

Can you Embrace Change?

# XP movement in Japan

2001,3/22  
Eiwa System Management, Inc.  
Kenji HIRANABE

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

1

あなたは変化を抱擁できますか？

# 日本における XP の現状

2001,3/22  
(株)永和システムマネジメント  
平鍋健児

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

2

## Agenda

- Getting the picture of XP
- How XP + Refactoring work
- XP-jp Introduction
- XP Questionnaires
- Localizing XP

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

3

## アジェンダ

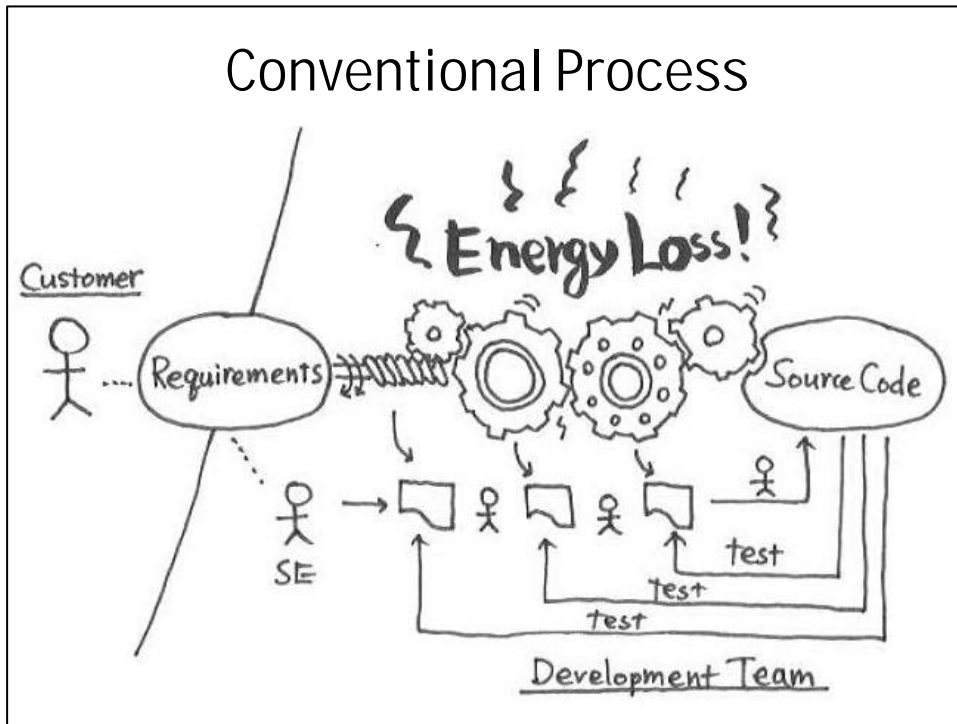
- XPのイメージを掴む
- XPとRefactoringはどのように働くか
- XP-jp 紹介
- 日本でのXPアンケート結果
- 日本でのXPローカリゼーション

2001/3/22

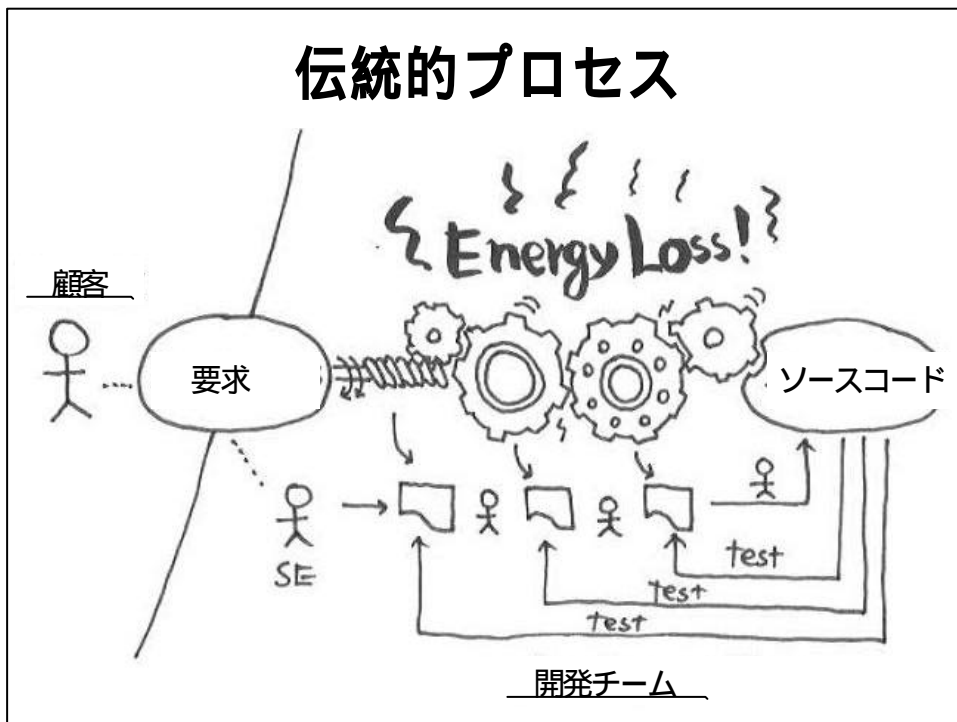
©2001, Kenji HIRANABE

4

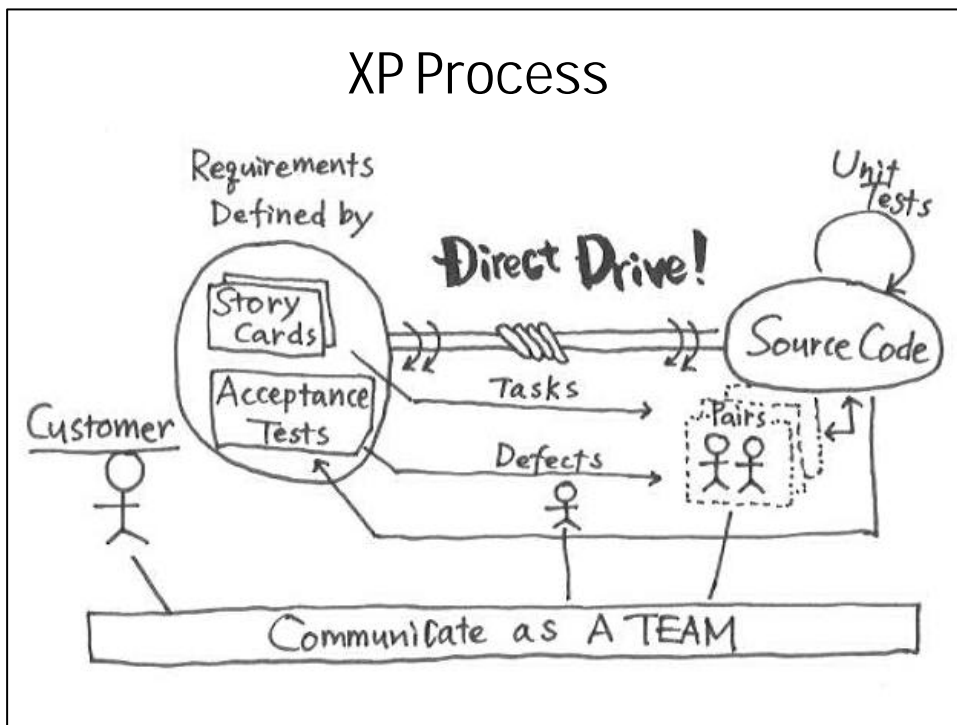
## Conventional Process



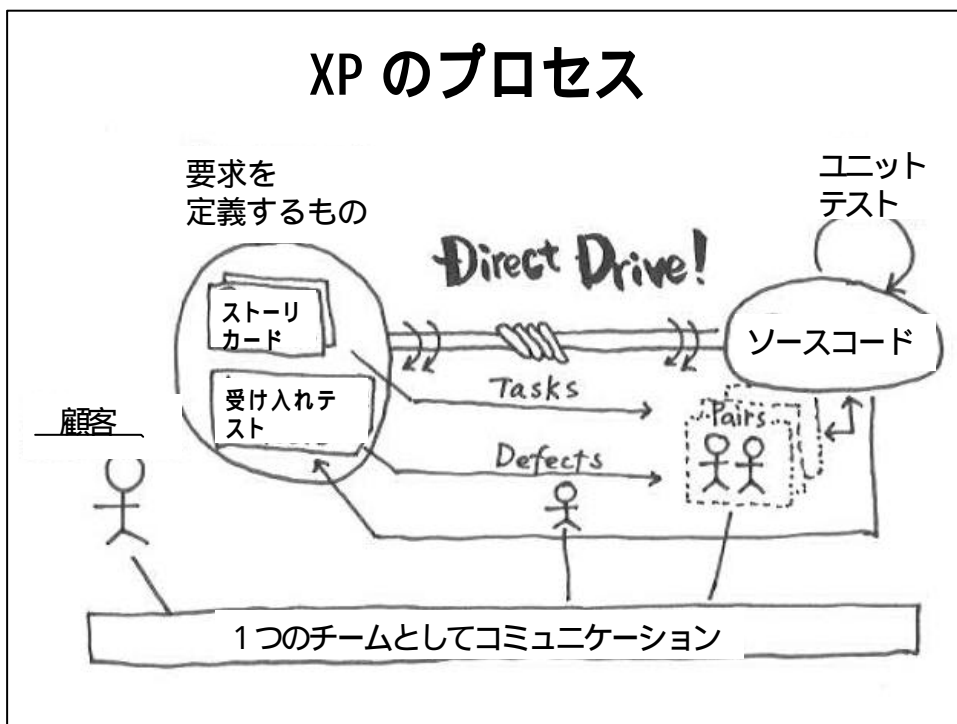
## 伝統的プロセス



# XP Process



# XP のプロセス



## Four Values

- **Communication**
- **Simplicity**
- **Feedback**
- **Courage**

– Communication + Simplicity + Feedback = Courage

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

9

## 4つの価値

- **コミュニケーション**
- **シンプルさ**
- **フィードバック**
- **勇気**

– コミュニケーション + シンプルさ + フィードバック = 勇気

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

10

## Twelve practices

- Planning Game
- Small Releases
- Metaphor
- Simple Design
- Testing
- Refactoring
- Pair Programming
- Collective Ownership
- Continuous Integration
- 40-Hour Week
- On-site Customer
- Coding Standard

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

11

## 12のプラクティス

- 計画ゲーム
- 小さなリリース
- メタファー
- シンプルデザイン
- テスティング
- リファクタリング
- ペアプログラミング
- 共同所有権
- 継続的インテグレーション
- 週40時間
- オンサイト顧客
- コーディング標準

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

12

## Numbers

1	Same Code(Once and Only Once)
1/d~	Integration
2	Programming Pair
4	Values(communication, simplicity, feedback,courage)
4	Variables(time, scope, quality, cost)
12	Practices
40 h/w	Working hours in a week
3	Typical Load Factor(real week/pw)
3w	Typical Iteration
1~3 pw	Story Size

h=hour, d=day, w=week, pw=programmer week

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

13

## 数字

1	同じコードの存在個所
1/d~	インテグレーション
2	プログラミングペア
4	価値(コミュニケーション, シンプルさ, フィードバック, 勇気)
4	変数(時間, スコープ, 品質, コスト)
12	プラクティス
40 h/w	1週間の労働時間
3	典型的負荷係数(実週/プログラマ週)
3w	典型的なイテレーション期間
1~3pw	ストーリーのサイズ

h=hour, d=day, w=week, pw=programmer week

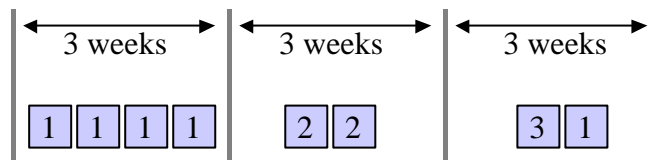
2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

14

## Iteration Planning with Story Cards

- Write 1, 2 or 3 “pw” estimates on story cards.
- Split and arrange them to make the number of programmers.
- One iteration is 3 weeks. (load factor of 3)
- Example of 4 programmers



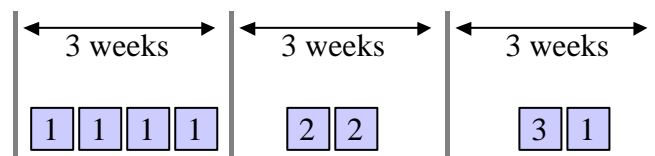
2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

15

## ストーリーカードと イテレーション計画

- ストーリーカードに見積(1,2,3 pw)を書く。
- プログラマの数になるように分割, 配置。
- 1イテレーションは3週間。(負荷係数3)
- 4人のプログラマの例



2001/3/22

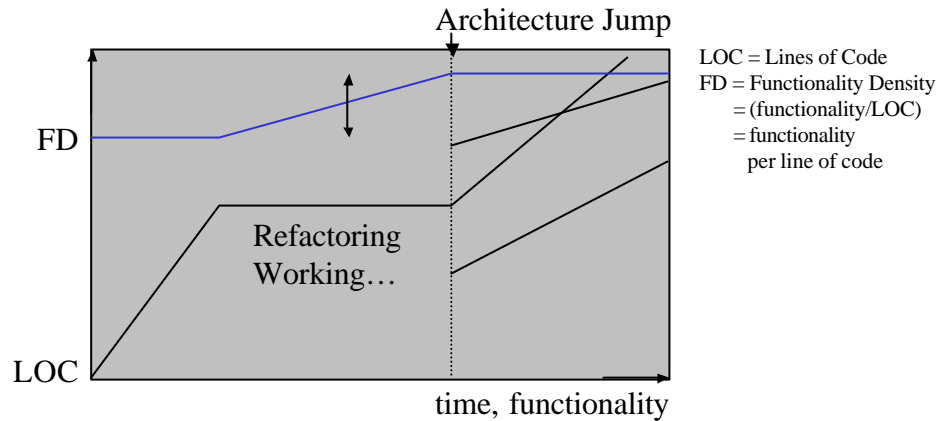
©2001, Kenji HIRANABE

16



# Simple Design and Refactoring

- Refactoring increase functionality density



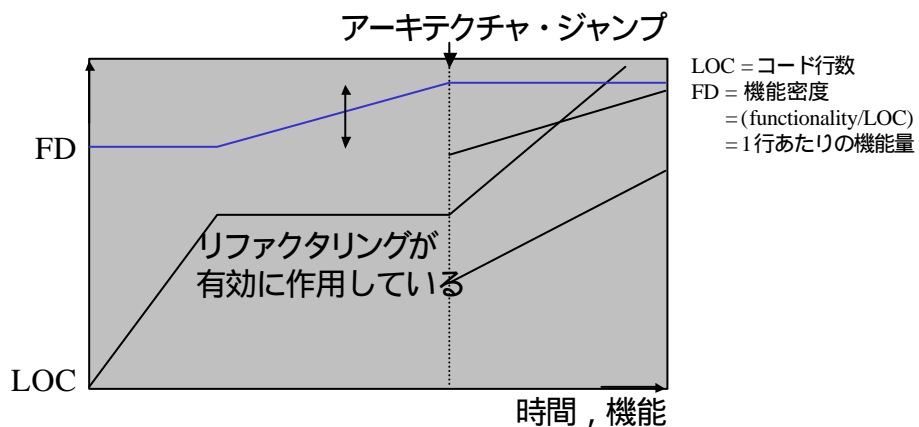
2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

17

# シンプルデザインとリファクタリング

- リファクタリングによって機能密度が上がる



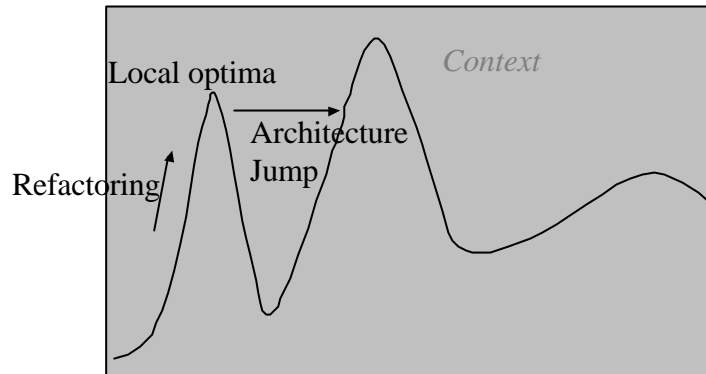
2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

18

## Refactoring and Courage

- Architecture Jump needs Courage
- XP gives Courage, keeps team temperature high.



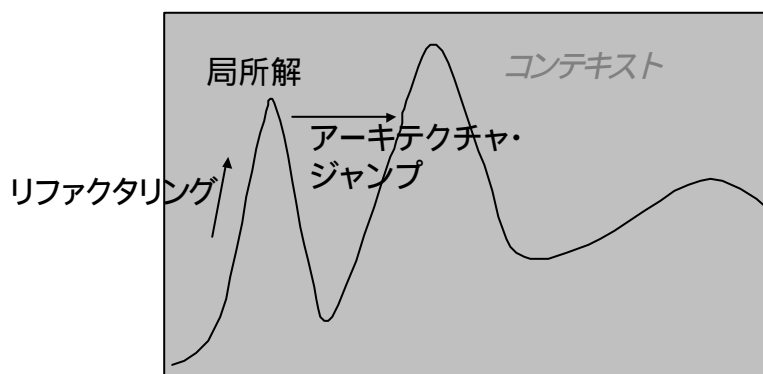
2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

19

## リファクタリングと勇気

- アーキテクチャ・ジャンプには勇気が必要
- XPはチームの温度を高め、勇気を与える



2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

20

## XP-jp

- [extremeprogramming-jp@ObjectClub.esm.co.jp](mailto:extremeprogramming-jp@ObjectClub.esm.co.jp)
  - A Japanese XP mailin list
- <http://ObjectClub.esm.co.jp/eXtremeProgramming/>
  - Home Page(Japanese XP portal site)

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

21

## XP-jp

- [extremeprogramming-jp@ObjectClub.esm.co.jp](mailto:extremeprogramming-jp@ObjectClub.esm.co.jp)
  - 日本語 XP メールングリスト
- <http://ObjectClub.esm.co.jp/eXtremeProgramming/>
  - ホームページ(日本語 XP ポータル)

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

22

## What we have done so far

- XP FAQ(00/2 by hiranabe)
- XP-jp Mailing list(00/2 by hiranabe)
- ObjectDay 2000 XP seminar(00/5 by nagase)
- OO Symposium XP vs. RUP(00/8 by fujii, umezawa, hiranabe)
- XPE internal summary in XP-jp(00/3- by Hosokawa et.al.)
- XPractices translation in XP-jp(00/5- by Yazaki et.al.)
- XPI Smalltalk code translation to Java(00/5- by Kamite et.al)
- XP Japanese tutorial(00/11 by ishii)
- IDG Japan JavaWorld XP article(01/1 by hiranabe)
- XPE translation(01/2 by nagase)
- Martin Fowler's article translation(by ono)
- William C. Wake's article translation(by ohmura)
- RubyUnit 256 series book(01/2 by suketa)
- XP Users' Group(01/3)

**XPE** = Kent Beck, 1999,  
*Extreme Programming Explained*  
**XPI** = Ron Jeffries, 2000,  
*Extreme Programming Installed*

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

23

## これまでの出来事

- XP FAQ(00/2 平鍋)
- XP-jp メーリングリスト(00/2 平鍋)
- ObjectDay 2000 XP セミナー(00/5 by 長瀬)
- OO Symposium XP vs. RUP(00/8 by 藤井, 梅澤, 平鍋)
- XPE 要約プロジェクト (00/3 by ホソカワほか)
- XPractices 翻訳プロジェクト(00/5 by 矢崎ほか)
- XPI Smalltalk to Java プロジェクト(00/6 by 上手ほか)
- XP 日本語チュートリアル(00/11 by 石井)
- IDG JavaWorld 記事「XPの魅力を探る」(01/1 by 平鍋)
- XPE 翻訳(01/2 by 長瀬)
- Martin Fowler 記事翻訳(by 小野)
- William C. Wake 記事翻訳(by おおむら)
- Rubyを256倍使うための本(極道編) (01/3 by 助田)
- 日本XPユーザーグループ(01/3)

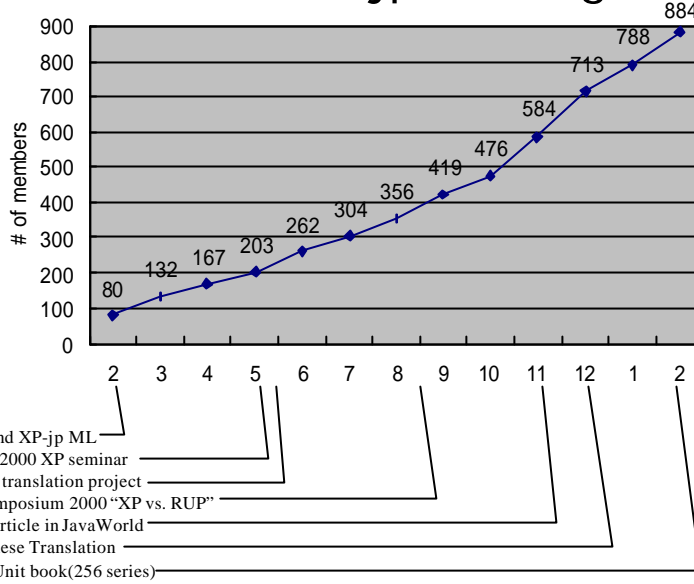
**XPE** = Kent Beck, 1999,  
*Extreme Programming Explained*  
**XPI** = Ron Jeffries, 2000,  
*Extreme Programming Installed*

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

24

# Growth of XP-jp Mailing List

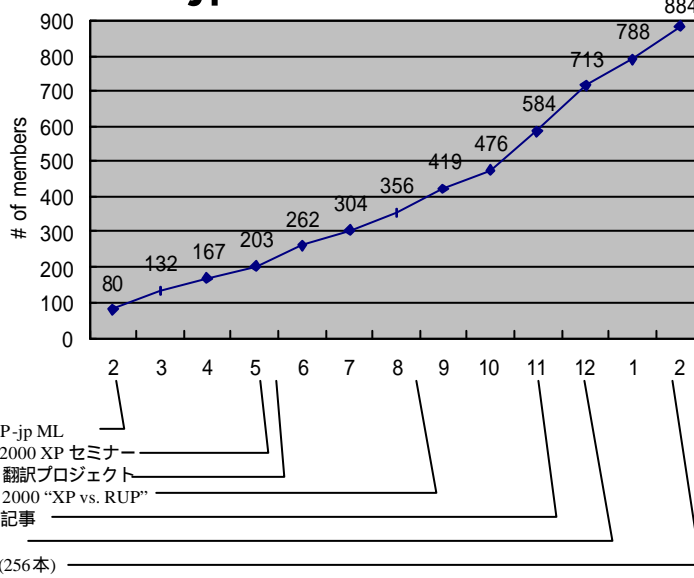


2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

25

# XP-jp 参加者数の変遷



2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

26

## Questionnaire

- Have you experienced XP ?
- What practices did you experienced ?
- What programming languages did you use ?
- What practices do you think are hard to adopt in Japan ?

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

27

## アンケート

- あなたはXPを経験したことがありますか?
- 経験したプラクティスは何ですか?
- XPで使用した言語は何ですか?
- 日本で受け入れにくいと思われるプラクティスは何ですか?

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

28

## 24 Answers From

- Kurihara@mamezou
- S.Ono@EAC
- Yamamoto@ulsystems
- Koido@OSK
- higa@isid
- Tsuchimoto@fujitsu
- Amapyon
- Shibukawa@TITEC
- Matsuzono@ogis-ri
- ushio@NEC
- k-konno@FJB
- Nakato@msi
- Umezawa@ogis-ri
- anonymous
- Miyata@nissetsu
- Ishii
- Kakeda
- Ono@Wisdom
- Yazaki@ulsystems
- Kawasaki@NSK
- yamano
- Okaniwa@SMG
- hada@nihon-unisys
- Hiranabe@esm

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

29

## 24人の回答者

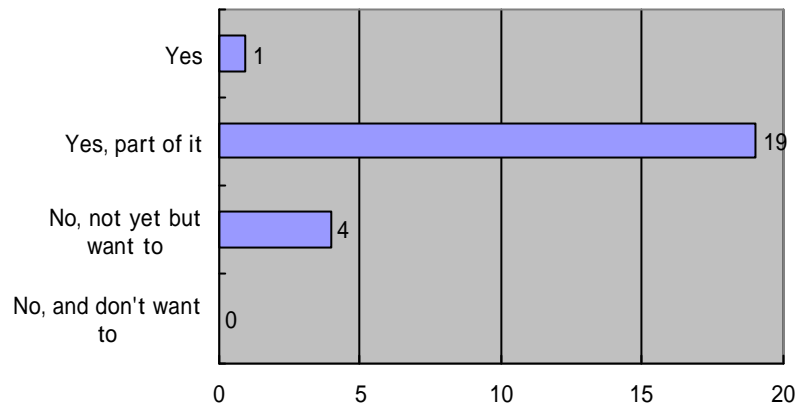
- 栗原@豆蔵
- 小野@EAC
- 山本@ウルシステムズ
- 小井土@オーエスケイ
- ひが
- つちもと
- あまびょん
- 渋谷@東工大
- まつぞの@オージス総研
- 牛尾@NEC
- 金野@FJB
- 中藤@数理システム
- 梅澤@オージス総研
- 匿名希望
- 宮田@ニッセツ
- 石井勝
- 懸田
- おの@Wisdom
- 矢崎@ウルシステムズ
- 川崎@日本システム開発
- 山野裕司
- 岡庭@SMG
- はだ@ユニシス
- 平鍋@永和システム

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

30

## Have you experienced XP ?

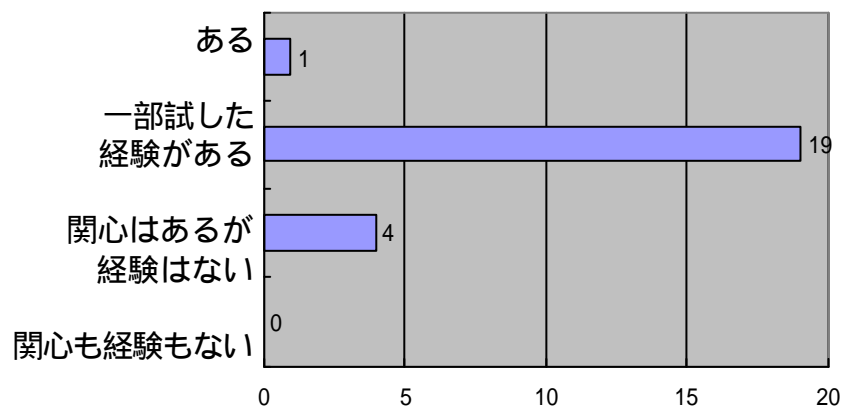


2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

31

## あなたはXPを経験したことがありますか？



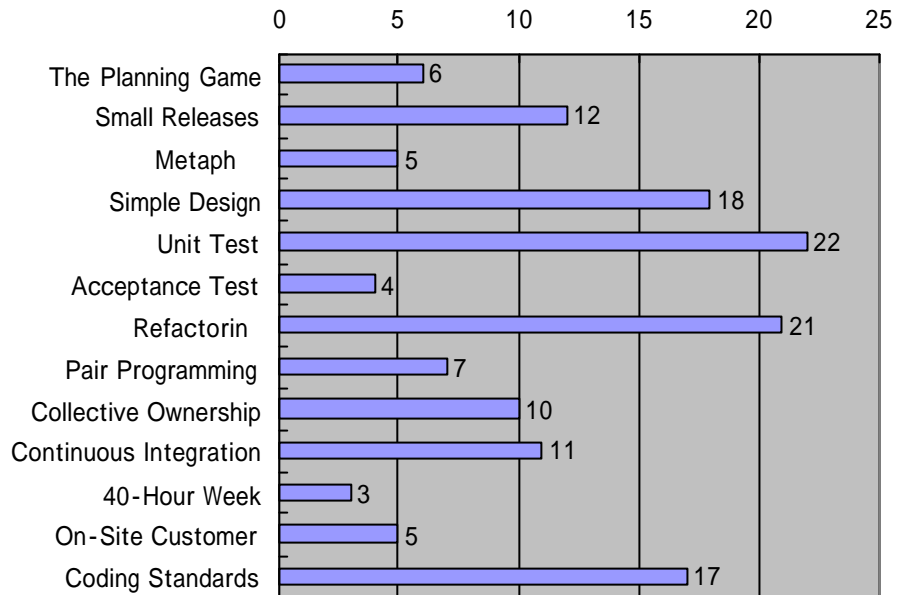
2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

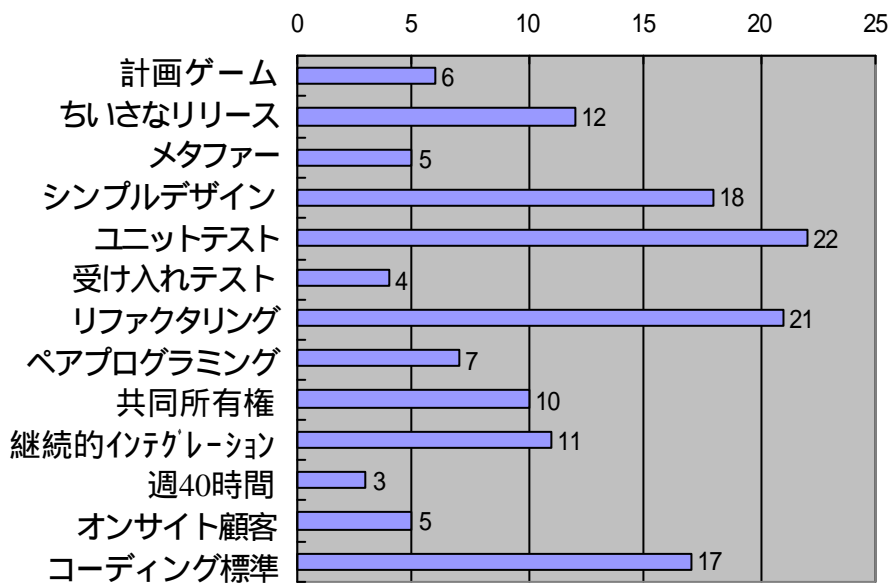
32



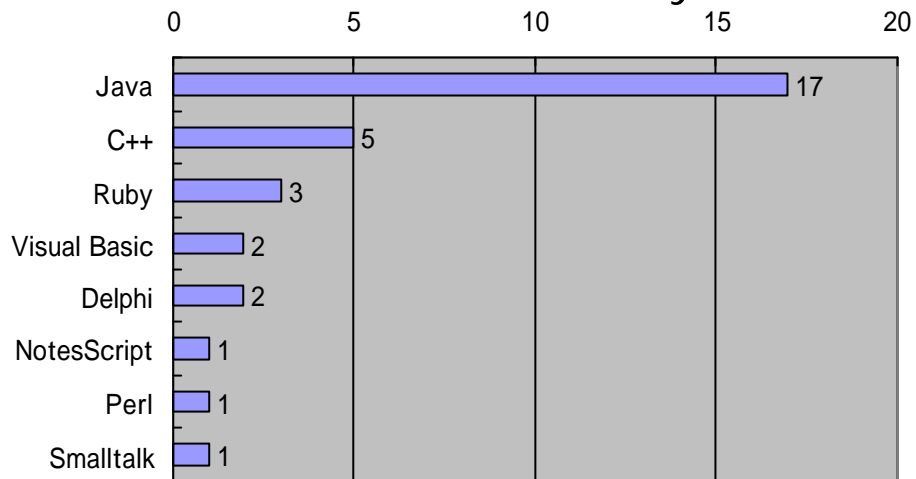
## What practices did you experienced ?



## 経験したプラクティスは何ですか？



# What programming languages did you use ?

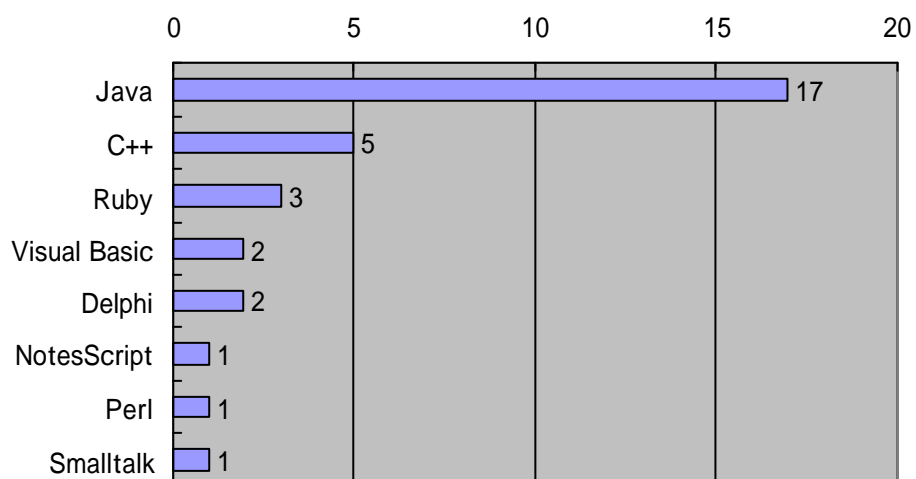


2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

30

# XPで使用した言語は何ですか?

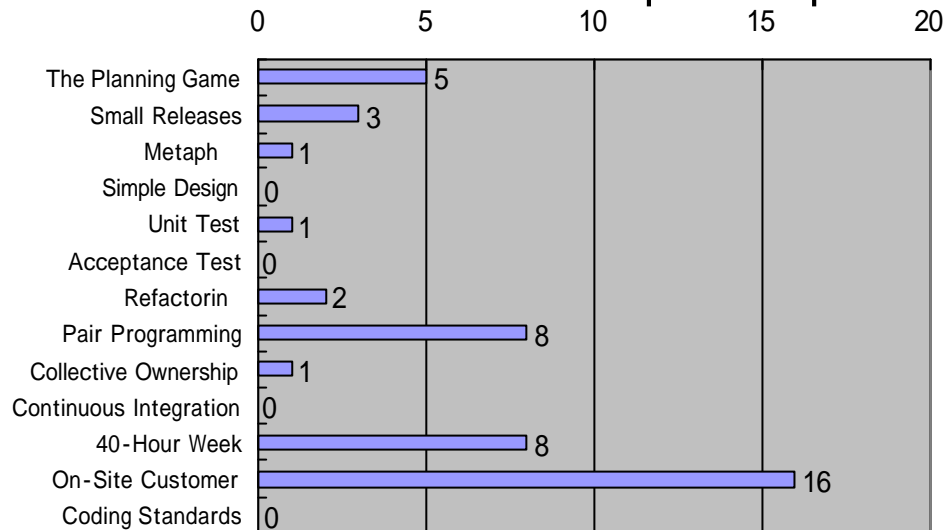


2001/3/22

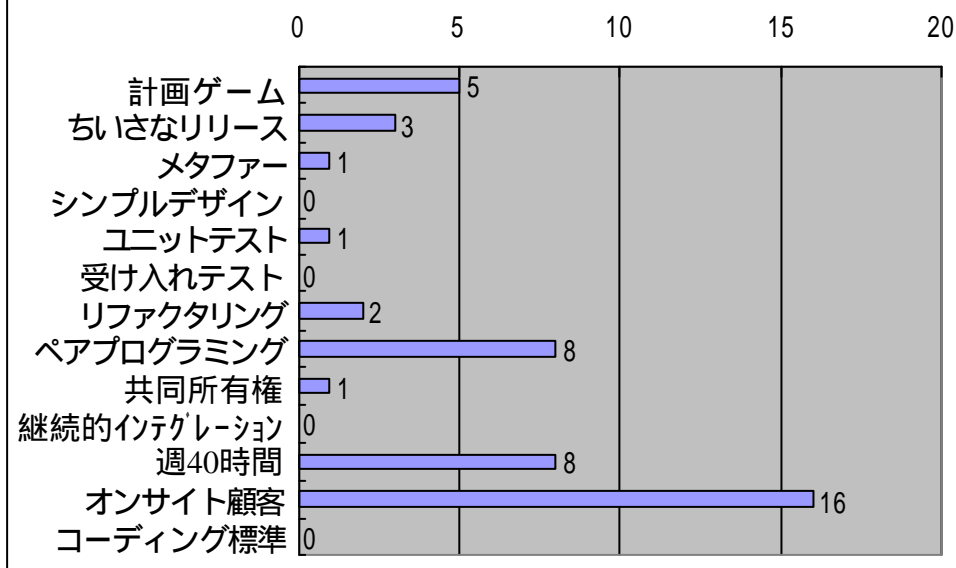
©2001, Kenji HIRANABE

30

## What practices do you think are hard to adopt in Japan ?



## 日本で受け入れにくいと思われるプラクティスは何ですか?



## On-Site Customer ?

- They pay. Hard to explain they spare fulltime(Kurihara@mamezou).
- The On-site customer has to have all decision rights. There are other stakeholders in customers(ono@EAC).
- Hard in typical Japanese contracts(koido@OSK).
- Developers can change, but hard to change customers' style(higa@isid).
- I'm sure it's effective. In reality, they even don't test(ushio@NEC).
- Hard to explain it has their merit, too(matsuzono@ogis-ri).
- The key customers are busy(omezawa@ogis-ri, ono@wisdom).
- If developers move to customers offices, it maybe works. But frequent mail-based communication is at our best(ono@wisdom).
- When XP is widely known, it becomes naturally possible(kawasakik@NSK).
- Need to adress in organization. Needs customers' prompt decision making AND good relationship between customers and developers. (hada@nihon-unisys)

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

39

## オンサイト顧客？

- お金を払ってもらっているにもかかわらず、人を割くことを納得してもらうのは難しい(栗原@豆蔵).
- 顧客を開発現場に取り込むのは可能かもしれないが、その顧客にある程度の決定権を持たせるのは難しいんじゃないでしょうか(小野@EAC)
- 現時点の日本のソフトウェアの契約形態では、受け入れにくい(小井土@OSK).
- 顧客のスタイルまで変えてもらうのは難しいと思います(ひが).
- 効果があると思いますが、お客様によってはテストも十分にしてくれないことも多いです(牛尾@NEC).
- 結果として、顧客が参加したほうが顧客にとってメリットがある、ということを理解してもらうのが難しいでしょう。(まつぞの@オーヂス総研).
- 優秀なキーマンとなる顧客ほど忙しい(梅澤@オーヂス総研, おの@wisdom).
- 顧客側の一角に場所を借りて作業できるのであれば、ある程度は実現できるかもしれません(おの@wisdom).
- ある程度XPの効果が社会に認知されたら自然に出来ていくもの(川崎@NSK).
- 組織的な対応が必要。特に客先の迅速な意思決定と顧客 - 開発者の強い信頼関係が無いと成り立たない(はだ@ユニシス)

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

40

## Localizing XP (1)

- What's the problem? - Customer on site !?
- Possible alternatives (see "XPI" ch3, etc.)
  - Customer-Proxy Role in Project.
  - At least, get them for planning meeting(and get the proxy synchronized with).
  - Visit the customer as often as possible.
  - Release code very frequently.
  
  - Keep mail/phone session alive.

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

41

## XPのローカリゼーション[1]

- 問題? - オンサイト顧客 !?
- 代替策("XPI" 3章参照)
  - 顧客プロキシ
  - 最低でも計画ゲームに参加してもらう(その場でプロキシと同期)
  - 顧客のところに足を運ぶ(開発者全員で!)
  - 頻繁なコードリリース
  - 電話やメールでセッションを張りつづけておく

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

42

## Localizing XP (2)

- What's the problem? – No Documentation!?
  - Documentation should be in Japanese. Self-explanatory code doesn't suffice.
- Possible solutions
  - Documentator Role in Project.  
Mercenary Analyst(see [Cope95], “Process Pattern Language”)

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

43

## XPのローカリゼーション(2)

- 問題? – ドキュメントがない!!?
  - 納品には仕様書が必要 . 分かり易いコードだけでは十分でない . 英語の壁 .
- 解決策
  - 専門のドキュメント要員を割り当てる .  
Mercenary Analyst(参照 [Cope95], “Process Pattern Language”)

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

44

## Minimum Set of XP

- Team of About 4 Members
- Pair Programming
- Unit Test  
and
- Collective Ownership
- Coding Standard

– Masaru Ishii

– <http://members.nifty.ne.jp/masaru/article/xp-tutorial.html>

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

45

## XPのミニマムセット

- 4人程度の開発メンバー
- ペアプログラミング
- ユニットテスト

そして...

- 共同所有権
- コーディング標準

– Masaru Ishii

– <http://members.nifty.ne.jp/masaru/article/xp-tutorial.html>

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

tutorial.html

## Conclusion

- Needs Your War Stories.
- Join XP-jp and XP users' group.
  - <http://ObjectClub.esm.co.jp/eXtremeProgramming/>

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

47

## まとめ

- 日本でも多くの事例を作ることが必要 .
- XP-jp, 日本XPユーザーグループに参加を!
  - <http://ObjectClub.esm.co.jp/eXtremeProgramming/>

2001/3/22

©2001, Kenji HIRANABE

48