



Sプロジェクトの

XP開発記

～黎明編～

Sony Digital Network Applications, Inc.

天野 良 (*a.k.a.* あまのりょー)

& Pj. members





はじめに

- わからないコトバはワールドパ
ブで
- ググるまでがイベントです
- 滑舌悪いのはご容赦！



Sプロジェクト概要



- 動画編集に関するミドルウェア開発
- C++
- XP style (マインドセット重視)



ミドルウェア

- GUIがないので、テストの自動化がしやすい
- ただし動画なのでリファレンスデータが大きくなりがちと予想される



C++



- xUnit として CppUnit を採用
- 少なくとも言語レベルでは portable に書く
- VC++ 7.1, gcc 4系



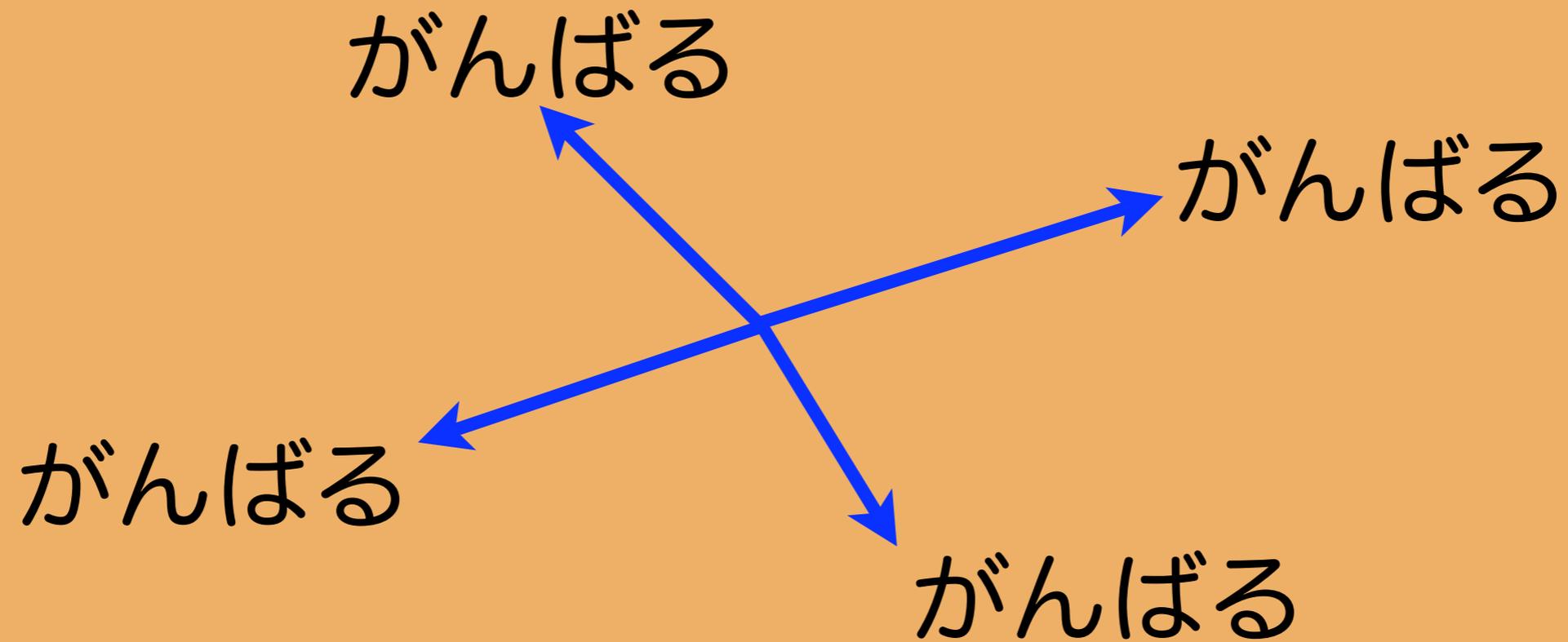
XP style



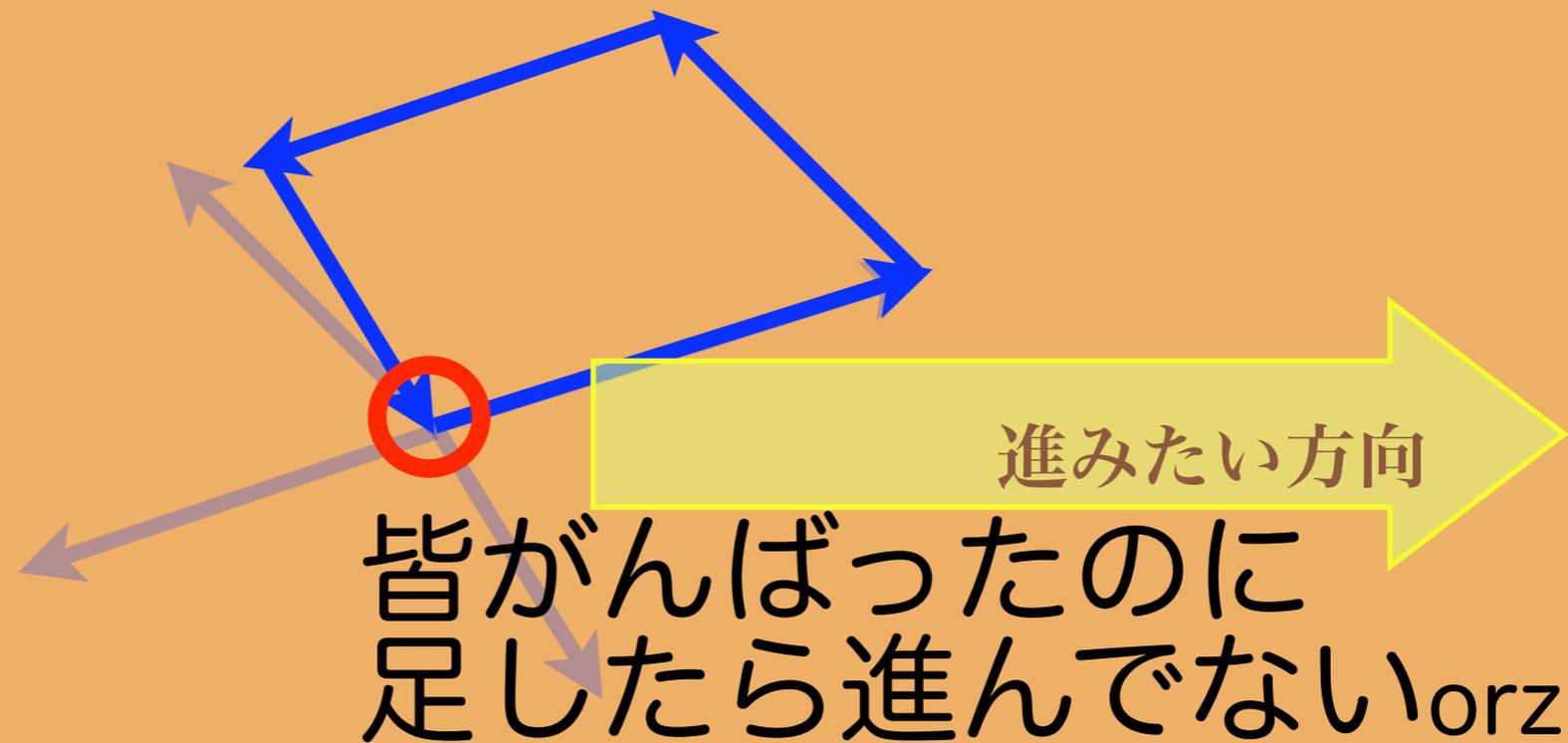
- マインドセット重視: 「在り方」の共有



こんな経験ない？



ベクトル合わせ



XP style の眼目



- リズムとふりかえりによる自己フィードバックで方向をこまめに揃えていく



じりり





誰かが重要

by かくたにさん





重要之議題





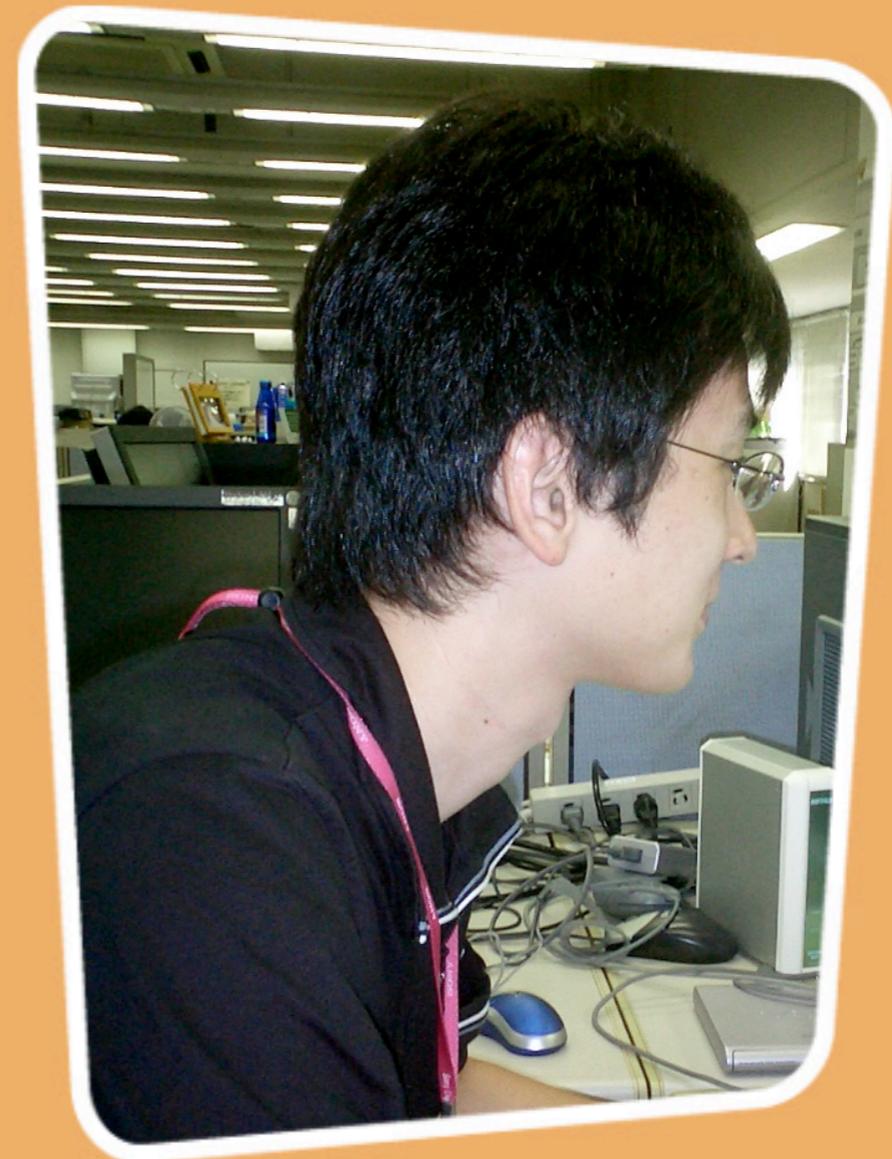
メンバー

紹介



きいちろー

- PL
- P, R pj. にて
XP経験あり
- 強い芯を秘
めている



mmorita

- 実質上、XP style が初めてな唯一のメンバー



チエ

- 圧倒的なドメイン知識
- イケメン
- 新たな道へ



けんじ

- R pj. にて
XP経験中
- 9月join予定

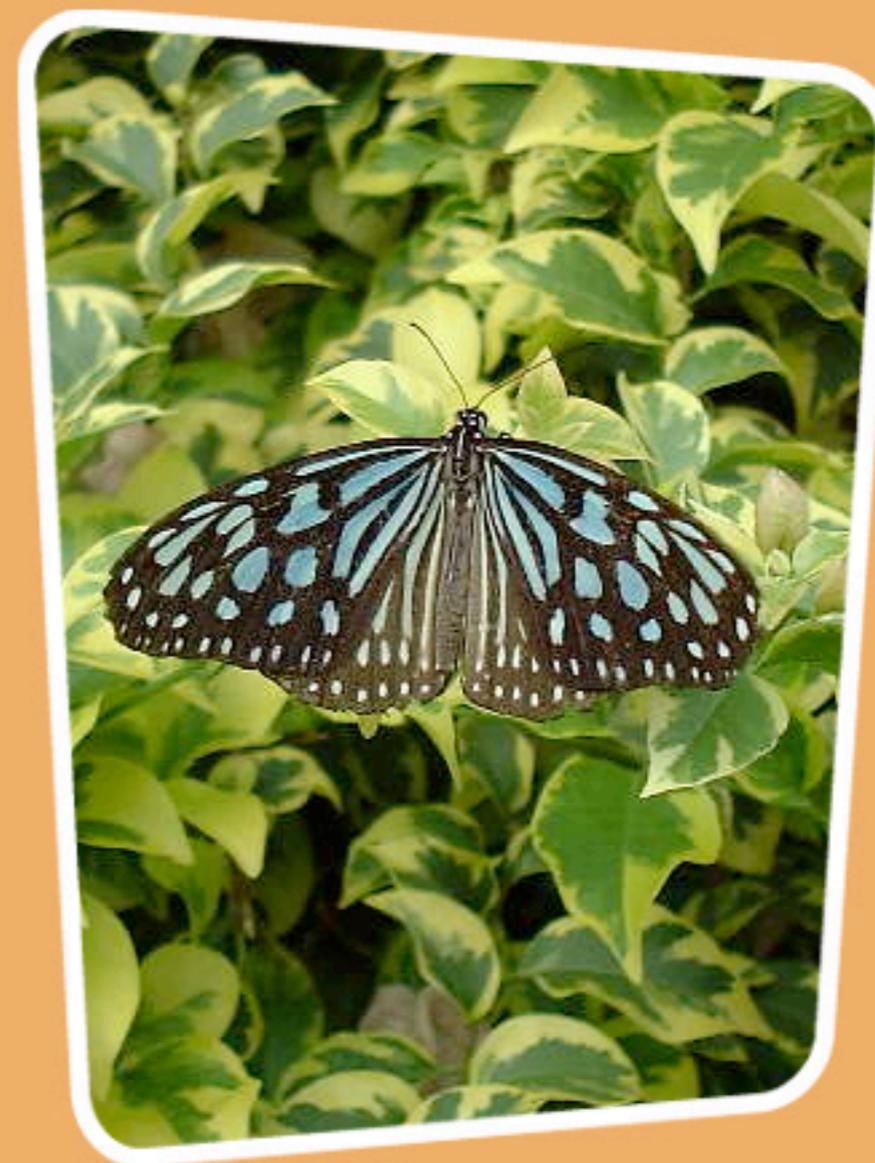


coming soon!



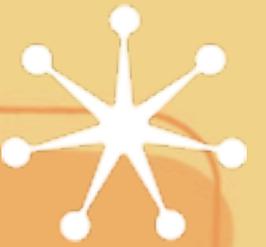
きんのさん

- XPコーチ
- P, W pj. にて XPコーチをつとめた
- 今回実装にも少し入る



あまのりよー

- R, W pj. にて XP 経験あり
- XPJUG スタッフ他いろいろ





diversity

XPと生態学 XP & ecology

多様性、重要

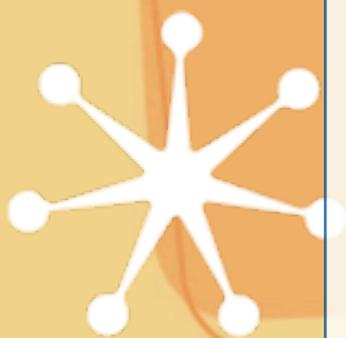
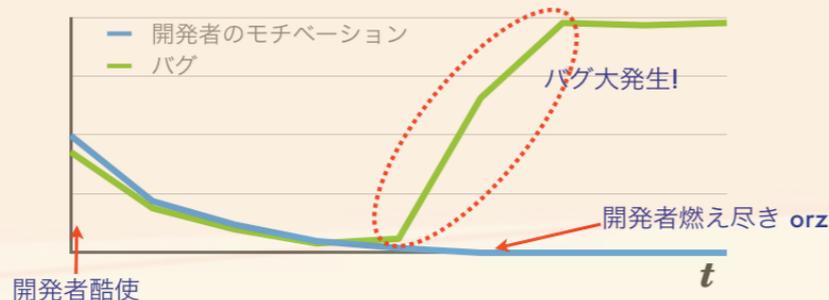
- 多様性、重要
- と、誰かがどこかで言っていた

- 生態系の持続的な運営には生物的多様性(bio-diversity)が重要。
- XPE 2nd. でも Kent Beck が

Diversity の重要さを説いていた。
(衝突が必要だとも)



- 優秀な開発者が先に燃え尽きる事により、バグの発生を抑制する要因がなくなることによるデスマ化。





age structure

- 年齢構成はかなり均質
- プログラマーのハタチ(0x20)付近
- ただし話題は uni culture ではないようだ





風林火山^(*)

小野和俊のブログ

アプレッソのCTO&現役プログラマーの個人的なブログです。

2005年12月31日

スターエンジニアの要素

アプレッソというベンチャー企業のCTOを務めて6年と2ヶ月になる。変化の激しいベンチャーに比較的長い期間身をおいていたので、社内外のいろいろなタイプのエンジニアと仕事をしてきた。あるエンジニアが参加することで開発チームが短い期間で大きく変わったこともあったし、開発チームのメンバーが15人いた頃よりも、お互い補い合えるエンジニアが5人くらいの頃の方が成果が出たりすることもあった。

そういう経験を重ねていくにつれ、私の中では、スターエンジニアと呼べる人たちの持っているものについての、いくつかの類型ができてきている。今まで一緒に仕事をしていく中で本当に心強かったのは、最近エンジニアのキャリアパスの議論でよく言われるような財務のわかるエンジニアとか営業もできるエンジニアではなく、あるいは人と異なるユニークな能力を身に付けようとしているエンジニアでもなかった。ではどういうエンジニアが、ということをも自分の中で整理するためにも、臨機応変性とか先進性とか、私が今まで出会ってきたスターエンジニアの要素について、このところずっと考えてきた。その内容をまとめたものが次の表である。

| 分類 | 能力 |
|---------|---|
| 風のエンジニア | 迅速な設計/実装によってチームを加速させる風のエンジニア。風のエンジニアがいない開発チームでは、他に先駆けて新製品やサービスをリリースすることが困難になる。 |
| 林のエンジニア | 突発的なトラブルが発生しても冷静に対処し、チームに乱れぬペースを提供する林のエンジニア。林のエンジニアがいない開発チームはトラブル発生時に何をすべきかの正確な判断を行えず、混乱に陥りやすい。 |
| | 新しい技術/方法/ツールの積極的な導入によってチームやその成 |

人気記事ベスト10

- ・ [徹夜をしてもいけない理由](#)
- ・ [この先10年で、働くことの意味がきっと大きく変化する](#)
- ・ [私がシリコンバレーで学んだ5つの教訓](#)
- ・ [スターエンジニアの要素](#)
- ・ [ミスコミュニケーションの傾向と対策](#)
- ・ [諸君 私はプログラミングが好きだ](#)
- ・ [カットしてしまう条件](#)
- ・ [「優秀な人」について考える](#)
- ・ [プログラム・デザイナー宣言](#)
- ・ [Thunderbirdが遅くなってきたときの高速化の方法](#)

[人気記事一覧](#)
(はてなブックマーク)

最新記事

- ・ [過剰品質の美学](#)
- ・ [バー・アカシアの思い出](#)
- ・ [Web 3.0の世界](#)
- ・ [デザインパターンというものは](#)

(*) 「小野和俊のブログ：スターエンジニアの要素」より

<http://blog.livedoor.jp/lalha/archives/50065532.html>





風のエンジニア

- 迅速な設計/実装によってチームを加速させる風のエンジニア。
- 風のエンジニアがいない開発チームでは、他に先駆けて新製品やサービスをリリースすることが困難になる。





林のエンジニア

- 突発的なトラブルが発生しても冷静に対処し、チームに乱れぬペースを提供する林のエンジニア。
- 林のエンジニアがいない開発チームはトラブル発生時に何をすべきかの正確な判断を行えず、混乱に陥りやすい。



火のエンジニア



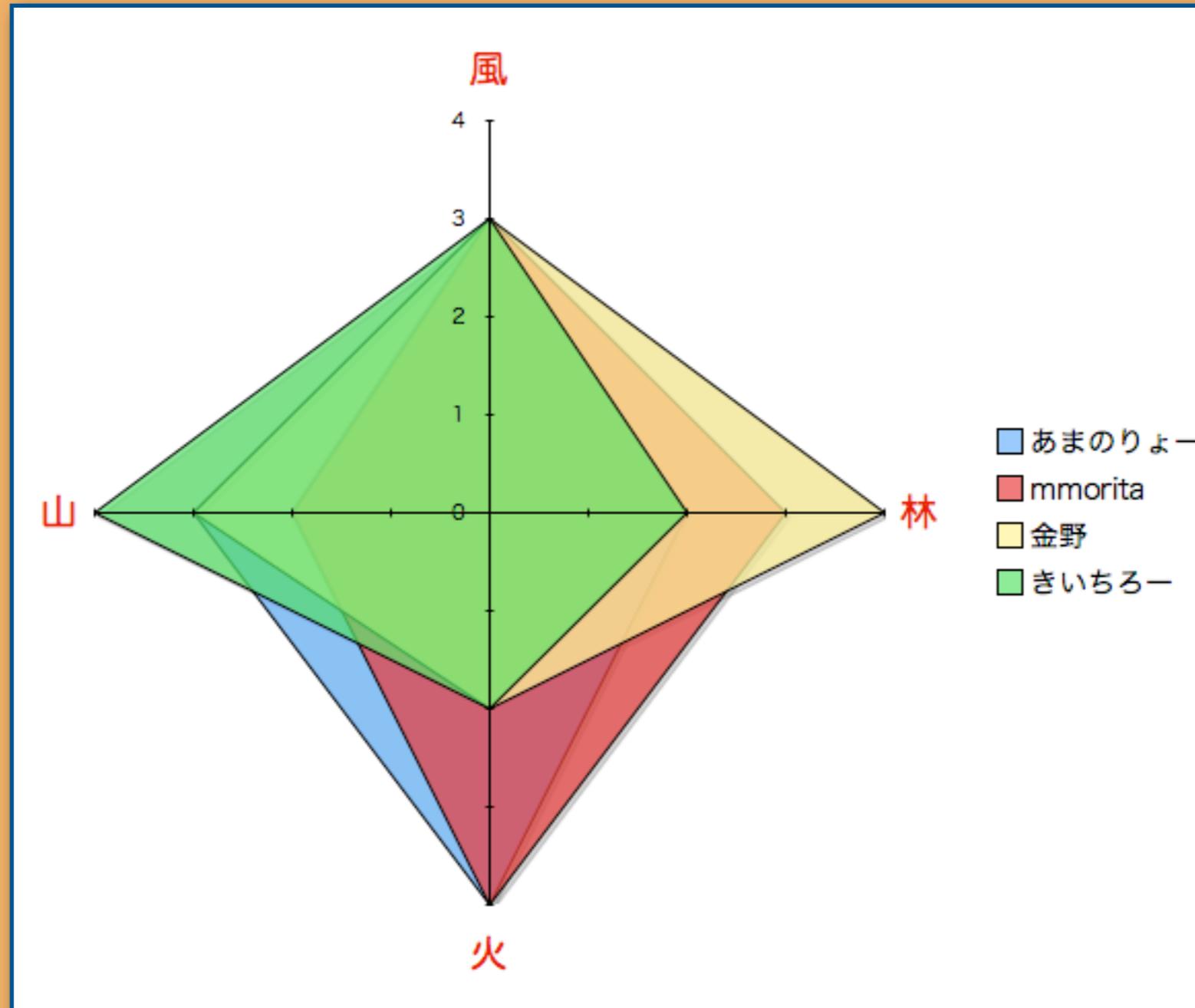
- 新しい技術/方法/ツールの積極的な導入によってチームやその成果物の競争力を高める火のエンジニア。
- 火のエンジニアがいない開発チームは同じやり方を繰り返すことはできるが、進歩する機会が少ない。



山のエンジニア

- 厳密なエラーチェックと堅牢なプログラミングによって成果物の安定性を高める山のエンジニア。
- 山のエンジニアがいない開発チームは常に品質の低さからくる不安にさいなまれる。

メンバーの自己評価





メッシュバー

イイ!





ぐはつ

しかし





壁がなよしい





壁調達



席割り



PJホワイトボード



PJホワイトボード



ほぼ日
ホワイト
ボード
カレンダー

バーンダウンチャート

かんばん



かんばん





張り物

の次は





リズムム

重要



リズムのフラクタル



- 階層構造
 - 始まり
 - 終わり
 - ふりかえり
 - フィードバック



リズム:iteration



- 1iteration は 2週間
- 水曜～
- 【始】 計画ゲーム
- 【終】 イテレーションふりかえり





リズム:1日

- 【始】 Standup Mtg. : 12:30~
- ホワイトボード前で
- 【終】 帰る前に日報メールを出す
- 「釣り」によるフィードバック
- ニコカレは optional





リズム:タスク

- 【始】 タスクサインアップ
- ペア決め
- ペアプログラミング
- コミット
- 【終】 はんこ





タスクの

流れ



サインアップ



- タスクは「アサインされる」ものではなく、「サインアップする」もの





ペアプロ

- 知の交換・脳みその共有
- 好奇心が必要
- 一種のフェイルセーフ機構



コミットセマフオ





はんこ



- タスク終了時に、ペアで自己評価をして、タスクカードに押す





**イテレーションを
順に眺めてみよう**





iteration #0

7/M

8/1



- キックオフ & 助走
- 勉強・環境構築
- でも半分は前のプロジェクトの残処理に追われたり



iteration #1



8/2

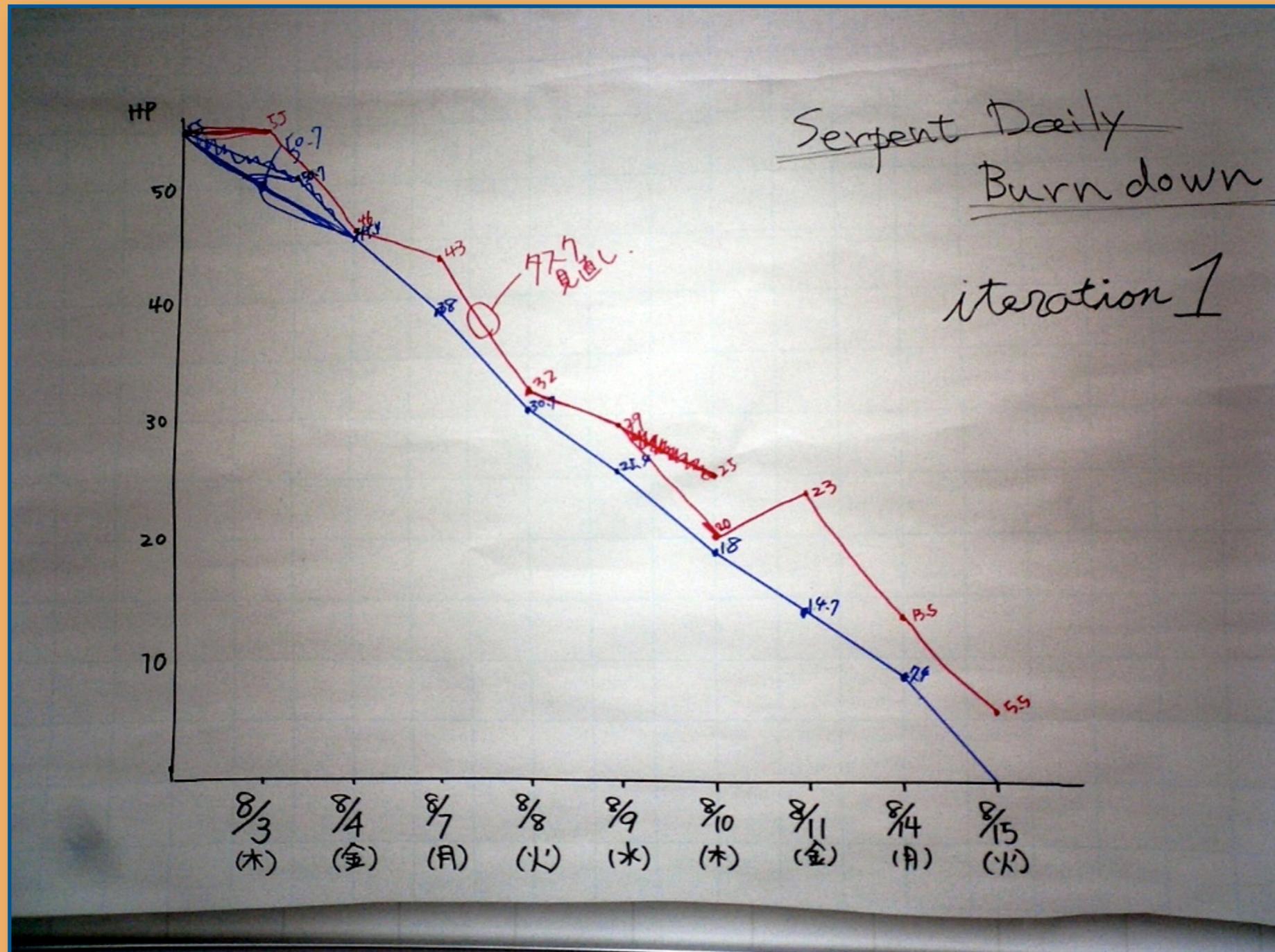
8/15



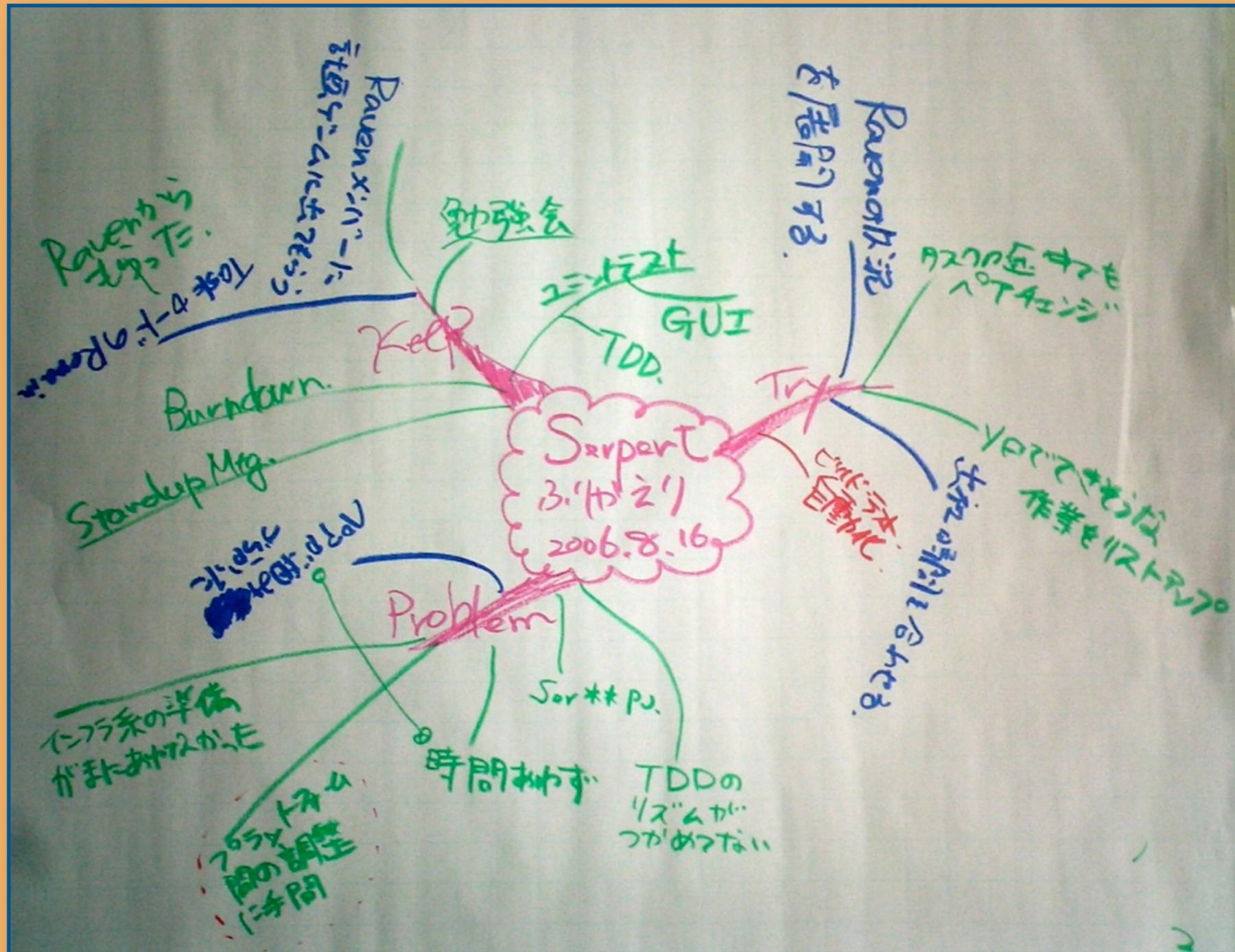
- 実装開始
- でも環境準備が甘かった面もあった
- チェさんによる勉強会開催



it. #1 Burndown



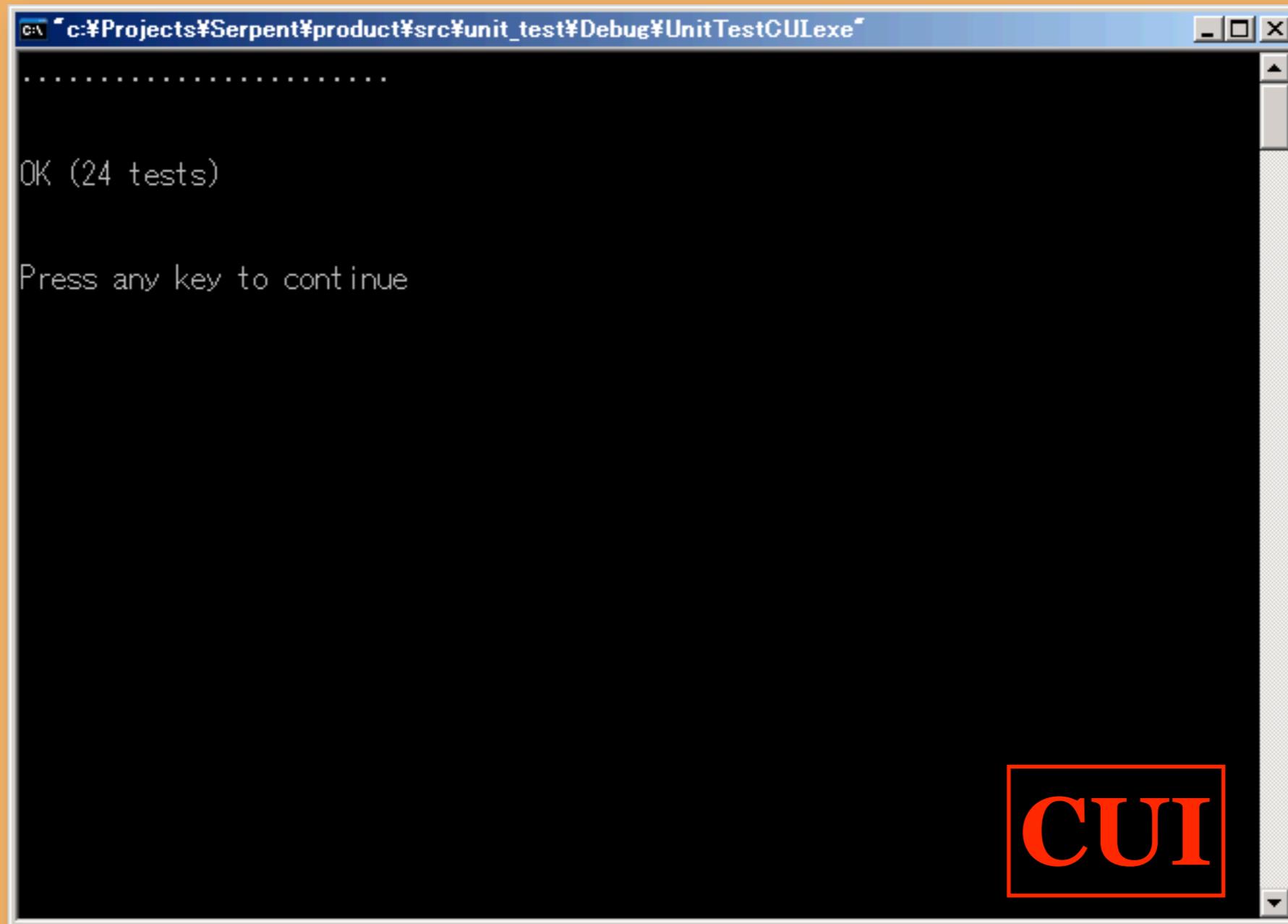
it. #1 ふりかえり



今まで



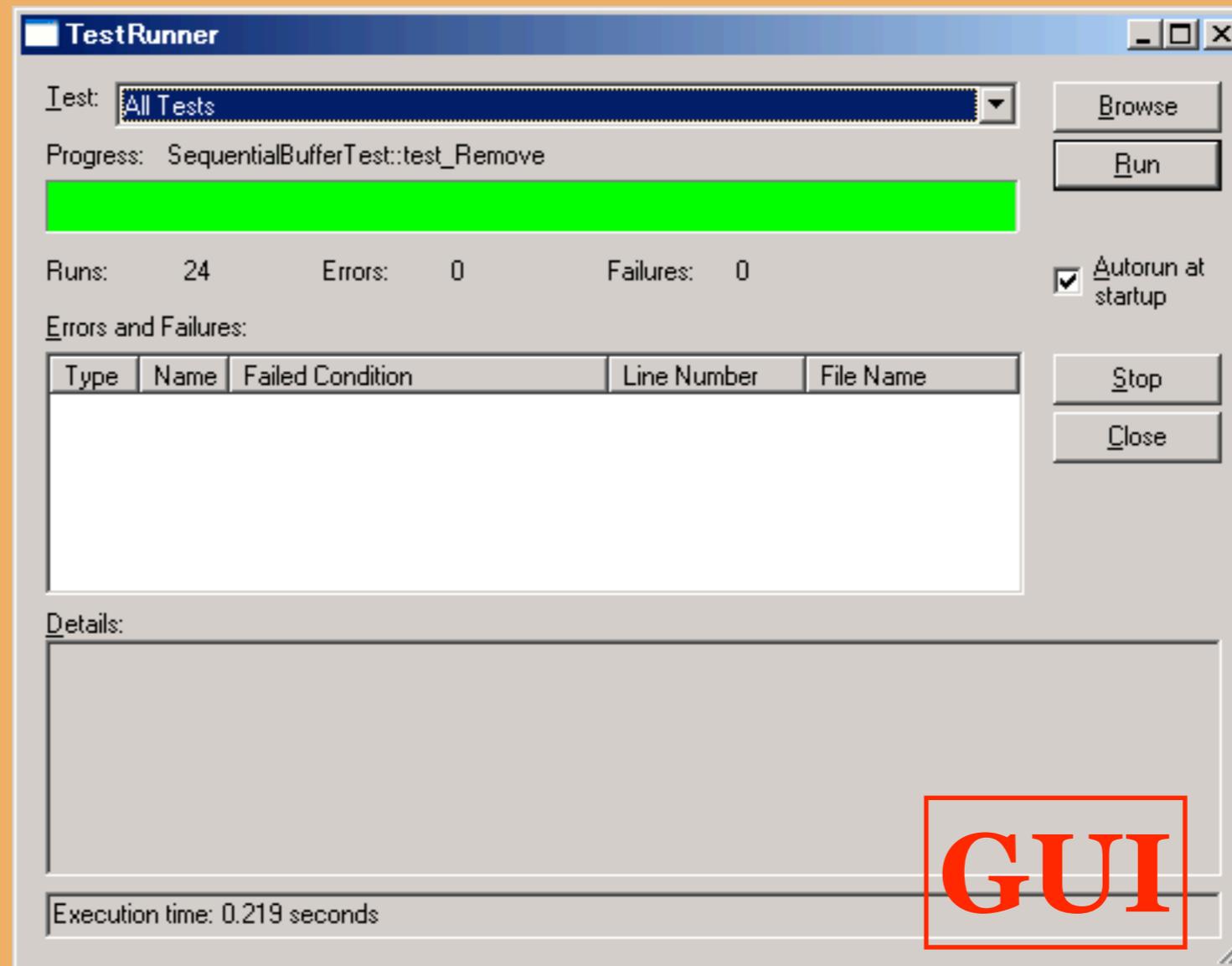
```
c:\ "c:\Projects\Serpent\product\src\unit_test\Debug\UnitTestCUI.exe"  
.....  
OK (24 tests)  
Press any key to continue
```



CUI



憧れのグリーンバー



iteration #2

8/16

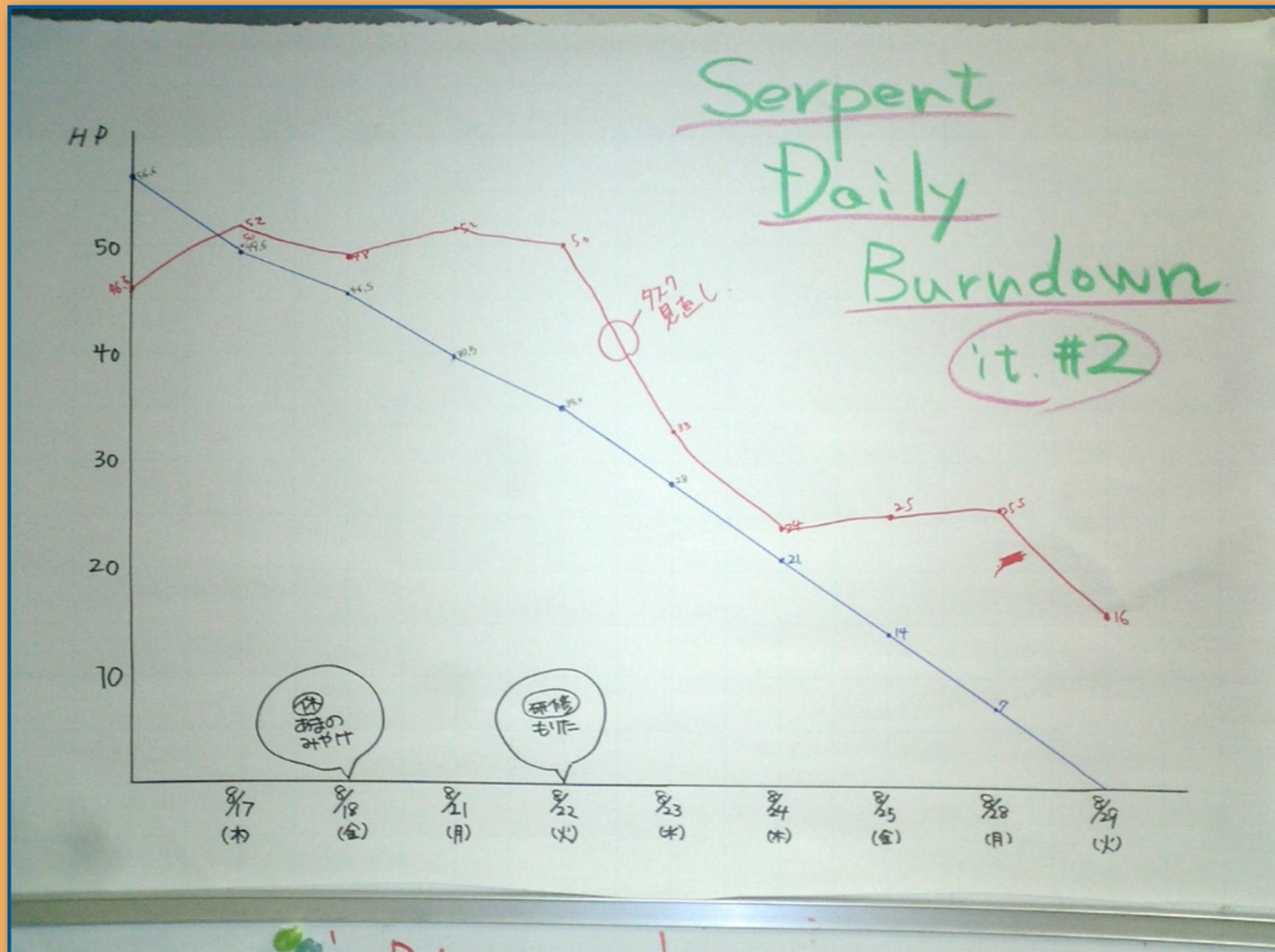
8/29



- mockpp の導入
- 大きく見積もりをはずしたタスクがあった



it. #2 Burndown



課題：リズム



- まだ自分たちのリズムをつかみきれていない
- フロー状態の共有までが遠い
- フルフレックスの罨？



課題：見積もり精度



- 精度を上げるにはドメイン知識のさらなる獲得が必要
- ドメイン知識の獲得にはタスクをこなす必要
- この堂々巡りをなるべく早く脱したい



なるなる

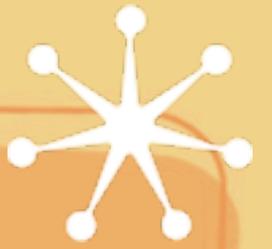
時とめ





誰が重要





嬰兒之離





壁 確 保

重 要





リズム





ふりかえり



トシキ





フィードバック サイクル重要





まとめ

- 誰が重要
- 誰と重要
- 壁確保重要
- リズムとふりかえり
→ フィードバックサイクル





Thank you!

ご静聴ありがとうございました

ございました

