

DDDのすすめ

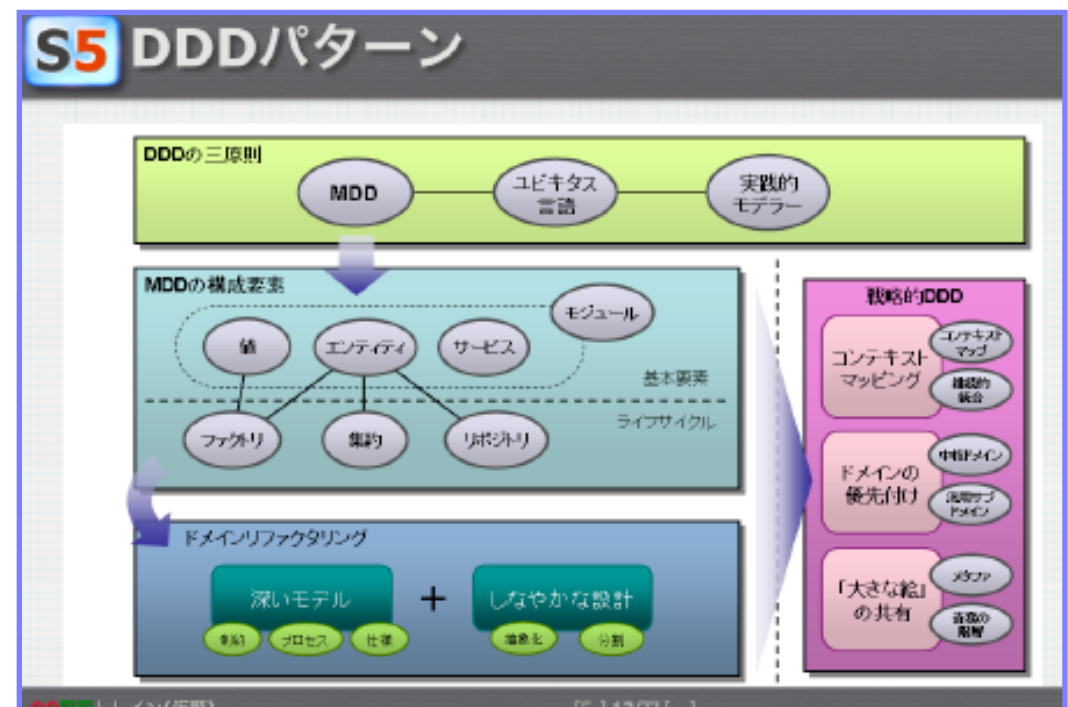
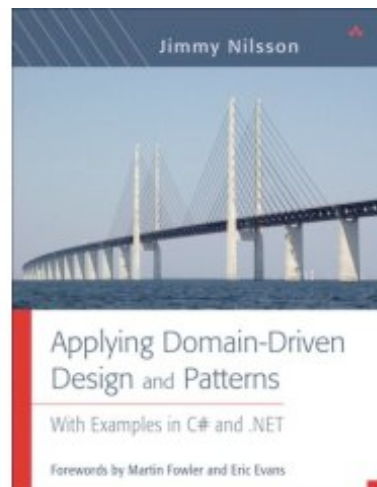
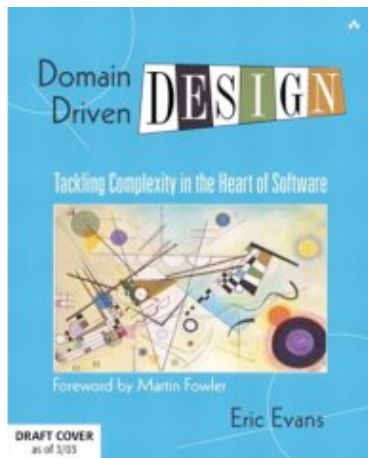
2008.5.9

Agile Night @ KOTORI ICHIDAI

Ryo Amano

DDD?

• Domain Driven Design



DDD?

- Data Display Debugger

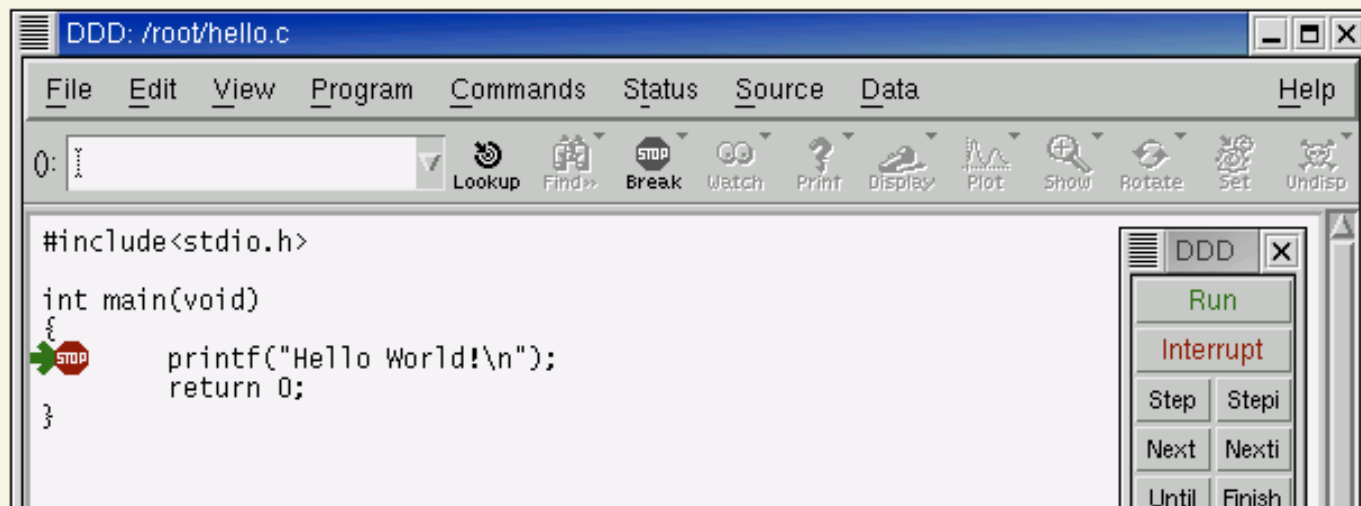
4. GDBのグラフィカルユーザーインターフェース

GDBの基本的な操作はコマンドラインで行いますが、コマンドラインでの操作が苦手な方には、各種のグラフィカルユーザーインターフェースを併用するとマウスでGDBを操作することが出来るようになります。以下にGDBの代表的なGUIであるDDD

DDD

[DDD](#)とは、DataDisplayDebuggerの略でGDBと同じくGNUプロジェクトにより開発されています。2005年現在のバージョンは2.1.0です。実際の画面例を[図3](#)に示します。

図3. DDDの画面(例は、Red Hat Linux 7.3上でDDDを使ってHello Worldプログラムをデバッグしている様子)



DDD?

ddd でいーでいーでいー

エクセルの書式設定で、
曜日の英字表記省略形式を表す。
Mon、Tue、・・・Sunのこと。

ddddと4文字ならば
曜日の英字表記完全形を表す。
Monday、Tuesday、・・・Sundayのこと。

aaaは、曜日の漢字表記1文字形
月、火、・・・日、

aaaaは、曜日の漢字表記+“曜日”
月曜日、火曜日、・・・日曜日。

<http://d.hatena.ne.jp/keyword/DDD>

DDD?

質問日時： 2007/0/24 10:10:10 解決日時： 2007/0/24 22:11:21

解決済み CDの輸入盤に書かれているDDDとはなんのことでしょうか。

CDの輸入盤に書かれているDDDとはなんのことでしょうか。

回答数： 2 お礼：  50枚

ベストアンサーに選ばれた回答

回答日時： 2007/6/24 19:14:47 編集日時： 2007/6/24 20:04:00

それにはまず、レコーディングの仕組みというのを理解しなければなりません。

まず、レコーディングとは、レコーディング機で音を録音し、それを編集して、最終的にCDに焼くという工程のことです。

http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1111985021

DDD?

Dirty, Dangerous and Demeaning

From Wikipedia, the free encyclopedia

For other meanings (e.g. "three-dimensional"), see 3D.

Dirty, Dangerous and Demeaning (often **Dirty, Dangerous and Demanding or Difficult**), also known as the **3Ds**, is a neologism derived originally from an Asian concept. When used in a slang form, this term generally refers to **blue-collar** unionized and nonunionized workforces. The term originated from the **Japanese** expression 3K: *kitanai*, *kiiken*, and *kitsui*^[1] [2] [3], and has subsequently gained widespread use, particularly regarding migrant Asian workers.

http://en.wikipedia.org/wiki/Dirty%2C_Dangerous_and_Demeaning

違

DDDとは

- Drinking Driven Development



今日を例に

説明

DDDの基本的考え方

DDDの基本的考え方

- AgileNight “飲みながらトークス”
5/9(木) 「小鳥一代」 20:00開始

DDDの基本的考え方

- ・ AgileNight “飲みながらトークス”
5/9(木) 「小鳥一代」 20:00開始
- ・ ということは、会社（五反田）を 19:20 には出たい

DDDの基本的考え方

- ・ AgileNight “飲みながらトークス”
5/9(木) 「小鳥一代」 20:00開始
- ・ ということは、会社（五反田）を 19:20 には出たい
- ・ ということは、ニコカレは 19:10 には描きたい

DDDの基本的考え方

- ・ AgileNight “飲みながらトークス”
5/9(木) 「小鳥一代」 20:00開始
- ・ ということは、会社（五反田）を 19:20 には出たい
- ・ ということは、ニコカレは 19:10 には描きたい
- ・ ということは、日報メールは 19:00 には出したい

DDDの基本的考え方

- ・ AgileNight “飲みながらトークス”
5/9(木) 「小鳥一代」 20:00開始
- ・ ということは、会社（五反田）を 19:20 には出たい
- ・ ということは、ニコカレは 19:10 には描きたい
- ・ ということは、日報メールは 19:00 には出したい
- ・ ということは、その日のタスクは、、、

DDDの基本的考え方

- ・ AgileNight “飲みながらトークス”
5/9(木) 「小鳥一代」 20:00開始
- ・ ということは、会社（五反田）を 19:20 には出たい
- ・ ということは、ニコカレは 19:10 には描きたい
- ・ ということは、日報メールは 19:00 には出したい
- ・ ということは、その日のタスクは、、、
- ・ ということは、その週のタスクは、、、

つまり一言

で言えば

△時に乾杯するに
はどうすれば良い
か、から夕スクを
引っ張りだす

なんという

プル生産!

△時には乾杯するに
はどうす**重要!**は良い
か、から夕スクを
引っ張りだす

△時スタート

△時スタート

- ・もちろん「△時に乾杯!」の意味

△時スタート

- ・もちろん「△時に乾杯!」の意味
- ・決して「△時に集合」の意味ではない

△時スタート

- ・もちろん「△時に乾杯!」の意味
- ・決して「△時に集合」の意味ではない
- ・「△時に最寄り駅に到着」の意味でもない

△時スタート

- ・もちろん「△時に乾杯!」の意味
- ・決して「△時に集合」の意味ではない
- ・「△時に最寄り駅に到着」の意味でもない
- ・ましてや「△時に会社を出る」の意味ではない

△時スタート

- ・もちろん「△時に乾杯!」の意味
- ・決して「△時に集合」の意味ではない
- ・「△時に最寄り駅に到着」の意味でもない
- ・ましてや「△時に会社を出る」の意味ではない
- ・「乾杯」という極めて具体的なイメージを想起する事により、
タスク分解の正確さにつながら、
ひいてはタスク履行の効率アップをはかる

△時スタート

- ・もちろん「△時に乾杯!」の意味
- ・決して「△時に集合」の意味ではない
- ・「△時に最寄り駅に到着」の意味でもない
- ・ましてや「△時に会社を出る」の意味ではない
- ・「乾杯」という極めて具体的なイメージを想起する事により、
タスク分解の正確さにつながり、
ひいてはタスク履行の効率アップをはかる
- ・△時に乾杯するには、最低五分前には
全員揃って注文を終えたいところ

ちよつと補足

ちょっと補足

- ・実は呑み会じゃなくてもいい

ちょっと補足

- ・実は呑み会じゃなくてもいい
- ・例えば「〇〇マインド勉強会」とか
「××スタッフミーティング」とか
「ほげほげ写経会」とか

ちょっと補足

- ・実は呑み会じゃなくてもいい
- ・例えば「〇〇マインド勉強会」とか
「xxスタッフミーティング」とか
「ほげほげ写経会」とか
- ・そういう意味では
Community Driven Development
と言ってもイイかもしれない

ただしいくつかの
アンチパターンが
報告されている

AntiPattern: Too Early

AntiPattern: Too Early

- ・タスクの効率を上げすぎて、早く終わり過ぎてしまう

AntiPattern: Too Early

- ・タスクの効率を上げすぎて、早く終わり過ぎてしまう
- ・その結果、早めに会社を出ることに

AntiPattern: Too Early

- ・タスクの効率を上げすぎて、早く終わり過ぎてしまう
- ・その結果、早めに会社を出ることに
- ・その結果、早めに駅に着いてしまう

AntiPattern: Too Early

- ・タスクの効率を上げすぎて、早く終わり過ぎてしまう
- ・その結果、早めに会社を出ることに
- ・その結果、早めに駅に着いてしまう
- ・その結果、「1人0次会」を開催してしまう

AntiPattern: Too Early

- ・タスクの効率を上げすぎて、早く終わり過ぎてしまう
- ・その結果、早めに会社を出ることに
- ・その結果、早めに駅に着いてしまう
- ・その結果、「1人0次会」を開催してしまう
- ・その結果、呑み会にはなぜか遅刻してしまうorz

AntiPattern: Too Early

- ・タスクの効率を上げすぎて、早く終わり過ぎてしまう
- ・その結果、早めに会社を出ることに
- ・その結果、早めに駅に着いてしまう
- ・その結果、「1人0次会」を開催してしまう
- ・その結果、呑み会にはなぜか遅刻してしまうorz
- ・教訓：早く終わりすぎるタスクも
見積りの観点からはミスですから！

AntiPattern: Too Early

- ・タスクの効率を上げすぎて、早く終わり過ぎてしまう
- ・その結果、早めに会社を出ることに
- ・その結果、早めに駅に着いてしまう
- ・その結果、「1人0次会」を開催してしまう
- ・その結果、呑み会にはなぜか遅刻してしまうorz
- ・教訓：早く終わりすぎるタスクも
見積りの観点からはミスですから！
- ・対策：タスク見積りの確度を上げる

AntiPattern: Suddenly Party

AntiPattern: Suddenly Party

- To: delitalk@qwik.jp
Date: 2008/5/7 16:24:43
Subject: 今夜19時から、でりるよ!

AntiPattern: Suddenly Party

- To: delitalk@qwik.jp
Date: 2008/5/7 16:24:43
Subject: 今夜19時から、でりるよ!
- な、なんだって————

AntiPattern: Suddenly Party

- To: delitalk@qwik.jp
Date: 2008/5/7 16:24:43
Subject: 今夜19時から、でりるよ!
- な、なんだって————
- タスクが終わらん... orz

AntiPattern: Suddenly Party

- To: delitalk@qwik.jp
Date: 2008/5/7 16:24:43
Subject: 今夜19時から、でりるよ!
- な、なんだって————
- タスクが終わらん... orz
- 教訓：余裕のないタスク配置は危険

AntiPattern: Suddenly Party

- To: delitalk@qwik.jp
Date: 2008/5/7 16:24:43
Subject: 今夜19時から、でりるよ!
- な、なんだって————
- タスクが終わらん... orz
- 教訓：余裕のないタスク配置は危険
- 対策：Embrace Change
作業の平準化(毎日予定が入っているつもりで!)

まとめ

あなたもDDDDで
生産的な毎日を!

INGUVA