

○●● toteka and me.

とちぎテストの会議(連番なし)の

落ち穂拾い

@m_seki

○●● JaSST久しぶり

- 覚えてる人少ないと思うので、今日のテーマは自己紹介です

○●● 重要なことを先に

● 先に



重要

- 日本語版に寄稿しました
- 廊下で買えるよ!!



● ● ● もっと重要

- 2005年夏
- 初刷6周年までもう少し
- 2/26はとちぎRuby会議



● ● ● 私について

- 自称アーティスト
- みんなのハブ
- サラリーマン

○●● 自称アーティスト

- 自分のため・自己中心
- アーティストとしてのプログラマ
- わかって欲しい人にウケるため
- オープンソースへの愛や正義には興味がない
- 本を書かせてくれるくらいには有名

● ● ● みんなのハブ

- 勉強会の呼び水担当
- 顔を合わせる
 - 同じ時間、同じ場所で

○●● 私のそばの人たちに

- 日本中のすんごい人たちと同じ時間、
同じ場所で過ごしてもらおう
- 西那須野公民館へ
- 2010年夏 とちぎテストの会議

とちぎテストの会議は

- twitter上でのTDDの議論を下敷きにした
会議
- TDDをハブにしているんな考えを知る場
- 非常に濃い議論

○●● ちゃんとした会社員

- わりと大きな組織
- プロの無職
- 製品のためのプログラミング
- eXtreme Programmingだったもの
- テストの合間にプログラミング

○●● ちゃんとした会社員

- わりと大きな組織
- プロの無職

●●● ちゃんとした会社員

- わりと大きな組織
- プロの無職



●●● 喚んでももらえない

- ソフトウェアの品質系イベント
 - JaSST / SQiPとか
 - バイプレイヤー
 - おもに悪役として

品質系イベント

- JaSST'04 - 忍者式テスト
- XP祭り04 - XPと計画ゲーム
- JaSST'06 - テストレート
- ソフトウェア品質シンポジウム06
- JaSST'07 - 大規模
- SQiP'08 - テスト計画のパネル
- JaSST'11 - LTとTDDライブ ◀いまここ

○●● JaSST'04の思い出

● 会場からの言葉

○ 「まじめにやって下さい」

○●● そんなこと言われても

- 私はまじめにやっています
- 自覚とのギャップ

●●● そんなこと言われても

- 私はまじめにやっています
- 自覚とのギャップ



●●● そんなこと言われても

- 私はまじめにやっています
- 自覚とのギャップ





しばらくお待ちください

- ✓ -3:00
- ✓ 97プログラマ本
- ✓ 初刷6周年
- ✓ おかしなことをいうヒト
- ✓ 次はテストのこと

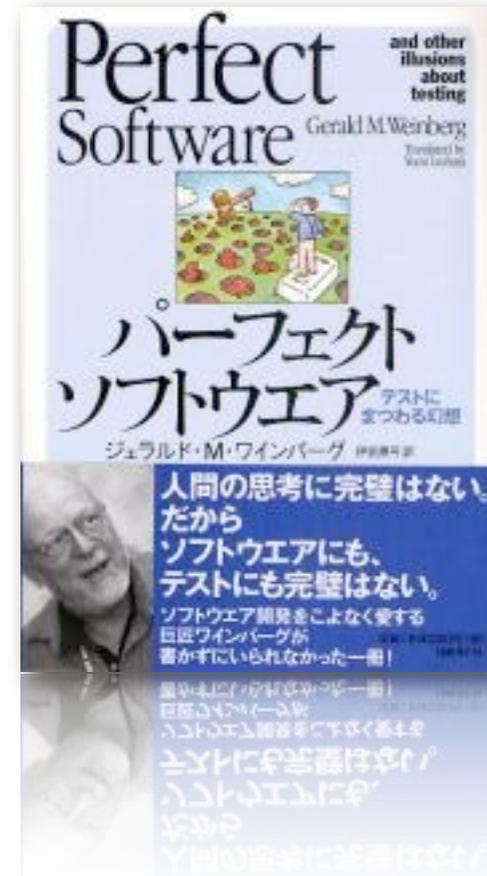
●●● すみません

● テストの話もちょっとします

○●● パーフェクトソフト

ウェアの帯

- 人間の思考に完璧はない。
だからソフトウェアにも、
テストにも完璧はない。



● ● ● 私の立場

- どんなときでも私は間違う
- なんにもかもが疑わしい
- どんなに慎重にやったって、きっとどこか間違ってるかもよ
- コードもテストも人が作るモノ全て

●●● 二つの視点

● 破壊的

○ 「それ間違ってるかもしれない」という視点で壊そうとする

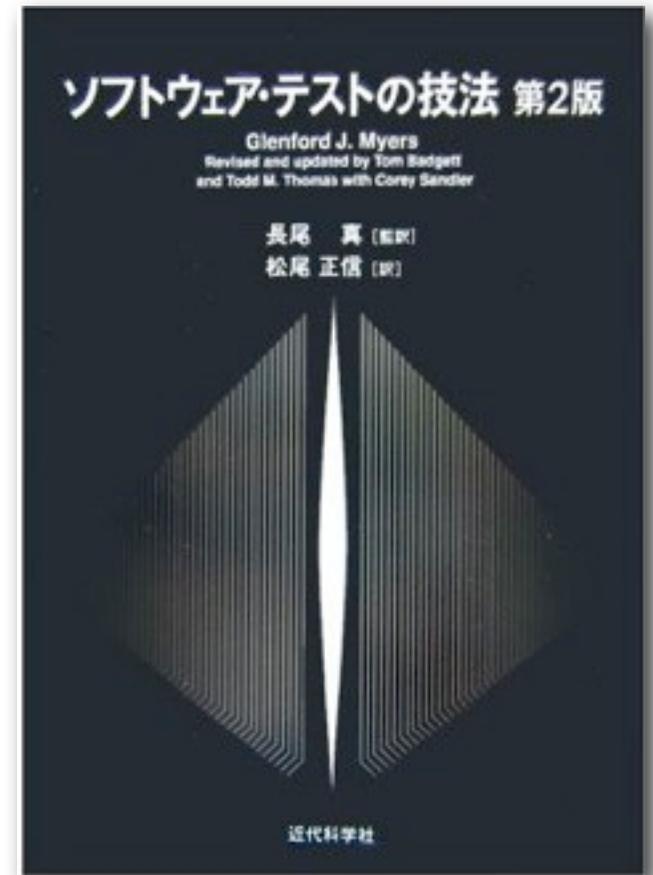
● 反対は建設的???

○ 設計、計画、モデリングとかヒトが作ろうとするモノ、概念、もろもろ

ソフトウェア・テスト

の技法

- 最初の章が好き



近代科学社

○●● ソフトウェア・テスト

の技法

- テストとは、エラーを見つけるつもりでプログラムを実行する過程である。

ソフトウェア・テスト

の技法

- テストとは、エラーを見つけるつもりでプログラムを実行する過程である。

○●● ソフトウェア・テスト

の技法

- テストとは、エラーを見つけるつもりでプログラムを実行する過程である。

○●● テストは

- 問題を探すために
- ○つけじゃないよ
- プログラムを動かして調べる



TDD

- テスト駆動な開発のこと

● ● ● TDDとは

- 基調講演で詳しく説明されたので割愛

● ● ● テストファースト

- まず最初にテストを実行
- 次のステップを示す道しるべ
 - 線を引くための定規
 - その線が欲しい線なのかどうかはわからない

●●● テストファースト

- はじめにテストを実行して失敗させる
- テスト自体への疑い

● ● ● テストファースト

- 設計を制約する仕掛け
- 実行可能なテストが記述できるような設計を選んじやう

●●● ベイベーステップ

- 少しずつ開発する
- 少しずつ積みあげる
 - テストできるくらい小さなコード
- 書こうと思ったものが書けるよ

● ● ● TDDのテスト

- 設計の補助線
- コードはテストに従って書かれる
- テストは現在のコードから数分後のへのベクトルとして書かれる
- 両者は依存しあってる

TDDのテスト

- 作ろうとしたものが作ろうとしたように作れたことを調べてる
- 設計への依存っぷり
 - 設計を信じてる
 - 枝を刈る情報になってる

○●● 私のしてるテスト

- 欲しいものができてるの？
- 設計への依存
 - 疑うネタとしての設計の情報
 - そう作ってるならここ間違ってる？
- 破壊的な思考



でもさ

- テスト技法なテキストでは前者のテストみたいなのが多いじゃん

●●● TDDのテスト

- もしかして大差ないんじゃないかなあ
 - ちょっとしたパラメータの違い

○ ● ● Checking vs.

Testing

- 基調講演のヒト、よく知ってるね



しばらくお待ちください

- ✓ +00:30
- ✓ 破壊的な視点のこと
- ✓ もう一度宣伝する

● ● ● 破壊的な視点

● 私の話に戻ります

おそらく

● みんなと違うセリフを期待されるのはみんなと違う視点が歓迎されてるから？



● ● ● 聞き心地の良い話

- 私は弱いのでJaSSTみたいなイベントでは「聞き心地の良い話」を選びがち
- 予想の範囲の、自分の考えを補強するような…
- みんなもそうだと良いんだけど…

● ● ● 疑う視線

- 自分の信じてることを突き崩してくれるような
- 思ってもみないようなことを期待？



で、今日は

● 期待に応えられたでしょうか？

○●● 重要なことをもう一度

● もう一度



重要

- 2005年夏
- 初刷6周年までもう少し
- 2/26はとちぎRuby会議

