

---

# XPの精神

---

**XPは世界を救う！！！！**

---

# まずは、自己紹介。

- 名前:おのづか
- 経歴:1年と10ヶ月
- 趣味:ヘビメタ(ドラム)

ちなみにエクストリームっていう  
ハードロックバンドも好きです。

---

---

これがEXTREME ! ! !



---

## このセッションの目標

- XPは哲学(価値、原則)と技法(プラクティス)の双方を含んでいる。
  - 哲学的な部分に焦点を当て、XPの良いところを模索する。
-

# XPの精神といえは！？

## 「価値と原則」

### ■ 価値

コミュニケーション・シンプル・フィードバック・勇気

### ■ 原則

人間性・経済性・多様性・改善・反省・品質……



↑ 詳しくはこちら

そのうらに隠れている大原則とは？？？

---

想像してごらん バグなんて存在しないと  
想像しようとするれば簡単だよ  
僕達の下にデスマーチなんて無いんだ  
ふり上げばイテレーションがあるだけさ  
想像してごらんすべての人々が  
意味のあるタスクをこなしていると...

---

---

僕のことを単なる夢想家だと思うかもしれない  
でも、僕ひとりだけじゃないんだ  
いつの日にか 君も仲間に加わってくれよ  
そうすれば システムはひとつになって動くだろう

---

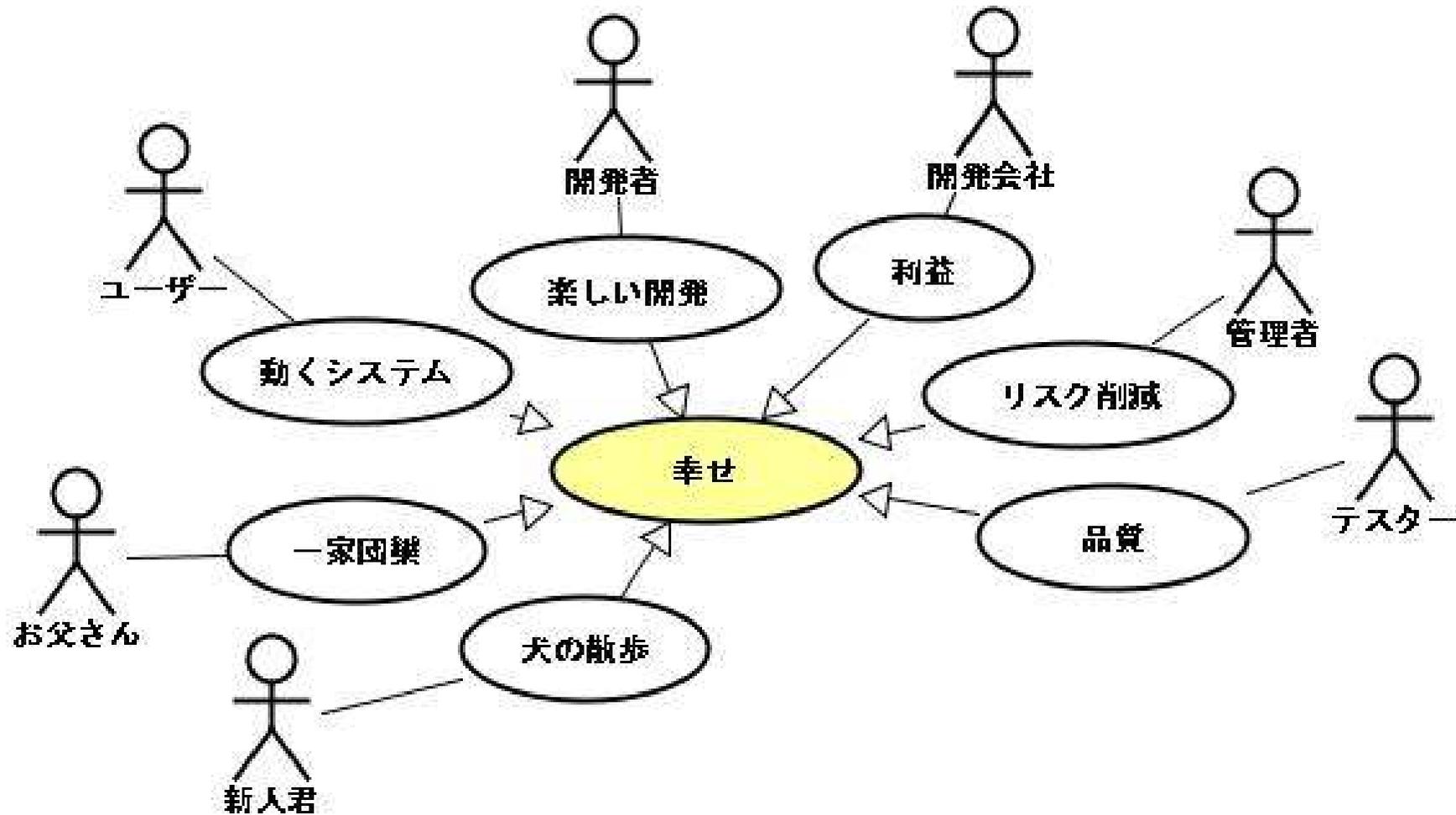
---

## すごい単純なことですが、 大原則として

全ての人が楽しく幸せに仕事できることを  
みんな望んでいる

- ユーザは、価値のある、動くソフトを
  - 開発会社は、利益のある仕事を
  - プログラマは、やりがいのある、楽しい開発を
  - テスター・管理者、その他もろもろ
-

# 目標 = みんなの幸せ



---

これらを実現するための方法が  
プラクティスです。

## 目標を実現する方法

- どうすれば、幸せになるか？
- →こうすればよくなるんじゃないか？
- →じゃーやってみよう。
- →いいね、続けよう！

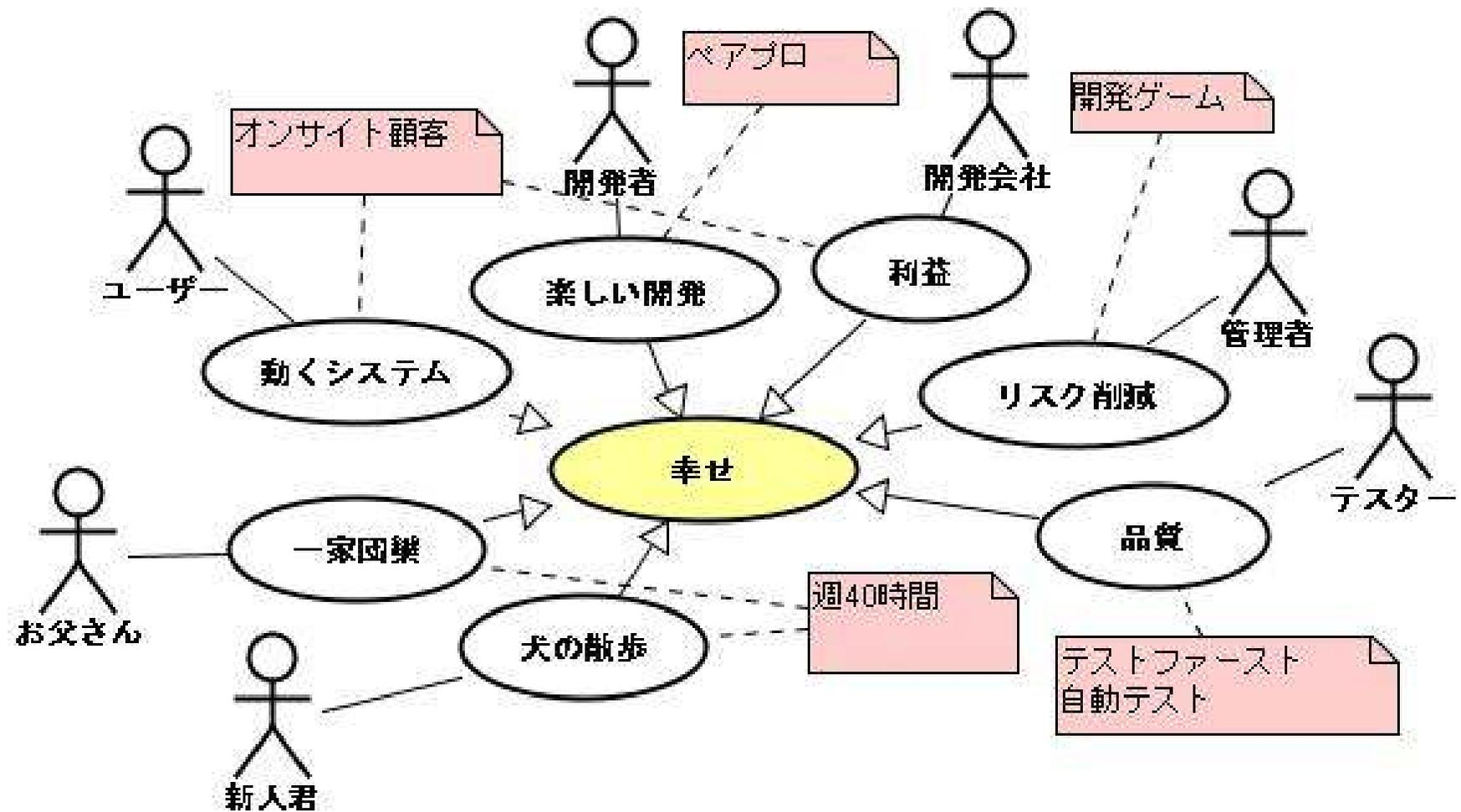
→ **プラクティス**

---

---

# 目標⇒プラクティス

- 楽しくしたい →ペアプロ・計画ゲーム
  - ユーザの意向を取り入れたい →オンサイト顧客
  - コミュニケーションを取りたい →全員同席
  - 品質を上げたい →テストファースト
  - わかりやすく説明したい →メタファ
  - 非機能要件を上げたい →リファクタリング
  - 効率よく仕事したい →週40時間
  - コードの書き方で争いたくない・読みやすいコード  
→コーディング規約
-



# 決して勘違いしてはいけないことは、

- プラクティスを実行することが、XPというわけではない。
- 目標(効果)があってこそそのプラクティス。
- プラクティスを実行したのに上手いかない。というのは、プロセスに逃げ道を求めているだけ。

---

プロセスにただ従うのではなく状況により、選択することが大事。

- 選択が間違っていれば、違う道を。
- やり方を変えれば上手くいく場合は改善を。
- プラクティス自体を新しく作る。改造する。

短いサイクルのフィードバック！

振り返りと改善が大事！

---

---

ゴールと、実現方法が明確であれば、

- ウォーターフォールの方が手戻りが少ないかも。

XPすら、選択肢の1つ。

---

---

## まとめ

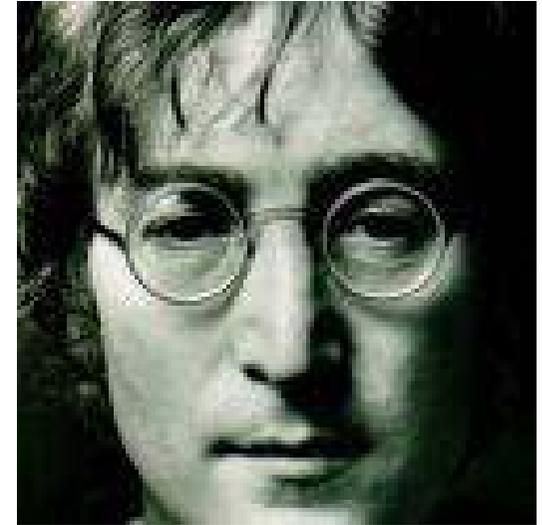
- XPは**哲学**と**技法**（プラクティス）の組み合わせ。
- 大原則＝みんなの**幸せ**
- **目標を実現するための**、プラクティス。
- プラクティスは、時と場合によって**選択**する、**改善**する、**創造**する。

ジョン・レノンになって、みんなの幸せを考える。

---

# 想像してごらん？

どうすれば、みんなが  
幸せになれるか。



ジョン・レノン氏



ケント・ベック氏

そうすれば システムは  
ひとつになって動くだろう

---

ご清聴ありがとうございました。

---