

忍者式テストを用いた 開発事例の報告

東芝医用システムエンジニアリング
関将俊

Agenda

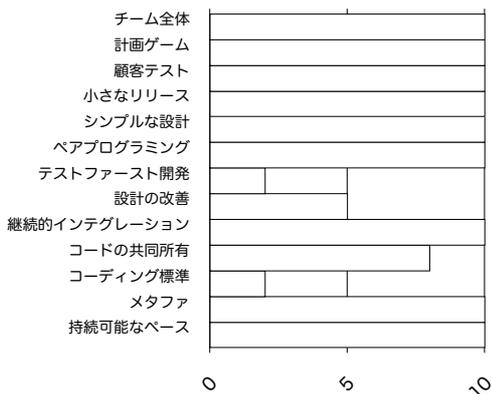
- ◆ プロジェクトの概要
- ◆ XP
- ◆ 忍者式
- ◆ 成果

Project

- ◆ 医用画像処理システム (製品)
- ◆ 既存システムの機能拡張
- ◆ 規模: 4-15人 / 3-5カ月 / 3projects
- ◆ 多くのメンバーは製品の仕様に精通

eXtreme Programming

- ◆ 我々のチームでは完璧な○○○を期待するのプロセスは無理そう
- ◆ 変化を受け入れるアジャイルな開発
 - ◆ 環境も仕様も開発者の実力も変化
- ◆ 13のプラクティス
 - ◆ いくつかのバーを最大に



オンサイト顧客の存在

- ◆ もっとも重要で且つ入手困難なもの
- ◆ ビジネス側の立場のチームの一員
- ◆ 外部仕様の決定/変更

計画ゲーム

- ◆ 開発者が見積り顧客が優先度を設定
- ◆ ストーリーカード
 - ◆ シナリオを簡単に記述
 - ◆ 実装のメモなども
 - ◆ 操作と期待する動作で示す受け入れ試験

日々のプラクティス

- ◆ ストーリーを分析、設計、実装
- ◆ ペアプロ・ユニットテスト
- ◆ 完成したストーリーをテスト
- ◆ 既存のストーリーもテスト
- ◆ できあがった機能を顧客役に確認

Testing

- ◆ 顧客テストとテストファースト
 - ◆ 変更を迅速にするプラクティス
- ◆ 自動テストは（すぐに）準備できない
 - ◆ 分散システム、特殊なGUI…
- ◆ 網羅された試験仕様が存在しない
 - ◆ 熟練技術者の暗黙知に在る

変更へのおそれ

- ◆ おそれ
 - ◆ 既存のコードを壊すかも
 - ◆ 間違いだけどこわいから迂回しよう
 - ◆ 抜けがあるかも？もっと会議しよう
- ◆ 大丈夫!
 - ◆ 試験するからちゃんと直せ!

顧客テストを变形

- ◆ 自動テストは無理だけど…
- ◆ 実装された全てのストーリーを検査
- ◆ 毎日数人が試験担当にアサイン
- ◆ 繰り返し繰り返し繰り返し…

バグの扱い

- ◆ バグもストーリーとして扱う
 - ◆ バグ修正にも工数が必要
 - ◆ シナリオの不備・矛盾かも？
 - ◆ バグのあるところにはまだバグが!
 - ◆ 顧客の興味がある機能に指摘が多い

