

オブジェクト指向実践者の集い

# 失敗から学ぶオブジェクト指向

2004年7月9日

(株)永和システムマネジメント

平鍋 健児

## 今回のテーマ

---

- 失敗から学ぶ
- 納涼ということで...
- こわ~い話(ライトニングトークス)
- 『なぜオブジェクト指向でつくるのか』
- ソフトウェア開発のまわりにあること
  
- そして、「学ぶ」ということ

## XPの4つの価値

---

- **Simplicity**
- **Communication**
- **Feedback**
- **Courage**

5つ目の価値は  
なんですか？

**Point**

人によって、答えは違うが...

## 5<sup>th</sup> Value

---

- Learning(学ぶこと)
  - Ron Jeffries
- Humility (謙虚さ)
  - Scott Ambler (“*Agile Modeling*”)

**Point**

学ぶこと、謙虚さ。つまり、失敗をプラスにできること。

# 失敗から学ぶときの原則

---

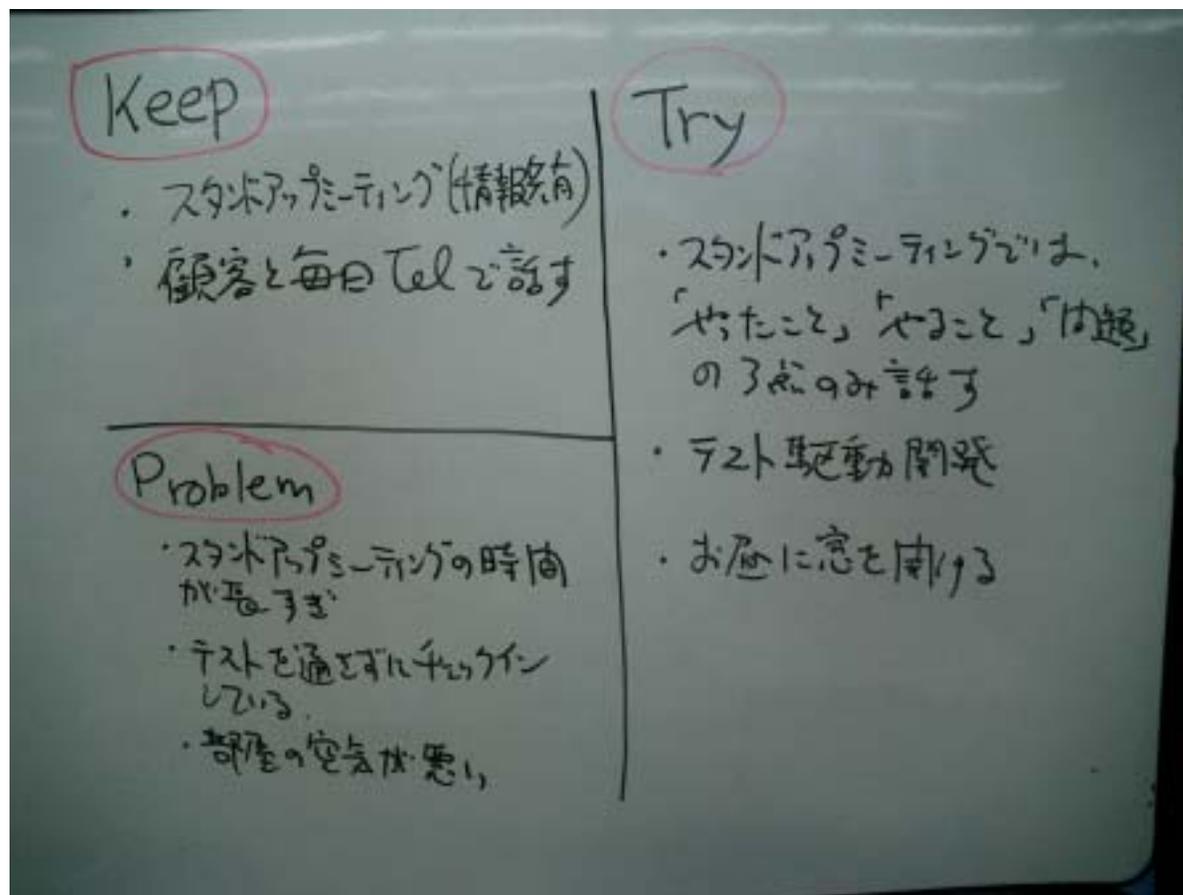
- お笑い-only、愚痴-only にしてはいけない。
- 人を責めてはいけない。
- 分析し、課題化しなくてはならない。
- 行動にしなければならない。

➡ 2つのやり方を紹介します。

**Point**

**失敗を次につなげる、これぞアジャイル**

# Alistair Cockburn の回顧シート



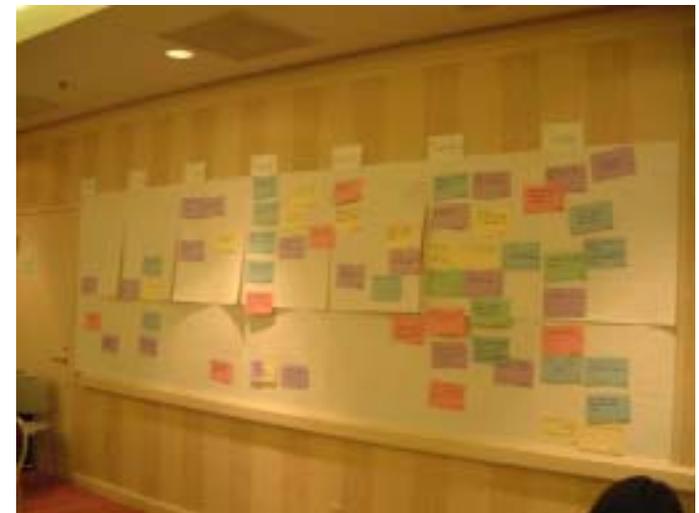
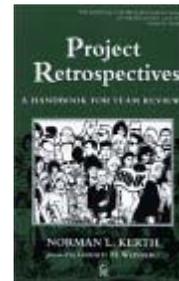
Point

イテレーションの最後にこれを「全員で」行なうのがキモ

## Norm Kerth のプロジェクト回顧(1)

### ■ Timeline:

- プロジェクト終了後に、回顧を行なう。時間軸にそって、主要なマイルストーンや出来事をならべ、その時にメンバーがどのように考えたか、を壁に貼っていく。
- 青：誇り
- 赤：怒り
- 黄：驚き
- 全員でウォークスルー



### Point

個人の物語から、チームの物語を紡ぎだす

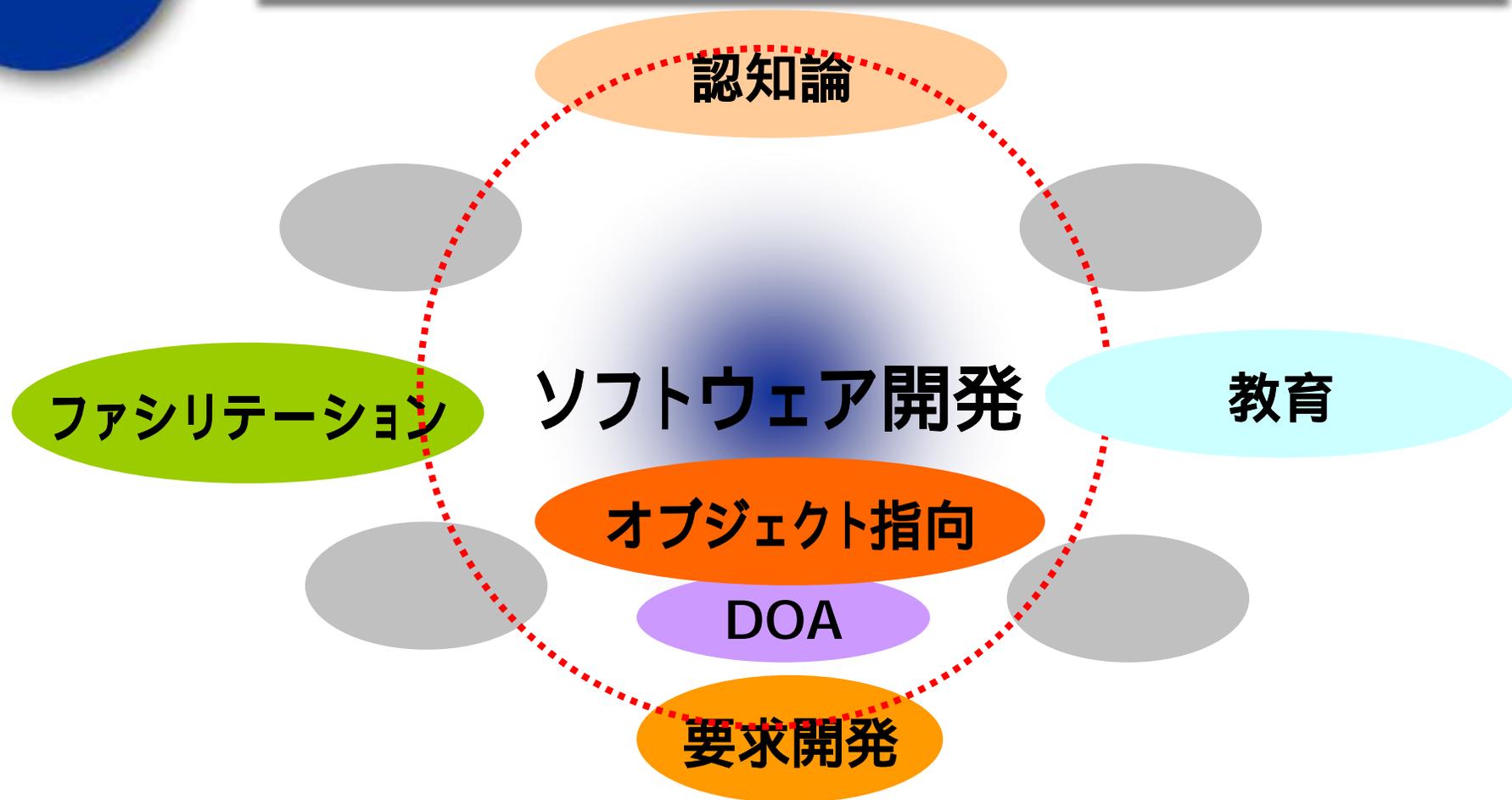
## Norm Kerth の プロジェクト回顧(2)

- 失敗プロジェクトでは、かなり「痛み」を伴う作業。
- 原則：  
*この作業で何を発見しても、このプロジェクトにおいて、全員が、与えられた資源、技術、状況の下、全力を尽くそうと努力した、ということ疑ってはならない。*

### Point

**失敗から、事実を掘り起こそうとすること**

# ソフトウェア開発のまわりには...



Point

私たちが学ばなければいけないものは、周りにもある

# タイムテーブル

10:10	オープニングトーク(平鍋 健児)		
10:40	『オブジェクト指向でなぜつくるのか』(平澤 章氏)		
11:40	怖い話ライトニングトークス		
12:30	お昼休み		
14:00	ファシリテーション (粕野 智恵氏)	要求 開発(山岸耕二氏)	メタファ(懸田 剛)
		DOA(渡辺 幸三氏)	教育(小林 靖英)
17:00	休憩・準備		
17:30	懇親会		

**Point****もりだくさんの内容です！**

## 平澤 章 さん (pop)

- 『オブジェクト指向でなぜつくるのか』  
(日経BP社 2004/6/7 新刊、Amazon 4位!)
- オブジェクト指向の混乱、の「火消し人」登場！
- 「オブジェクト脳」とは逆サイドからのアプローチ。
- 「オブジェクト指向」 =  
「プログラミング技術」 + 「汎用の整理術」 +



Point

オブジェクト指向を「正しく」「実用的に」理解しよう

## 粕野智恵さん (world)

- ファシリテーション = グループの力を最大限に引き出す力。
- 開発現場で、一人ひとりが持つ力を100%引き出しあえる会議があったら、素晴らしいと思いませんか？ そのコツとは？？
- 国際ファシリテーション協会理事
- 前回、最も好評だった、本間直人さんからの紹介。

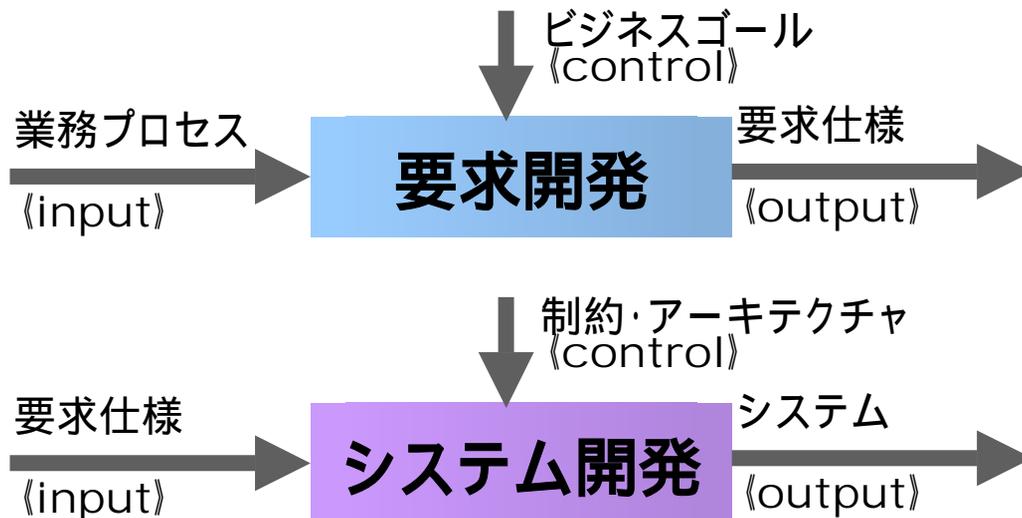
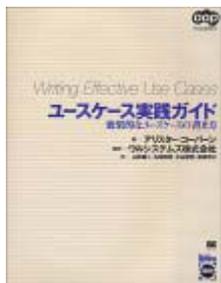


Point

今、チーム作りに最も必要とされているスキル！

## 山岸 耕二 さん (adult)

- 「要求開発」と「システム開発」：  
～間違っただものを正しく作っていませんか？～
- 要求定義？ すでに要求というものがどこかに存在している？



### Point

システム開発以前の、大問題！

## 渡辺 幸三 さん (classic)

- 日本の「アナリシスパターン」と呼べる、すばらしい上流分析本の数々。
- DOAを知らずして、オブジェクト指向分析を語るべからず。
- 「美」、「技術者」、「顧客」へのこだわり。

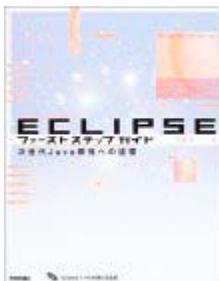


### Point

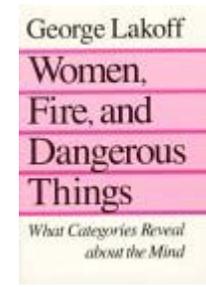
上流に目を向け、顧客と対話できる技術者になろう！

## 懸田 剛 (avant-garde)

- Metaphors We develop a software by  
～ソフトウェア開発に使う隠喩～
- XPの最も難しく、あいまいだと言われているプラクティス、「メタファー(隠喩)」
- 認知意味論(George Lakoff)で提唱されている新しいメタファー論



### 今日のテーマ

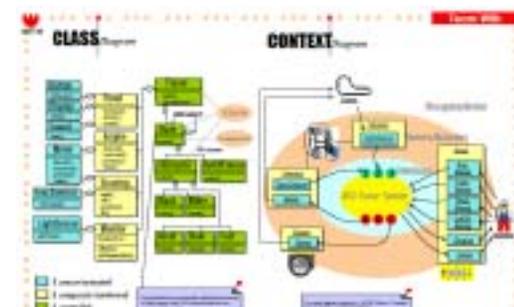
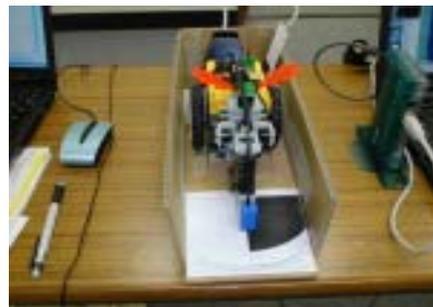


Point

オブジェクト、アジャイル、その先にあるものは？

## 小林 靖英 (dance)

- 体験してみる教育実践  
～ ロボット制御をやってみましょう～



Point

教育には、動いてさわられる実物が一番！

## ライトニングトークス (rap battle)

- オブジェクトで設計しながら、すべてのドキュメントを従来式で書き直した!?
- すごいクラスを見た!?
- サルでも分かる教育法はないものか!?
- 転換者にどうやって教育すれば!?
- 巨大なレガシクラスをどうやってメンテすればいいのか!?
- などなど...



Point

5分間一本勝負のラップ対決、乞うご期待

# 今日の4つ価値

---

- Communication
- Courage
- Learning
- Humility

**Point**

何か一つ、持って帰りましょう！