
- ペアで参加申し込みされる場合でも、人数把握のためお一人ずつの参加申し込みにご協力をお願いします。
- ペアがない（又は見つからない）場合、見学のみの参加も可能です。
- PCの破損及び故障について、XPJUG関西では一切責任を負いません。あらかじめご了承ください。
- PCの持参については、個人の判断でお願いします。
- 他の人のマシンをご利用頂く場合、汚したり壊したりしない様、細心の注意を払って下さい。
- 万が一、マシンを壊してしまった場合、修理費をご負担頂く場合があります。

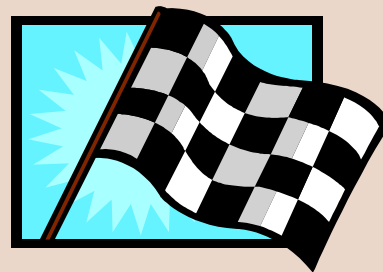


インストラクション



本日のゴール

- ペアプロを実際に体験頂きます。
 - 実際にペアプロする
 - ペアプロをライブで観戦する
- 体験した感想を全員でシェアする。





ペアプログラミングとは

- 準備するもの
 - 開発者 2人
 - パソコン 1台
- 1台のパソコンを使って2人でプログラミングする
- 「ペア」で「プログラミング」するから「ペアプログラミング」



日本経済
Associé Online

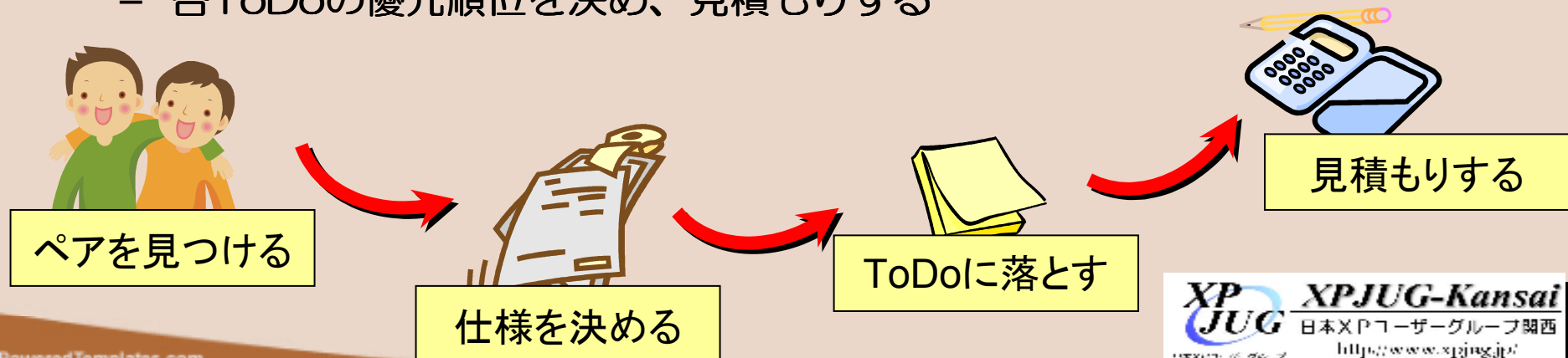
<http://www.nikkeibp.co.jp>

XPJUG-Kansai
日本XPコーザークラブ関西
<http://www.xpjug.jp/>



HowToペアプログラミング(1)

- 1. 準備
 - ペアを見つける
 - コードを書く人(ドライバー)ともう1人(ナビゲーター)を決める
- 2. 手短な設計をする
 - 仕様を決める
 - ToDoに落とす
 - 各ToDoの優先順位を決め、見積もりする





HowToペアプログラミング(2)

- 3. 実行
 - ドライバーはコーディングする。
 - ナビゲーターはドライバーをナビゲート（レビュー、ToDoの確認、実績時間記入、相談相手、その他もろもろ）する。
 - ドライバーが詰まってしまったら、ナビゲーターと交代する。
 - ドライバーとナビゲーターは、高品質なソフトウェアをすばやく開発するため、持てる力を総動員し開発に励む。
 - 疲れたら適度に休息を取る。





ペアプログラミングは必要？

- XPとは、アジャイル開発の1つである。
- アジャイル開発とは、「効率よくしっかりソフトを開発しよう」という考え方である。
- ペアプロは、アジャイル開発の考え方にマッチした開発手法である。
- 必要／不用は、上記の価値に基づき判断するべきである。





ペアプログラミングで得られる効果

- 品質面
 - レビューしながら開発するため、レビュー密度がアップ
 - ペアの指摘で漏れ／抜けが低減する
- 効率面
 - 隣の相談相手を使い、シンキングタイム削減
 - 誤りを即座に指摘／修正
 - 1人が休んでも、もう1人がカバー
 - ペアでスキルが伝播されるため、開発しながら教育が可能
- メンタル面
 - しっかり開発している充実感
 - 成功を分かち合う相手がいる



ペアプログラミングの弱点

- 慣れてくると、サボってしまう
- 長時間続けると、ソロプログラミングがしたくなる
- 嫌な相手とペアを組むと効率が低下する
- 開発以外の作業が進まなくなる





ペアプログラミング+箇条

- 1. ドライバー、パートナーは5～10分毎で適当に交代しよう。ドライバーは引き際が肝心。パートナーの助言が多くなったら交代。
- 2. やることを紙に項目として書き出そう。終わった項目を横線で消そう。
- 3. コードより先にテストを書こう。テストをパスさせるための最もシンプルな実装をしよう。
- 4. パートナーは、ツッコミの要領で助言しよう。
 - もっとシンプルな方法はないか
 - コードは意図を表現しているか
 - クラスやメソッド、変数の名前は意図を表しているか。
 - タイプミスはないか。括弧の数は合っているか。
 - テストは先に書いたか。
 - 次のテストはどう書こうか。テストし忘れていないことはないか。
 - 全体から俯瞰してバランスはとれているか。ヘンな方向に突き進んでいないか。
 - コーディング標準にあっているか。
- 5. パートナーは、じれったくなったら「わたしにやらせて！」と言おう。
- 6. パートナーは、理解できないコードを見たらドライバーに聞こう。「なんでそうなの？」
- 7. ドライバーは、パートナーの助言にいつでも耳を貸そう。そしてその助言に返事をしよう。
- 8. ドライバーは、行き詰まったら助けを求めよう。このメソッド、ちょっとお願いできないかな？
- 9. 腹が減ってはプログラミングはできぬ。一緒にお菓子を食べよう。
- 10. 楽しくやろう。Enjoy Pair Programming!



<http://www.objectclub.jp/>



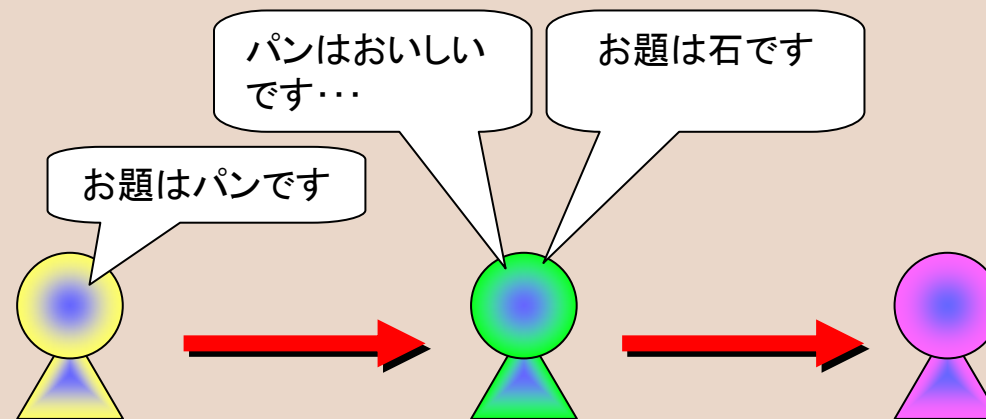


アイスブレイク



「しりとらず」

- 出されたお題に対し思いつく事を30秒話す
 - 色、形、におい、味…
 - 思い出、イメージ、類似品、使い方…
- 次の人にまったく関係無いお題を出す





グループワーク



グループワーク

- 11:50まで、ペアプログラミングを実施頂きます。
 - 10:00~10:50 ペアプログラミング
 - 10:50~11:00 休憩
 - 11:00~11:50 ペアプログラミング
- 高品質なソフトウェアを短期間で開発して下さい。
- 何を作るかはペアにお任せします。
- 素晴らしい作品には**賞品**を差し上げます。





クロージング



お疲れ様でした。

2010年02月27日
XPJUG関西

