



オブジェクト倶楽部クリスマスセミナー



XP アンチプラクティスを探る ～ XP事例紹介～



- 1.プロジェクトについて
- 2.導入の苦勞と工夫
- 3.プロジェクトを通して
- 4.XPアンチプラクティスとは



TIS株式会社 <http://www.tis.co.jp/>
基盤技術センター

倉貫 義人

連絡先：kuranuki@sunny.tis.co.jp



1. プロジェクトについて



1. プロジェクトについて
2. 導入の苦労と工夫
3. プロジェクトを通して
4. XP アンチプラクティスとは



プロジェクトの概要

システムについて

開発体制とメンバー構成

導入の理由と経緯





1 - 1 . プロジェクトの概要

プロジェクトの概要

- ・業種：先物取引業（金融系）
- ・期間：第1次開発 5ヶ月 / 第2次開発 4ヶ月

システムの概要

- ・先物取引業での注文管理と売買執行のシステム。
- ・各支店の端末から入力された注文情報の、
取引所への取次ぎと結果の通知が主な処理。
- ・“システム売買”と“板寄せ”というサブシステムから構成される。



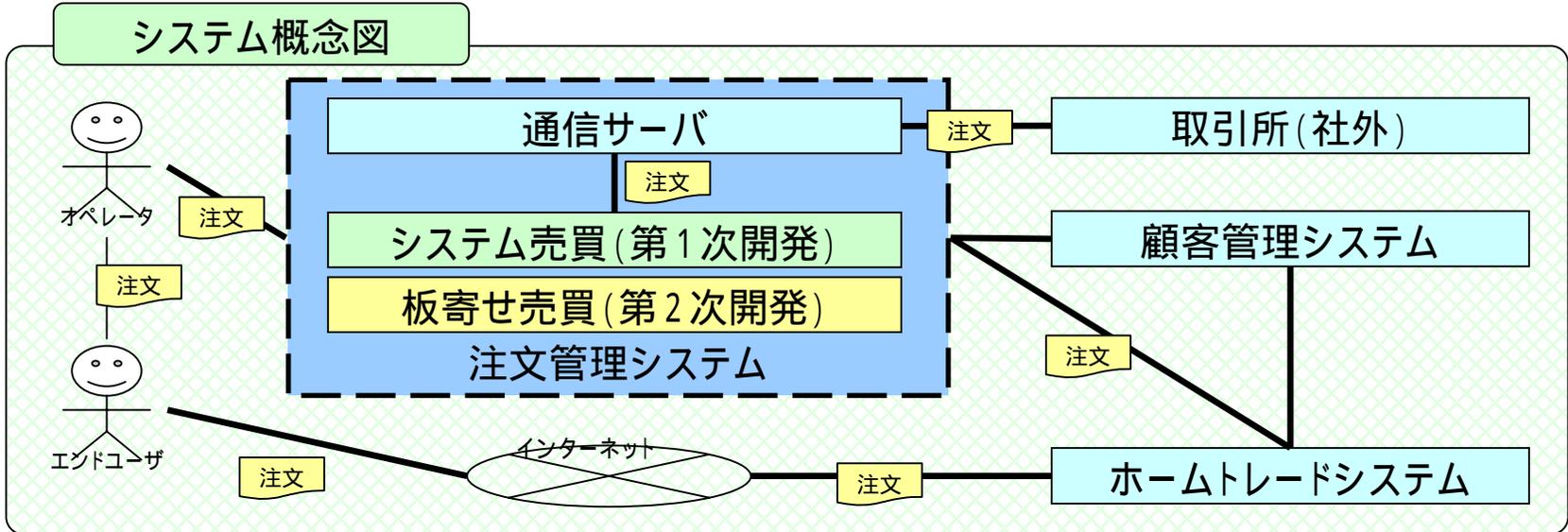
システム化の目的

- ・東京工業品取引所システムの全面改変に対応する。
- ・注文データの入力から執行までのリードタイム短縮を実現する。
- ・企業データの一元管理による運用の効率化を実現する。
- ・将来のWebアプリケーション対応の為の拡張性を準備する。
- ・リアルタイム応答を実現し、エンドユーザの機会損失を減らす。

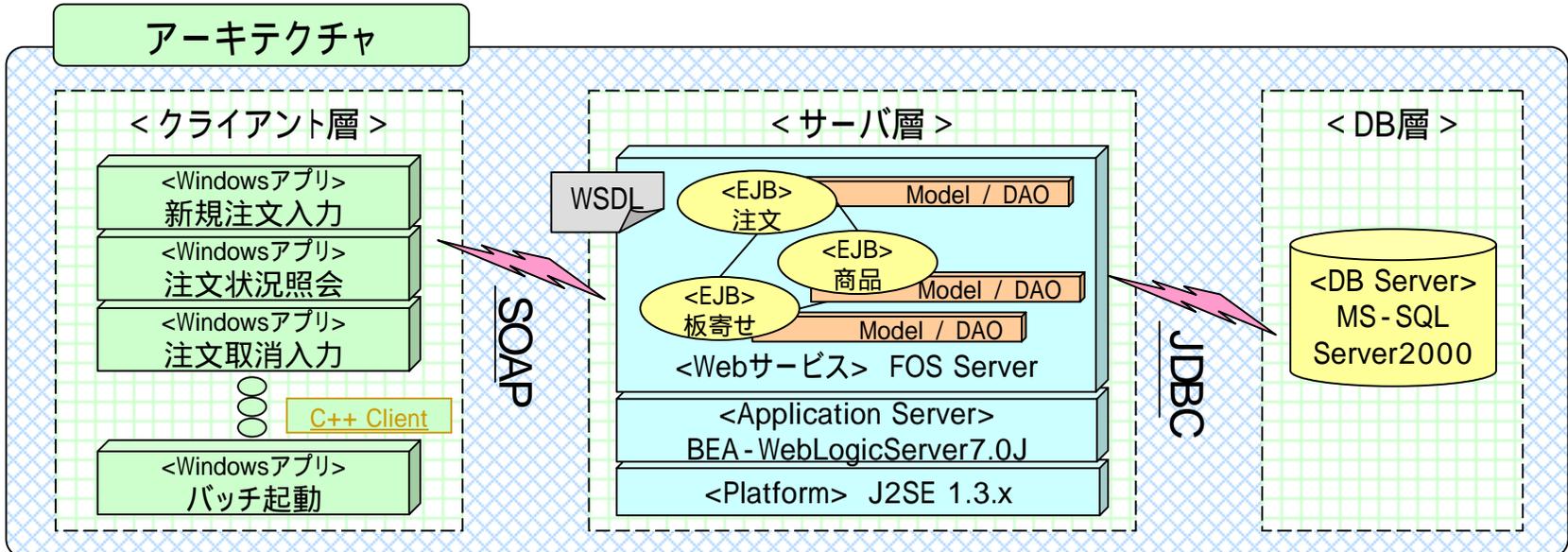


1 - 2 . システムについて

システム概念図



アーキテクチャ

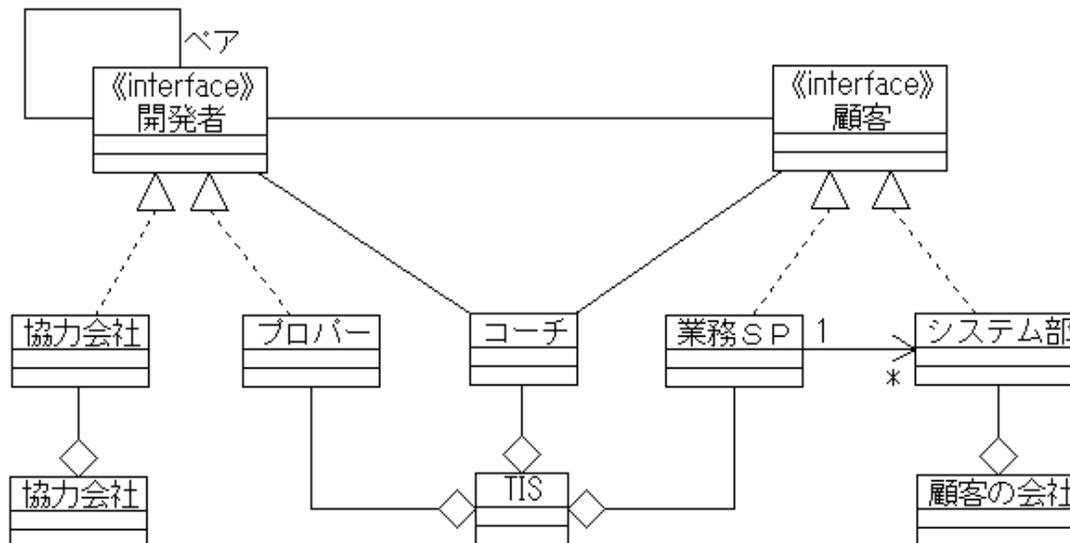




1 - 3 . 開発体制とメンバー構成

メンバ	開発経験	OO経験	XP経験	役割
KO	経験豊富	1年	なし	マネージャ / 業務SP
YK	4年目	8年	2年	リーダー / コーチ / アーキテクト
RH	3年目	2年	0.7年	プログラマ / アーキテクト
SN	3年目	0.2年	0.2年	プログラマ / DBA
JS	新人	-	-	プログラマ
MN	新人	-	-	プログラマ
IN	協力会社 (3年目)	2.5年	なし	プログラマ
HK	協力会社 (3年目)	1.0年	なし	プログラマ (第1次開発のみ)
TK	協力会社 (2年目)	0.5年	なし	プログラマ (第2次開発のみ)

PJ参加時のキャリア





1 - 4 . 導入の理由と経緯

第1次開発の課題

1月開始の取引所のサービスインには
確実に間に合わないといけない！

体制の課題

開発体制と保守体制が不十分！
体制から作り上げる必要がある！

メンバーの課題

技術的にも経験的にも未熟！
(若さとやる気はある！)

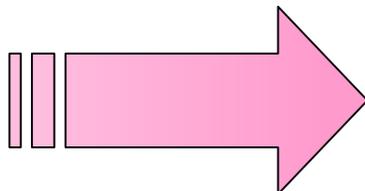
第2次開発の課題

要件自体が完全に決まっていない！
職人技の作業のシステム化！
(顧客にも初めてのシステム)

スキルの課題

技術的に求められるレベルが高い！
必要とされる業務知識も難しい！
(C++ / 金融系業務)

! ?



**eXtreme Programming
やるしかないゾ！**





2. 導入の苦労と工夫



1. プロジェクトについて



2. 導入の苦労と工夫

3. プロジェクトを通して

4. XP アンチプラクティスとは



管理上の工夫

会議の工夫

カスタマイズという考え方

プラクティスの変遷

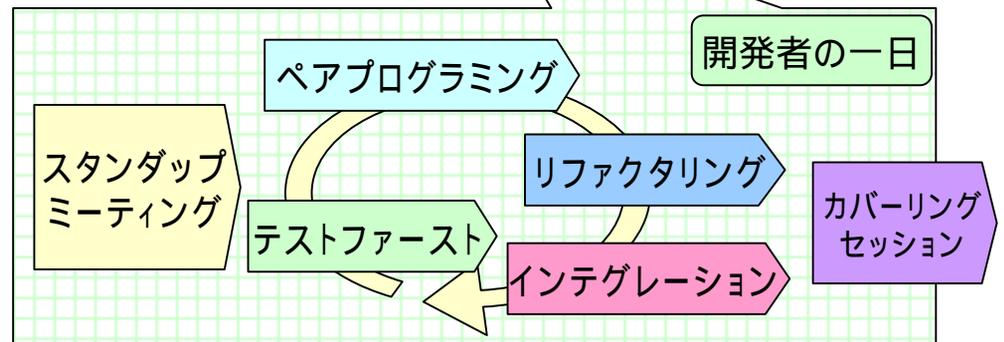
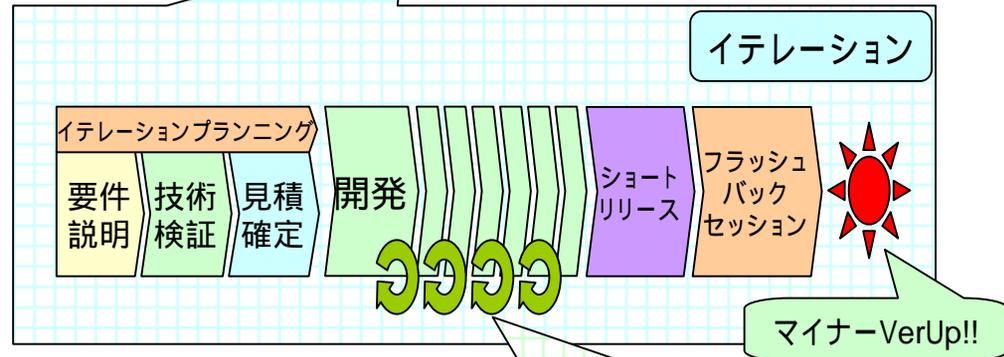
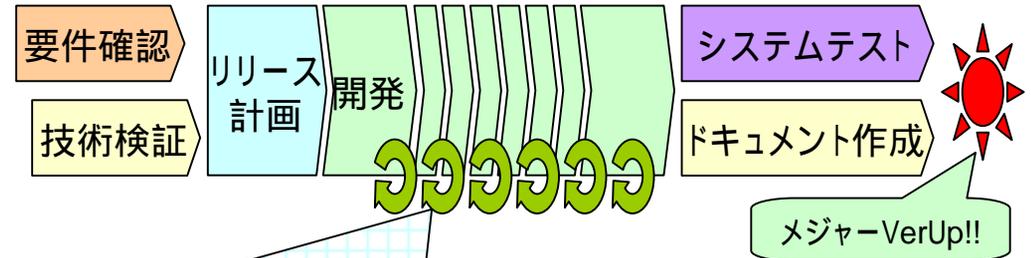
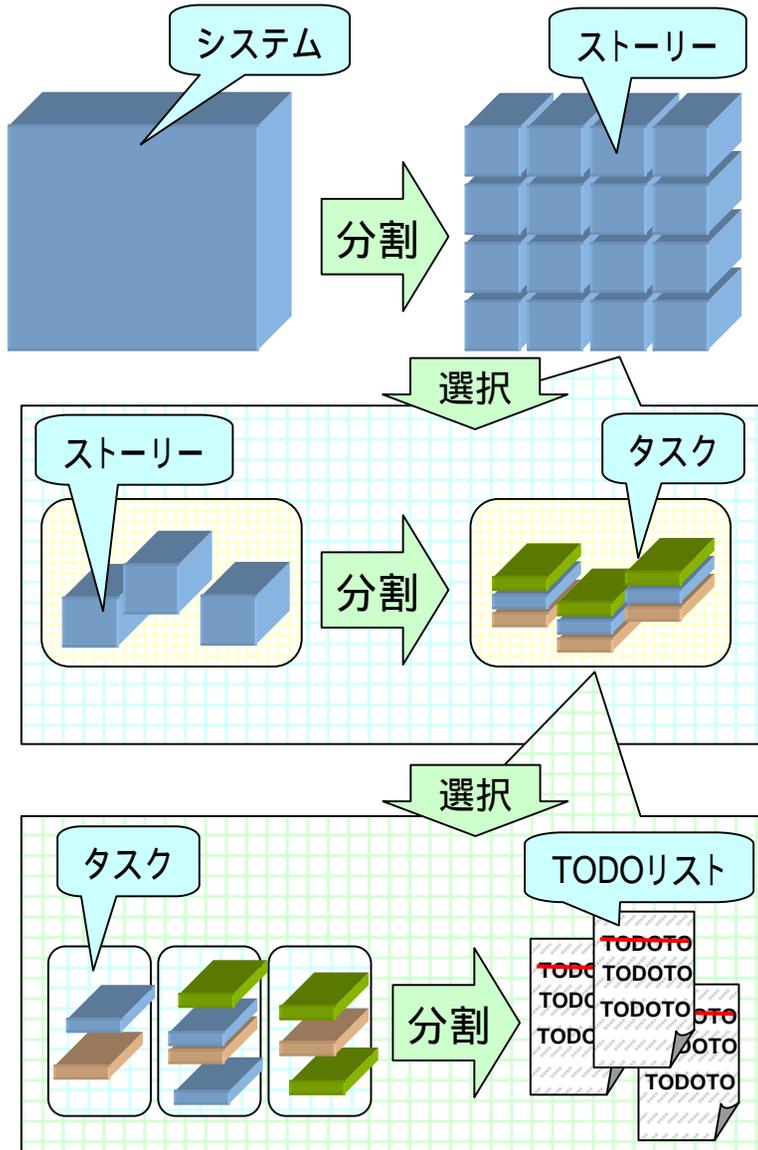
開放的作業スペース

その他の工夫





2 - 1 . 管理上の工夫





2 - 2 . 会議の工夫

スタンダップミーティング

進捗確認：全員参加

オブジェクト指向の勉強会ができました。

苦労

毎朝集まらない
(フレックスな人達)

工夫

毎朝10:15 ~
それまで、勉強時間

イテレーションプランニング

仕様確認：全員参加

苦労

見積ができない

工夫

見積は、メールでオークション風に。

ショートリリース

受入確認：全員参加

副次効果

メンバー間でも、作ったものの確認ができた。

フラッシュバックセッション

振り返り：開発者&コーチ：お菓子アリ

副次効果

プラクティスの見直し

カバーリングセッション

読み合せ：開発者&コーチ：お菓子アリ

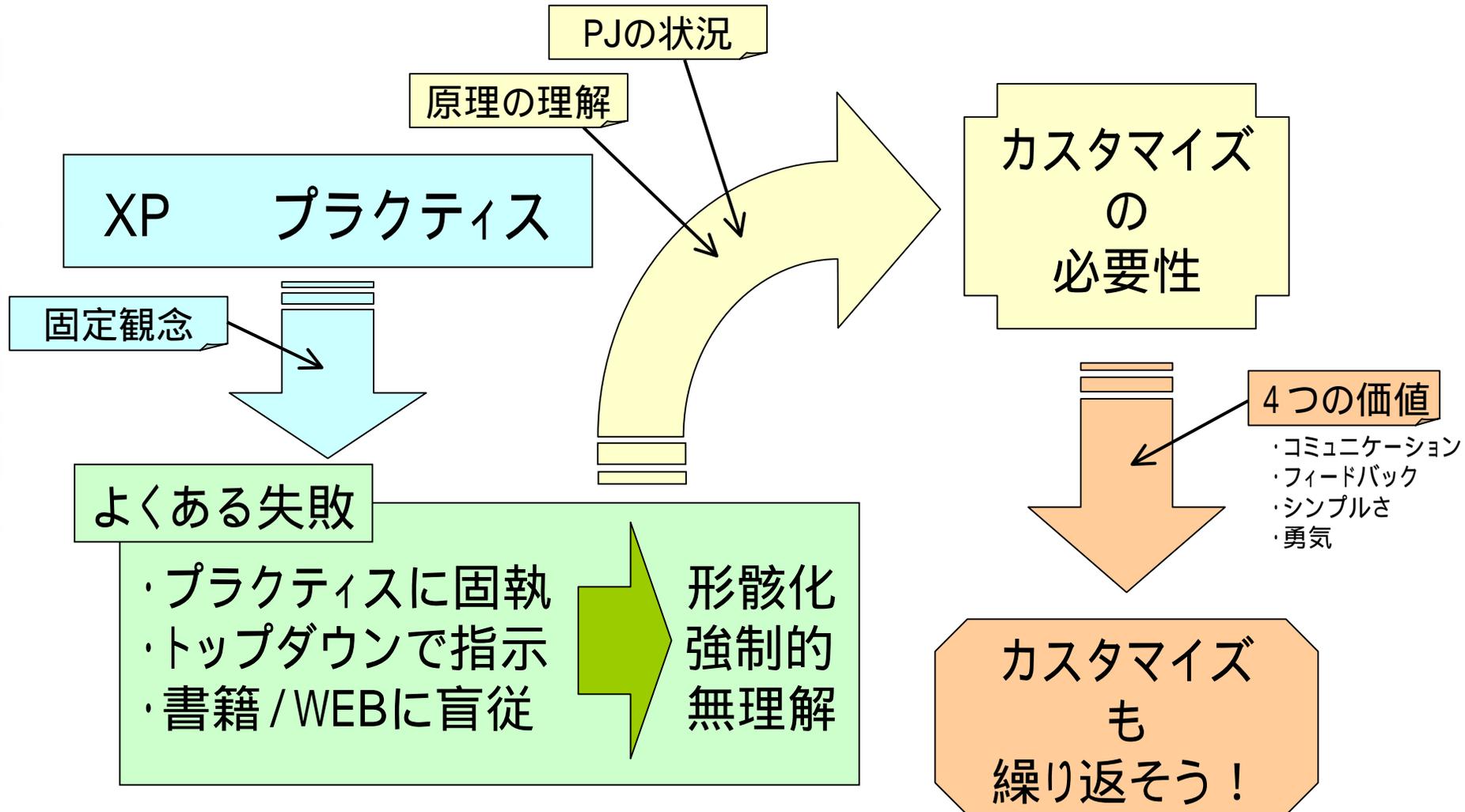
副次効果

早帰り日に設定して、みんなで一斉に帰れた。





2 - 3 . カスタマイズという考え方





2 - 4 . プラクティスの変遷

タスク系

- ・ペアプログラミング
- ・テストファースト
- ・リファクタリング
- ・いつでもインテグレート

心得系

- ・コーディング標準
- ・コードの共同所有
- ・シンプルデザイン
- ・継続可能なペース
- ・ぬかドコ

セッション系

- ・カバーリングセッション
- ・イテレーションプランニング
- ・スタンダップミーティング
- ・フラッシュバックセッション
- ・ショートリリース

ファシリティ系

- ・顧客プロキシ
- ・用語辞書
- ・開放的作業スペース



2 - 5 . 開放的作業スペース

工夫

ビルドマシン (結合テスト用マシン) の設置

工夫

自動テスト後のファンファールと「ダメだこりゃ！」

工夫

A4サイズの持ち運び可能なホワイトボード

工夫

誰でも自由に食べられるお菓子箱 (常に補充)

工夫

ホワイトボード用のマーカーを常にキープ

工夫

島単位の座席ではなく、背中合わせの座席の配置

工夫

全員が希望の休暇日を書き込める休暇シート

工夫

Webコラボレーションツール“Wiki”



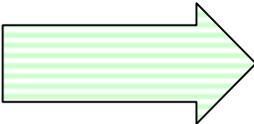
2 - 6 . その他の工夫

ぬかドコ？

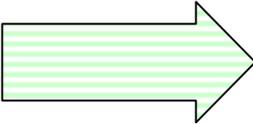
フラッシュバックセッションにて、生まれたプラクティス。
一度作ってしまった部分に関しては、とかく、触らなくなりがち。
しかし、常に触っておく事で、修正(変更)に対する勇気を持つ事ができる。
漬物のぬかドコも、毎日、かき混ぜないといけない事からのメタファ。

リファクタリング？

必ずしも、リファクタリングでなくても構わない。
コメントを直すだけでも、かき混ぜ。
自分以外の人の作ったところをみるだけでも、かき混ぜ。



気になるところ、わからない所は、みんなに報告



カバーリングセッションの開催





3. プロジェクトを通して



1. プロジェクトについて

2. 導入の苦労と工夫

 3. プロジェクトを通して

4. XP アンチプラクティスとは



効果と成果

学んだこと

改善の意識から





3 - 1 . 効果と成果

Quality (品質)

テストファーストの徹底



要件に沿ったシステム構築を実施

結合テストを毎日実施



バグ数“0”の実現

数字で見る“Quality”



クラス数:530(内、要テスト:163)
テストクラス数:147(メソッド数:740)
テストコードサイズ:1.55MB/3.93MB
*サーバサイド(Java)のみ/自動生成除く

Cost (コスト)

テストの自動化



回帰テストのコスト“0”の実現

(基本)残業はしない



日中の作業効率の最大化

Delivery (納期)

優先順位に沿った開発



1次開発は余裕で間に合いました。

反復で遅れを早めに察知



2次開発はギリギリ間に合いました。

数字で見る“Delivery”



1次開発-イテレーション回数:13回
2次開発-イテレーション回数:8回

Training (育成)

チーム全体OJT



新人が1人で仕様変更できるように。





3 - 2 . 学んだこと

XPチームのマネジメントのコツ？

理想

バランス感覚

現実

命令 提言

全員参加

管理 協調

向上心をくすぐる

成長しよう

管理能力も改善

一度、朝まで飲みました

飲みに行こう

コミュニケーション増加

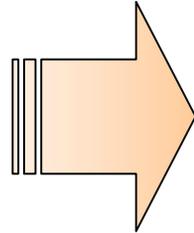




3 - 3 . 改善の意識から

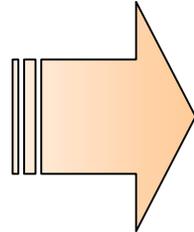
2つのパラダイムシフト

XPの適用が、プロジェクトの成功？



プロジェクトを成功させる為に
XPを使っている

「 の理由で、
XPができない」



「XPを実践する為に、
色々工夫してみよう！」

XPへの第1歩は『**改善の意識**』から始めましょう！

決められたことだけをするよりも、
自分たちで考える方が楽しいでしょ。





4. XPアンチプラクティスとは



1. プロジェクトについて
2. 導入の苦勞と工夫
3. プロジェクトを通して



4. XPアンチプラクティスとは

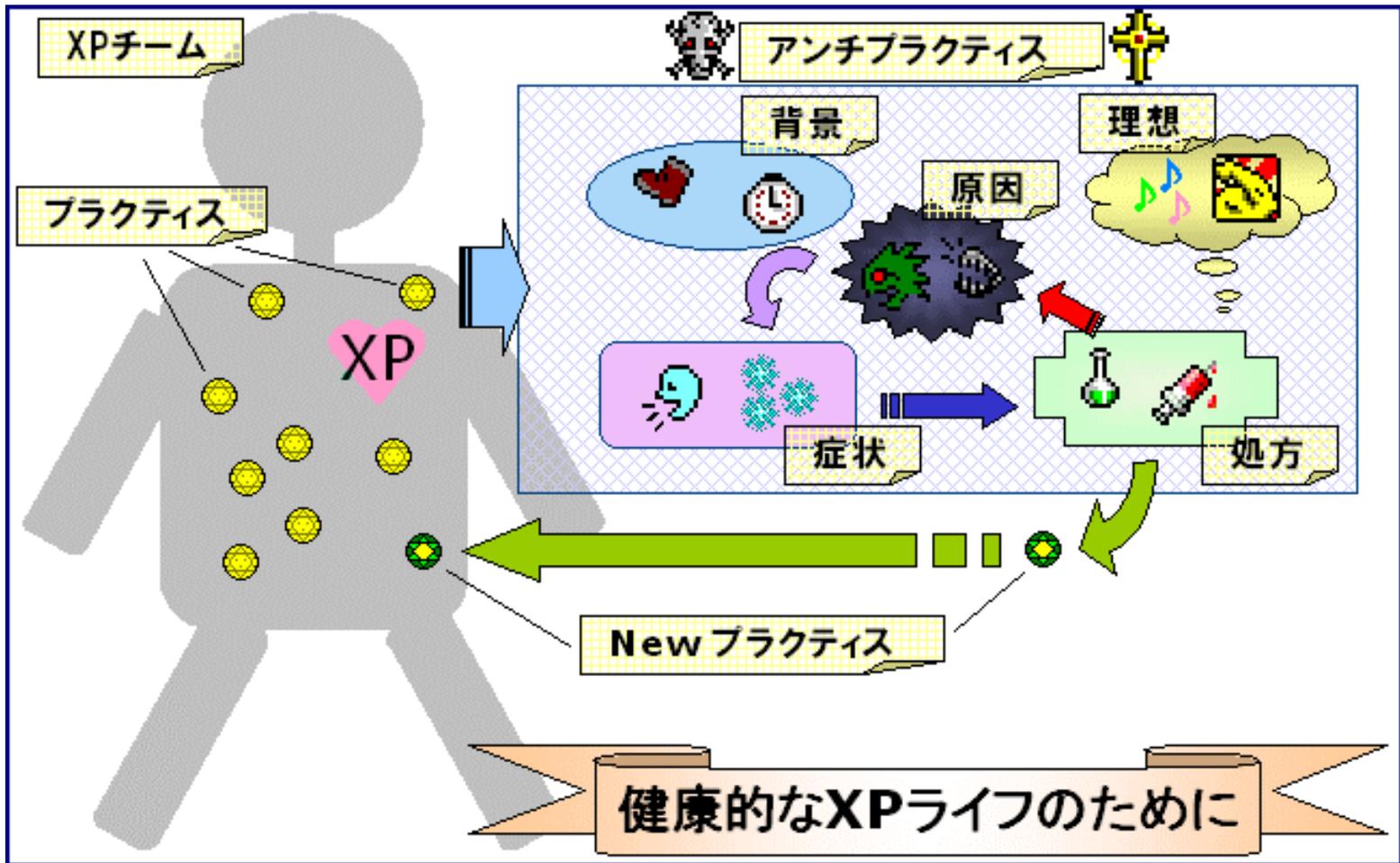


アンチプラクティスとは
例: ペアリング・プリズン
ワークショップの狙い





4 - 1 . アンチプラクティスとは



詳しくは・・・

<http://www.ask.sakura.ne.jp/object-garden/>





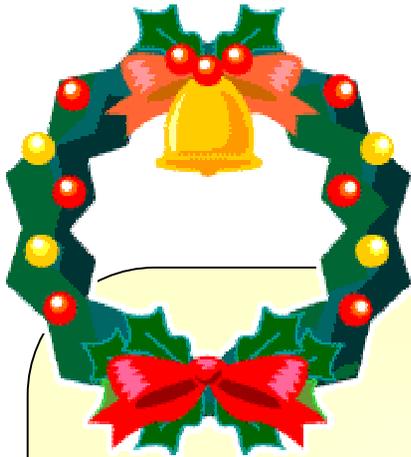
4 - 2 . 例: ペアリング・プリズン

名前：	ペアリング・プリズン
背景：	ペアプログラミングでの作業が慣習的になり、業務中はペアプロが常になっている状態にある。
症状：	ペアでの作業が、ずっと続いてしまうので、監視されている感じを受けてしまい、仕事が嫌になっていしまう。
原因：	ペアプロの狙いである常時レビューが裏目に出ている。
理想：	ペアプロでの作業効率を上げる為にも、個人の作業（メールや雑用など）も尊重されている。
処方：	ペアプロの休憩時間をたっぷり目にとる。そして、各個人は、それぞれの判断で、個人の休憩と個人の作業のバランスをとって行う。 例えば、昼休みを通常の倍の時間にして、本来の昼休み以外の時間は、個人の作業の時間とする。





4 - 3 . ワークショップの狙い



- ・新しいアンチプラクティス
- ・既存のアンチプラクティスの新しい処方
- ・既存のアンチプラクティスの別名
- ・プラクティスやアンチプラクティスの因果関係

一緒に見つけましょう！





XP アンチプラクティスを探る ～ XP事例紹介～

TIS株式会社 <http://www.tis.co.jp/>
基盤技術センター
倉貫 義人

連絡先：kuranuki@sunny.tis.co.jp

<http://www.ask.sakura.ne.jp/object-garden/>