ObjectClub is coming to town

アジャイル開発とトヨタ生産方式、そしてオブジェクト指向

～『リーンソフトウェア開発第二版』を踏まえた現状認識～

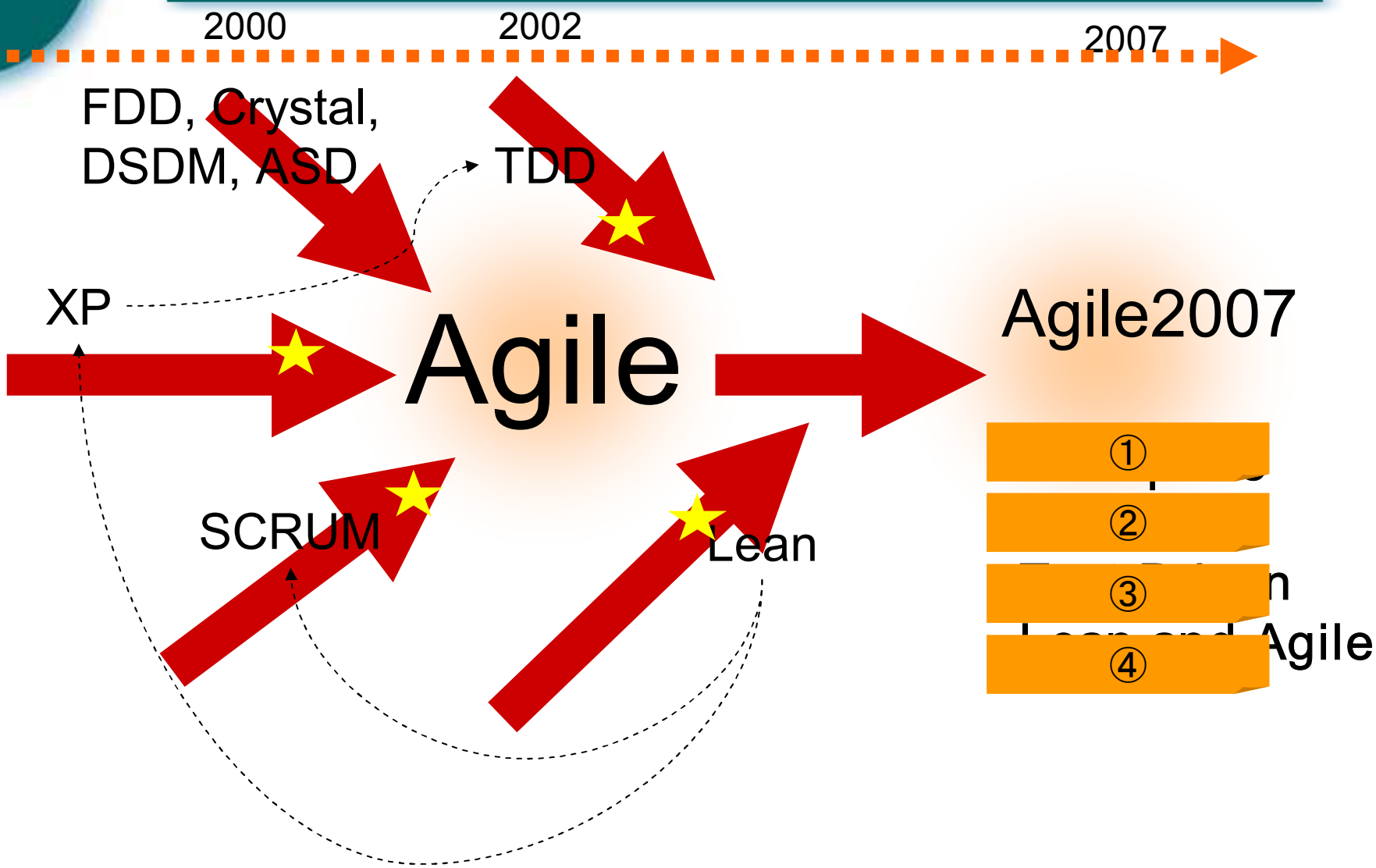
オブジェクト倶楽部
平鍋健児＋天野勝

今日お話したいこと

- アジャイルの現状
- TPSとアジャイル
- リーンソフトウェア開発　第２版
- オブジェクト指向の役割

- ゲスト紹介
- 平鍋の変化（世界の変化はあなたから）

アジャイルの現在位置


2000
2002
2007
FDD, Crystal,
DSDM, ASD
TDD
XP
Agile
Agile2007
SCRUM
Lean
①
②
③
④

Agile/Leanとは何か。

- 投資効果のある、
- ちゃんと動くソフトウェアを、
- 期待される期間内に
- ムダなくつくり、
- 維持・変更し続ける。

- ソフトウェアは、人が
  人のために作っている。

ビジネス価値

テストで駆動

タイムボックス

価値(MMF)を流す

繰り返し型開発

People matters!
人・重要！

Lean Software Development
An Agile Tool Kit
リーンソフトウエア開発
アジャイル開発を実践する22の方法

第二版は、まったく書き直したバージョン

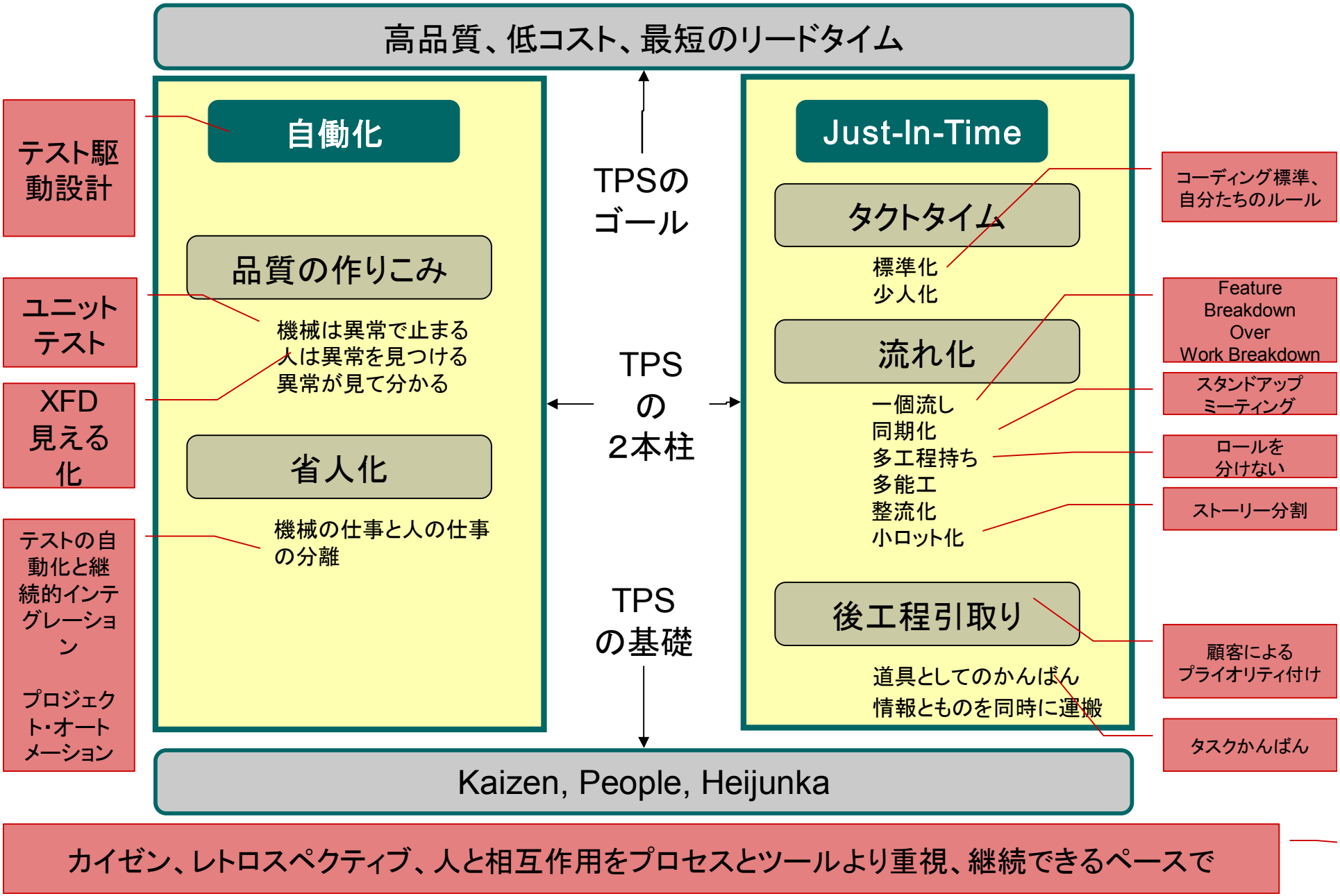
Implementing Lean Software Development
From Concept to Cash

リーン開発の本質

ソフトウエア開発に活かす7つの原則

天野さーん

TPS とソフトウェア開発のコンセプトマッピング



カイゼン、レトロスペクティブ、人と相互作用をプロセスとツールより重視、継続できるペースで

変更コストを抑える2つの方法

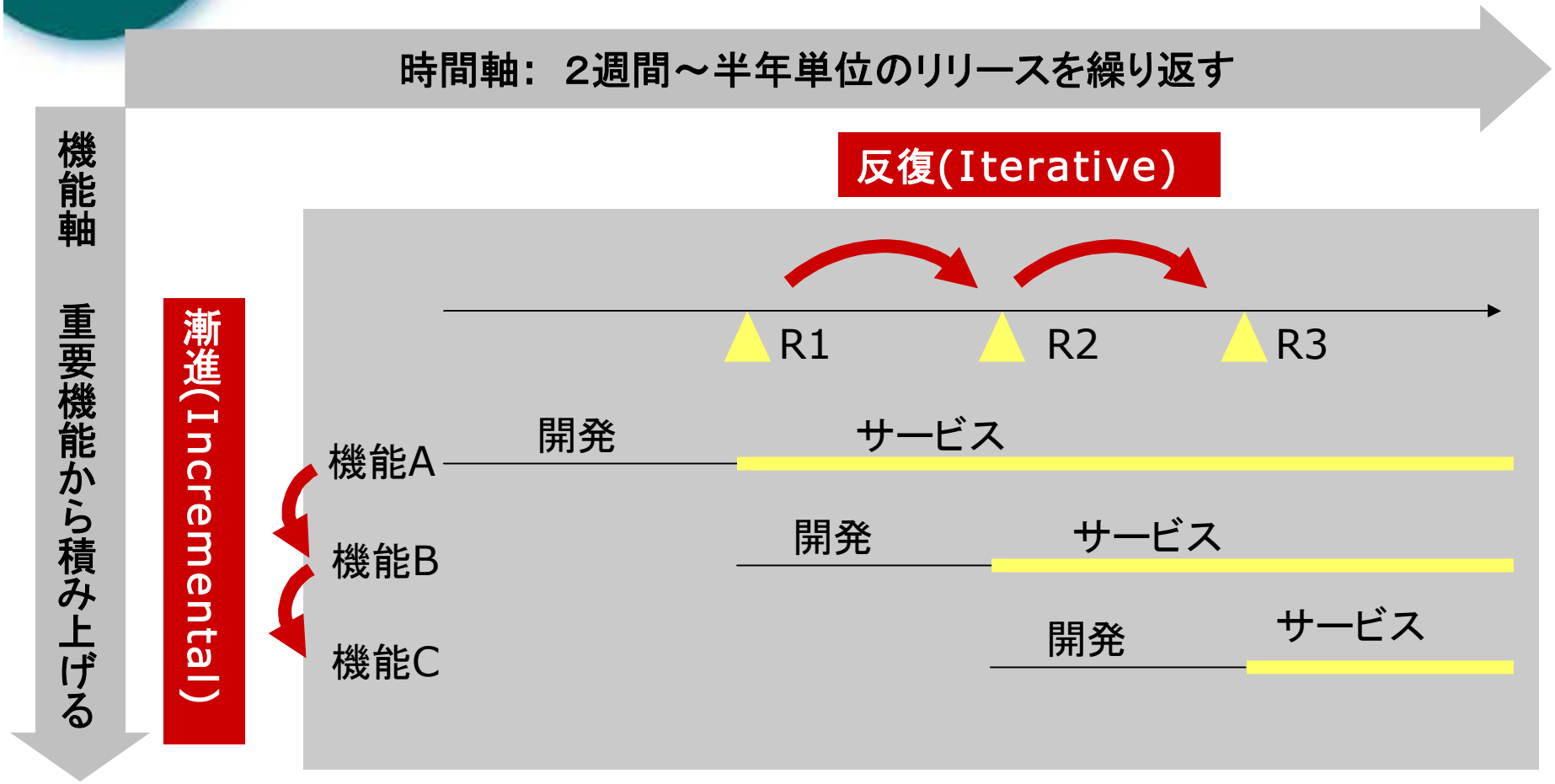
- セットベース設計
  - もっとも情報が集まる時点まで、最終決定を待ち、複数のオプションを維持する。
  - 変更コストが高いもので使われる。
- シンプル設計＋リファクタリング
  - シンプルな解を作ってしまい、あとで変更できるようにする。
  - ソフトウェアで、オブジェクト指向技術を使うことで可能。

オブジェクト指向再定義(1/2)

- 1900年代
  - 再利用性を高める技術
- 2000年代
  - 変更容易性を高める技術
  - テスト容易性を高める技術

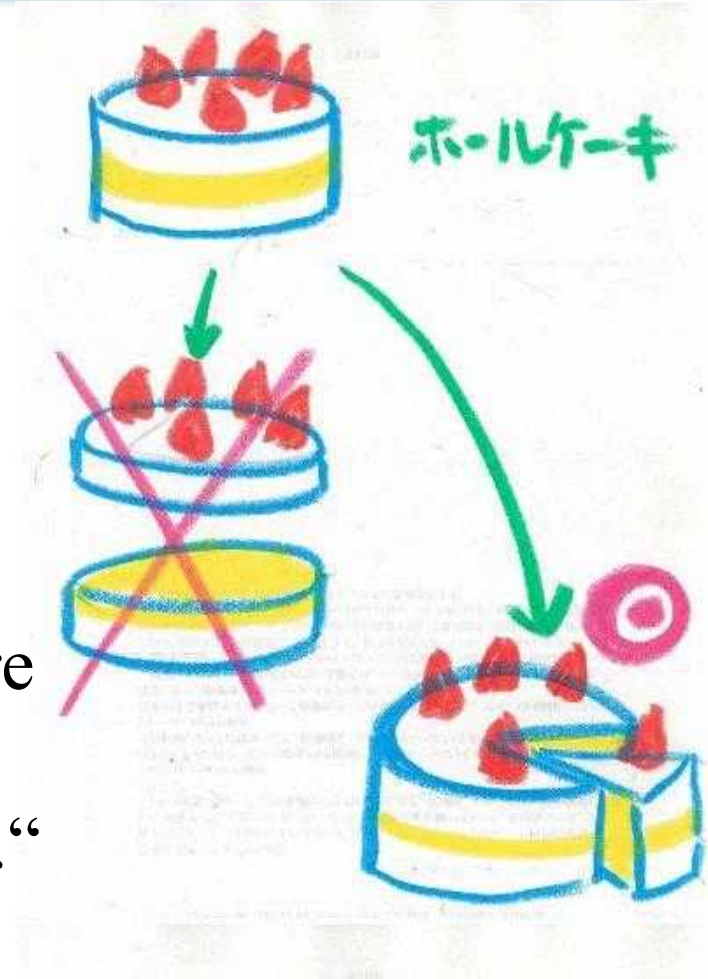
- Build Software for Change
  -- Bertrand Meyer
- Embrace Change
  -- Kent Beck
- 詳しくは、
  http://www.objectclub.jp/technicaldoc/object-orientation/OO_redefine/

繰り返し型開発と変更容易性



分割の仕方

- 機能で切る。
- 層で切らない。
- やりがい、コミュニケーション
- MMF, FBS



"These days we do not program software module by module;
we program software feature by feature."
—Mary Poppendieck

by Akiyah

オブジェクト指向再定義(2/2)

- オブジェクト
  - 外界の認識法。変更発生要因をまとめる。
  - アーキテクチャ連続性(Bertrand Meyer)を高める技術。
- カプセル化
  - コード内の変更伝播を閉じこめる技術。
- 継承、インターフェイス
  - Mockを作りやすくする技術。TDDのための技術。
- パターン
  - リファクタリングの技術

酒匂　寛さん

- 『オブジェクト指向入門』の翻訳者
- 『オブジェクト指向入門第二版、原則・コンセプト』の翻訳者
- 『課題・仕様・設計』著者
- デザイナーズ・デン代表取締役

オブジェクトの広場

- 講演者
  - 菅野 洋史、佐藤 匡剛、大村 伸吾
- ObjectDay2000
  - 平鍋をオブジェクトの道へと導いたイベント
  - 2000年5月
- オブジェクトの広場
  - 第３回のオブジェクトの輪
- 実は、オブジェクト倶楽部を作った訳

OOエンジニアの輪！ ～ 第6回 平鍋健児さんの巻 ～ - Microsoft Internet Explorer
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H)
戻る 検索 お気に入り
アドレス(D) http://www.ogis-ri.co.jp/otc/hiroba/others/OORing/interview06.html 移動 リンク
Google オブジェクトの広場 検索 ブックマーク PageRank ブロック数: 79 チェック 翻訳 設定 del.icio.us TAG

オブジェクトの広場

[OOエンジニアの輪！]

OOエンジニアの輪！

～ 第6回 平鍋健児さんの巻 ～

今回のゲストは、株式会社永和システムマネジメントの平鍋健児さんです。
平鍋さんは XP(eXtreme Programming) の ホームページと XP-jp(extremeprogramming-jp@esm.co.jp)というメーリングリストを運営されています。前回の長瀬さんに続き、XP の話題で盛り上がりました。

尊敬する人 キースジャレット
好きな言葉 separation of concerns(関心事の分離 - ダイクストラ)

株式会社永和システムマネジメントのご紹介

--- 最初に、永和システムさんについてご紹介願えますか？

インターネット
スタート 受信トレイ - Outloo... 2 Internet Expl... 2 Microsoft Office... 2 Windows Explor... 20:38

Javaプログラマのための
デザインパターン
・デザインパターンは過去幾度となく発明さ
れたプログラム設計解に、「文脈、問題、解
決」の総で名前を付け、カタログ化したもの
・進め方
・「メールの新著問題」を提示
・問題→解決→でもねーパターン→ほらね
株式会社 オージス総研
OBJECT
DAY2003

平鍋自身の変化

- 欧米か！
  - 欧米から来る情報を、ありがたがりすぎないこと。
  - Kent も Mary も Larman も Ward も、普通に偉大。
  - もっと世界に英語でアイディアを発信すること。
- 今取り組んでいること
  - かんばん、を、世界でブレークさせること。
  - Mind Maps for Better Software Development:
    -- How Graphical Communication Works
    を、Dave Thomas から出版する。