

寺田雄一郎

ソフトウェア進化論

— 本当の大変化はこれから始まる？

The Lightning Talks Best Collection

これは物語ではなく
現在進行形の現実である。
ソフトウェア開発の未来について、
希望と不安が見えてくる。

自画自賛

民明書房

最近思うこと

オブジェクト倶楽部で
オブジェクト指向の話
聞かなくなっただなあ

なんかいい名前ない？

サブジェクト倶楽部
とか！？

※ 冗談です

ちなみに今日はライトニングトークス2.0

- なんとタダ！
- Googleもタダ！
- チープ革命！
- …代わりに広告が出ます m(_ _)m

こんな感じ



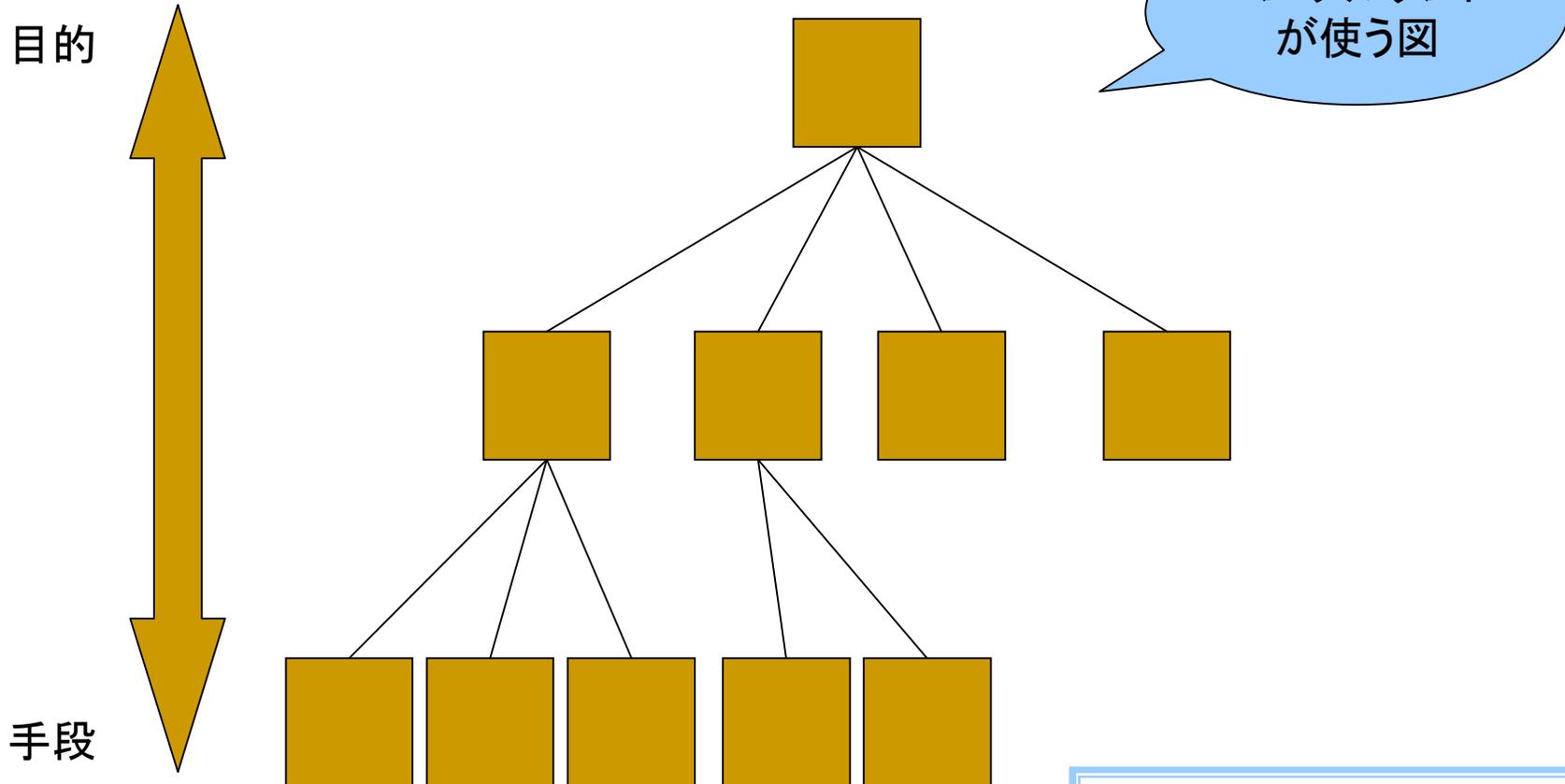
広告

[ライトニングトークス2.0](#)

こんな感じで広告が出ます。

本題に
入ります

目的-手段のツリー



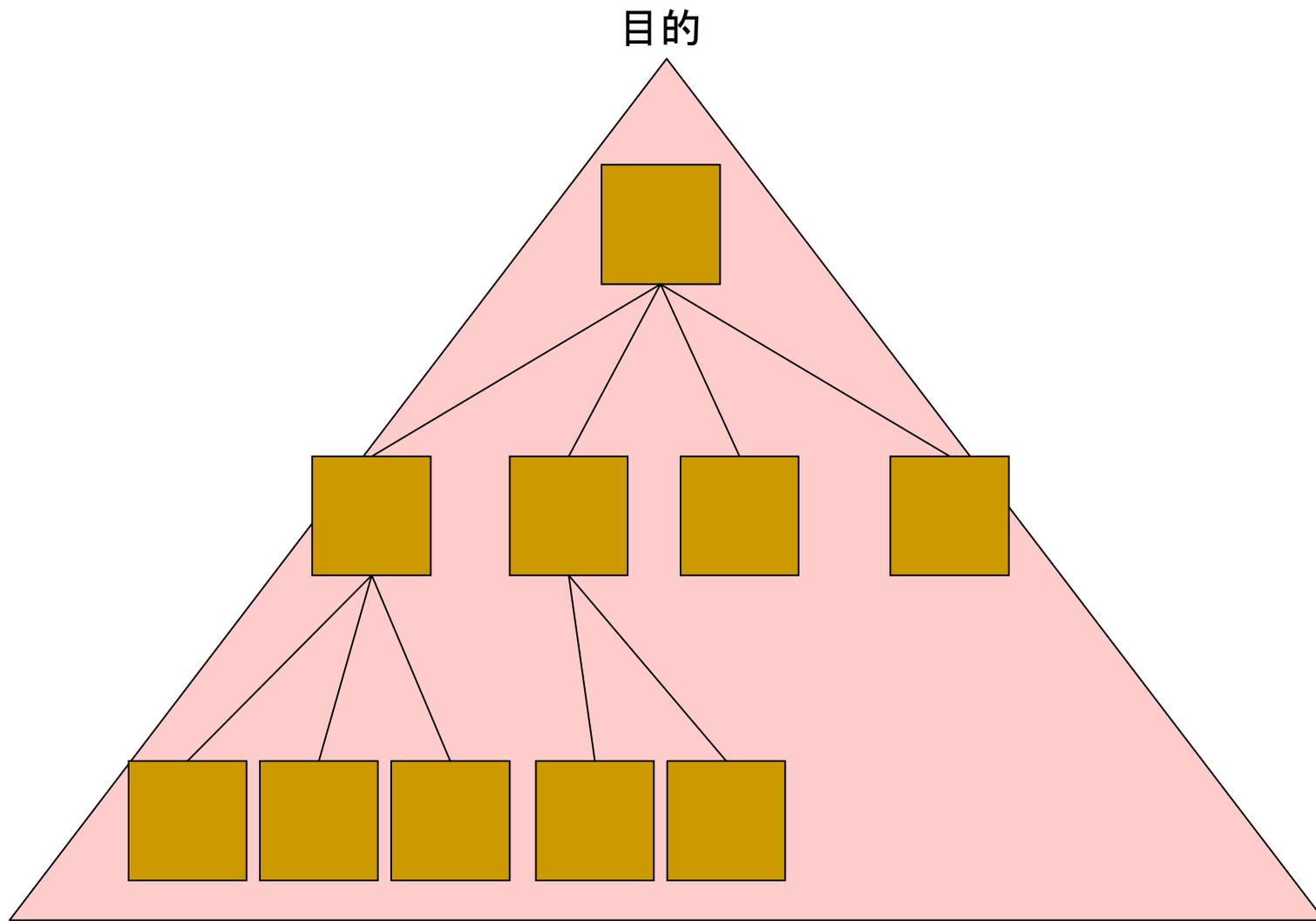
広告

(株)カタッチ 設立

今年5月、新会社を設立しました。

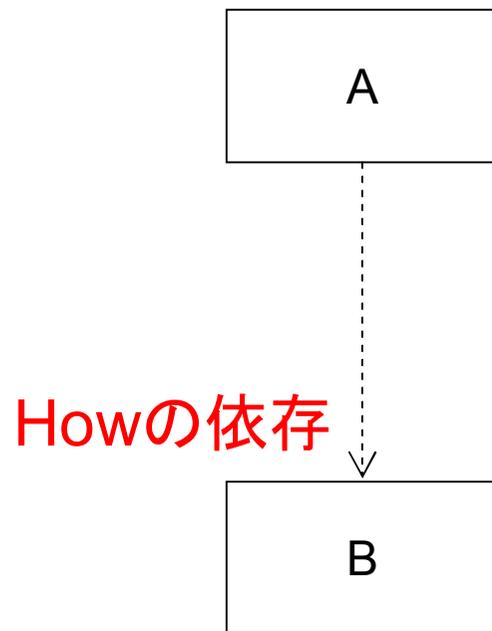
www.quatouch.com

「要求の三角形」と呼んでみる

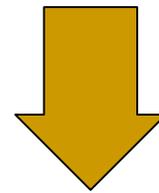


さて、お次はUML

エンジニア
が使う図



A は B に**依存**している



A は B を**手段**として
利用している

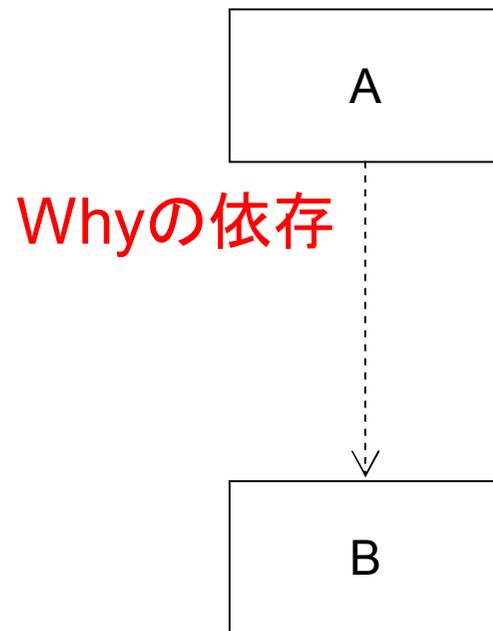
広告

[カタッチって何の会社？](#)

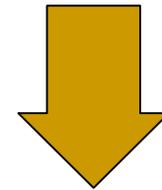
3次元CAD関係の会社です

www.quatouch.com

裏に潜む逆向きの依存



B は A を**目的**として存在



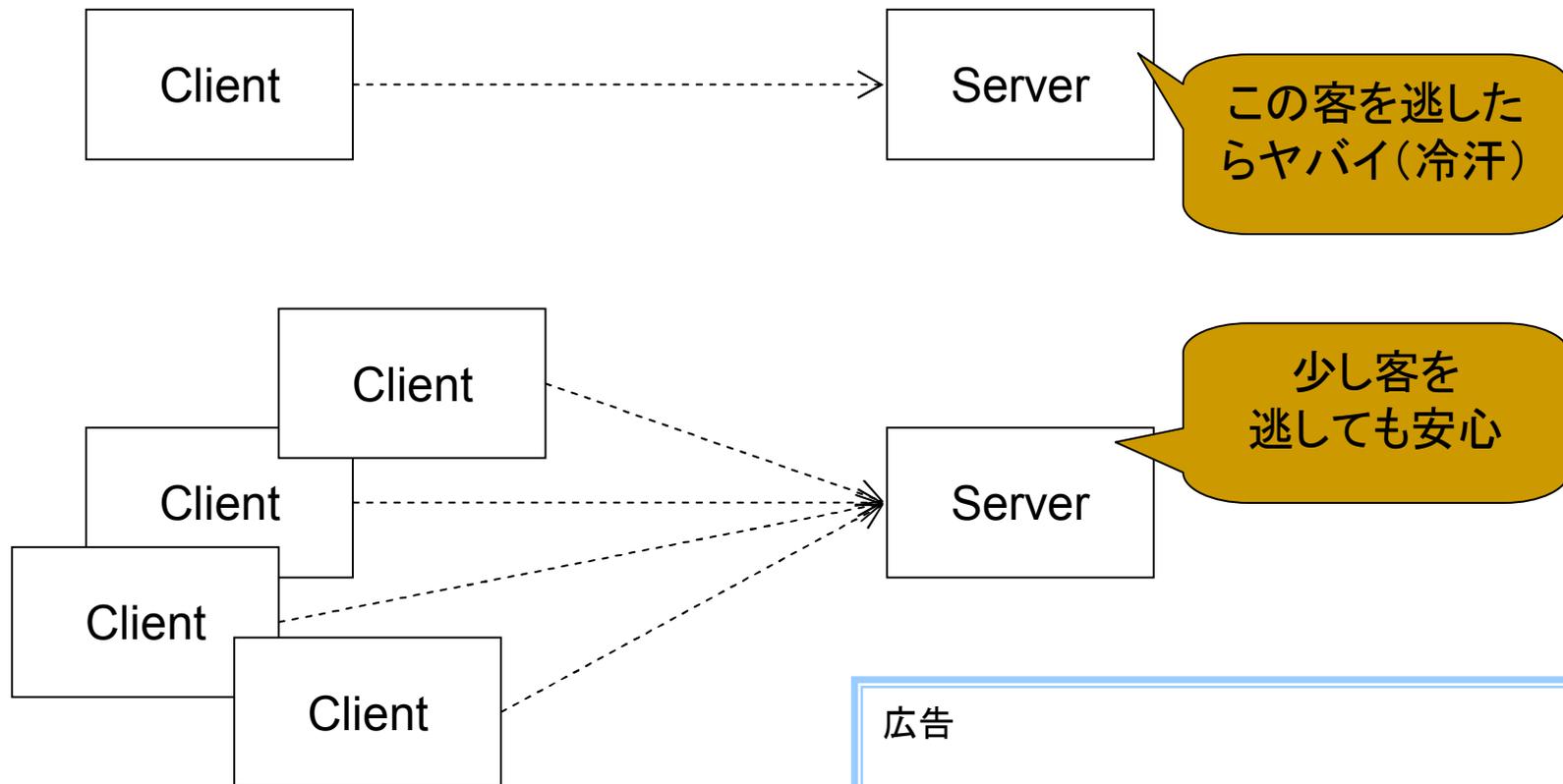
B の存在意義は
A に**依存**している

A が無くなったら B は不要
⇒ ガベージコレクトされてしまう

客は多いほうが安定する

「お客様」

「仕える人」



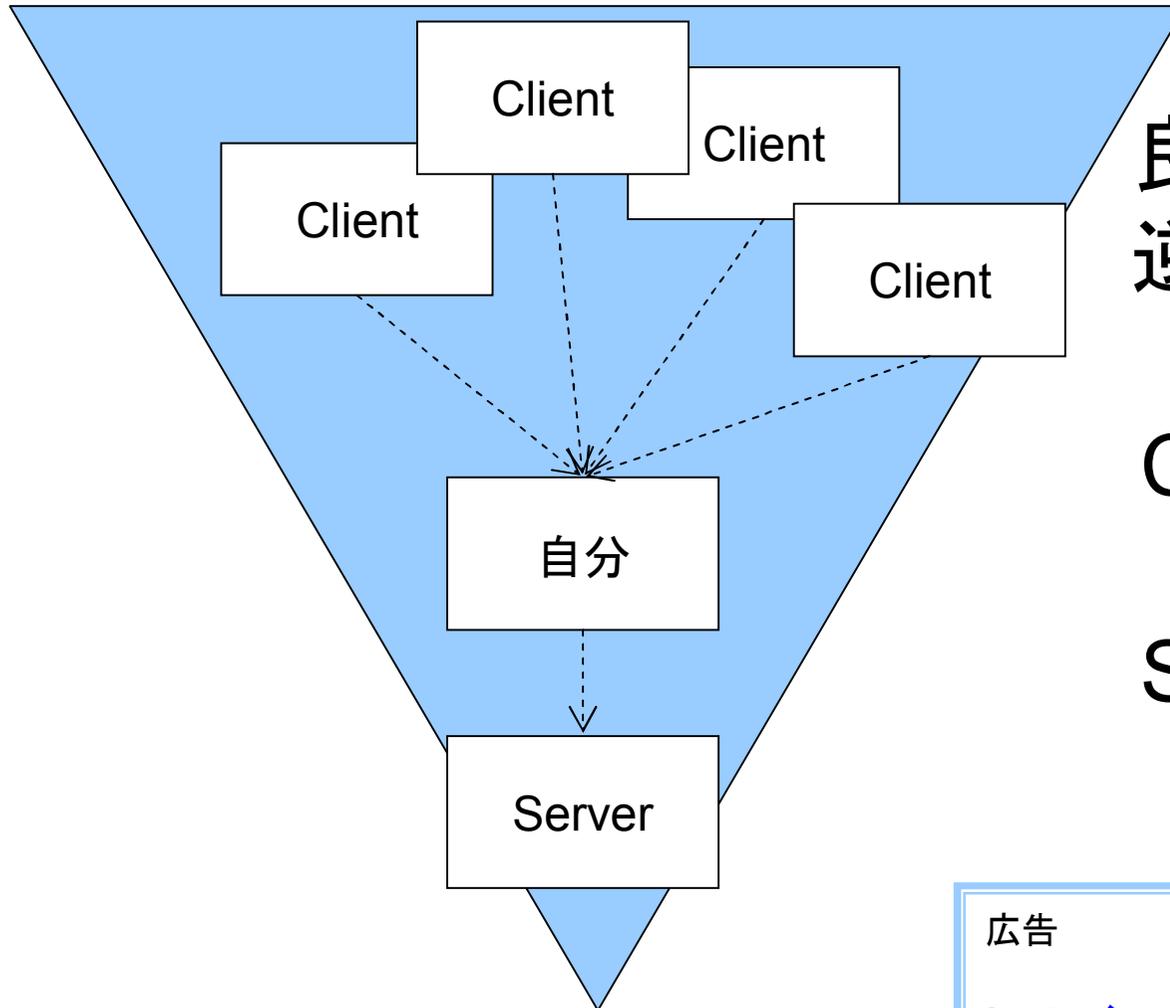
広告

カタチ + Quality Touch

タッチにこだわったカタチ作りを応援します

www.quatouch.com

技術の逆三角形



良い設計は
逆三角形になる

Clientは多く
存在意義を確保

Serverは少なく
依存を減らす

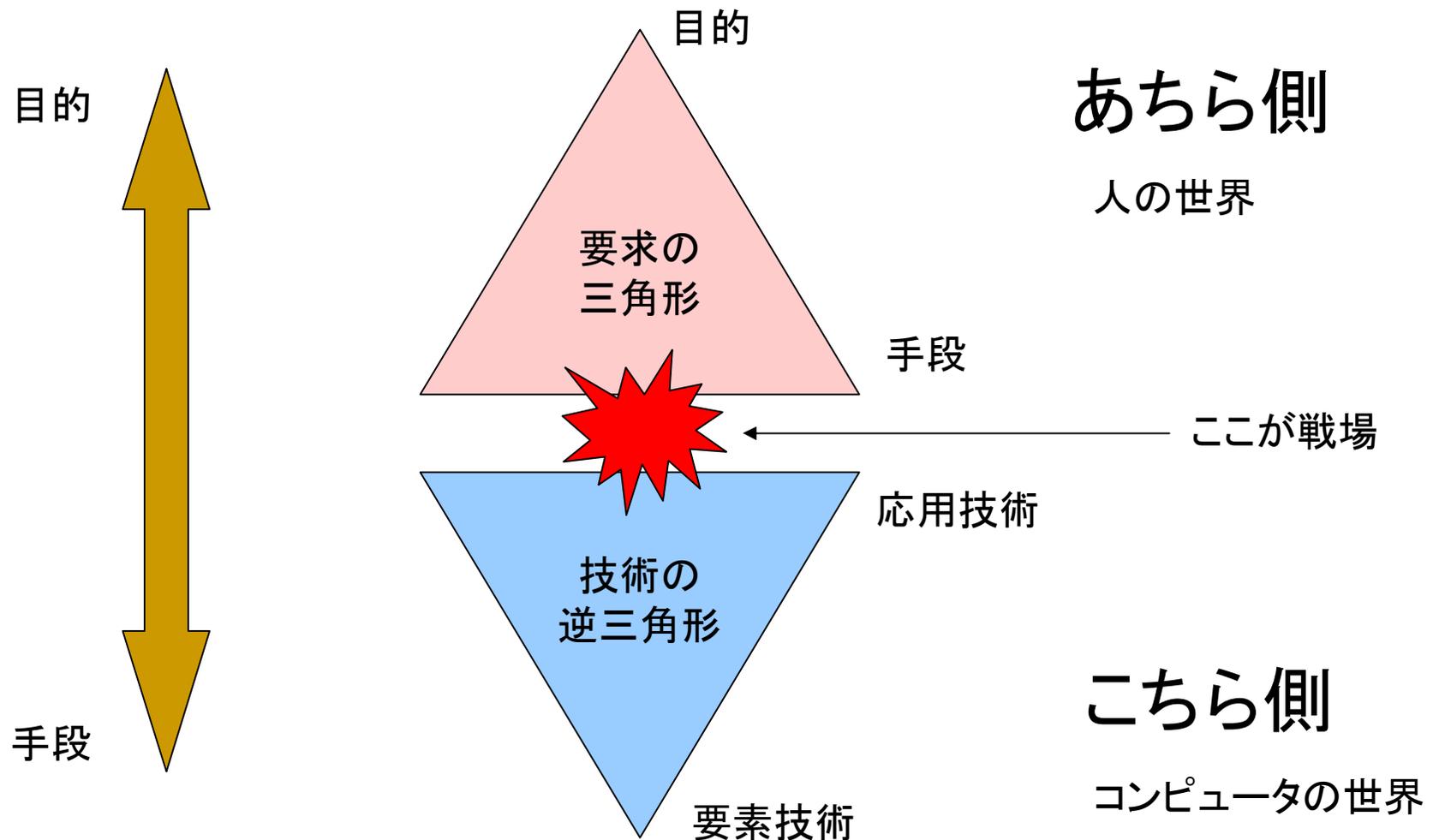
広告

[ヒスイ = C# + OpenGL](#)

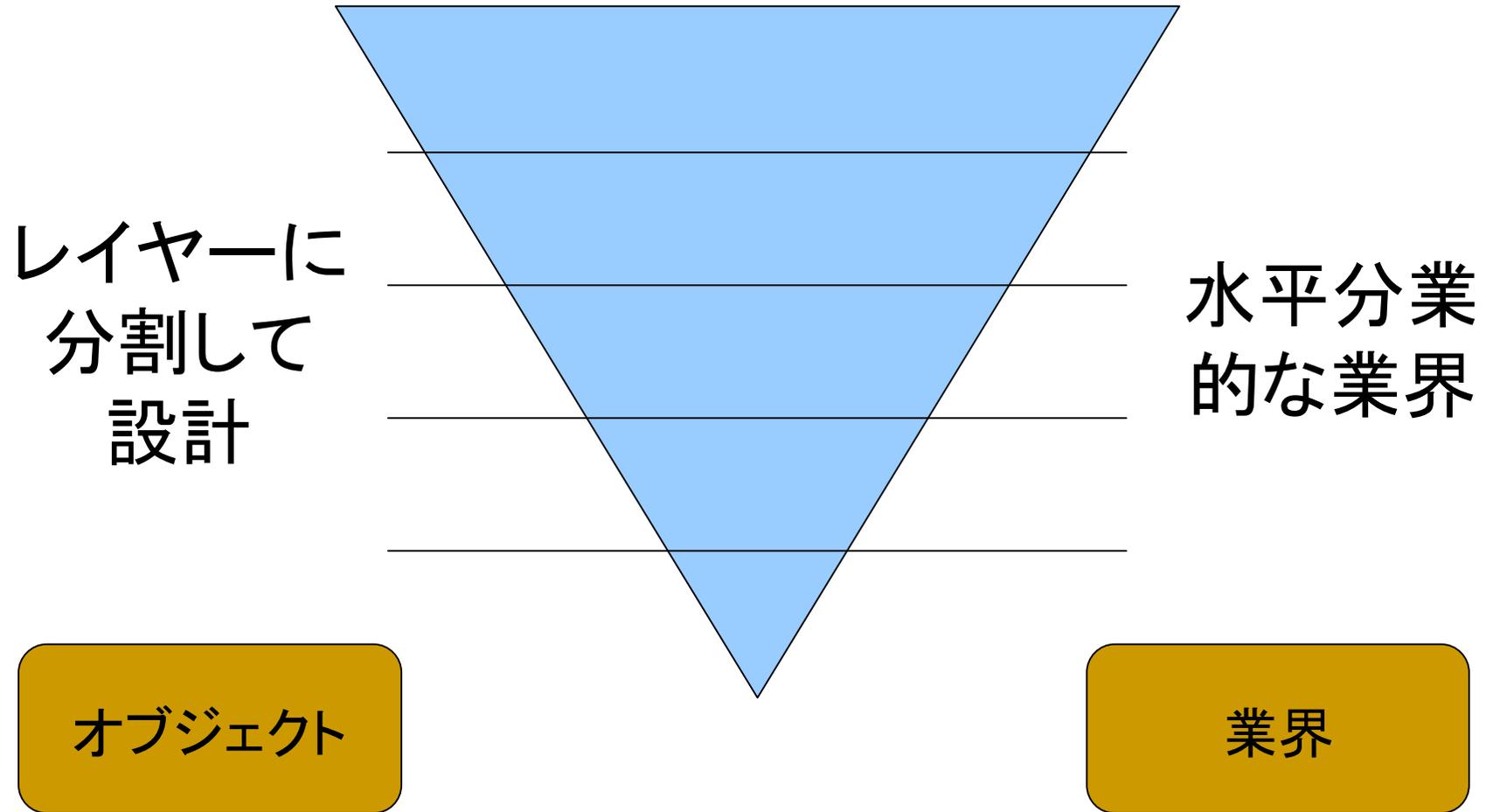
フレームワーク「ヒスイ」を無償公開しました！

www.quatouch.com

2つ合わせると...



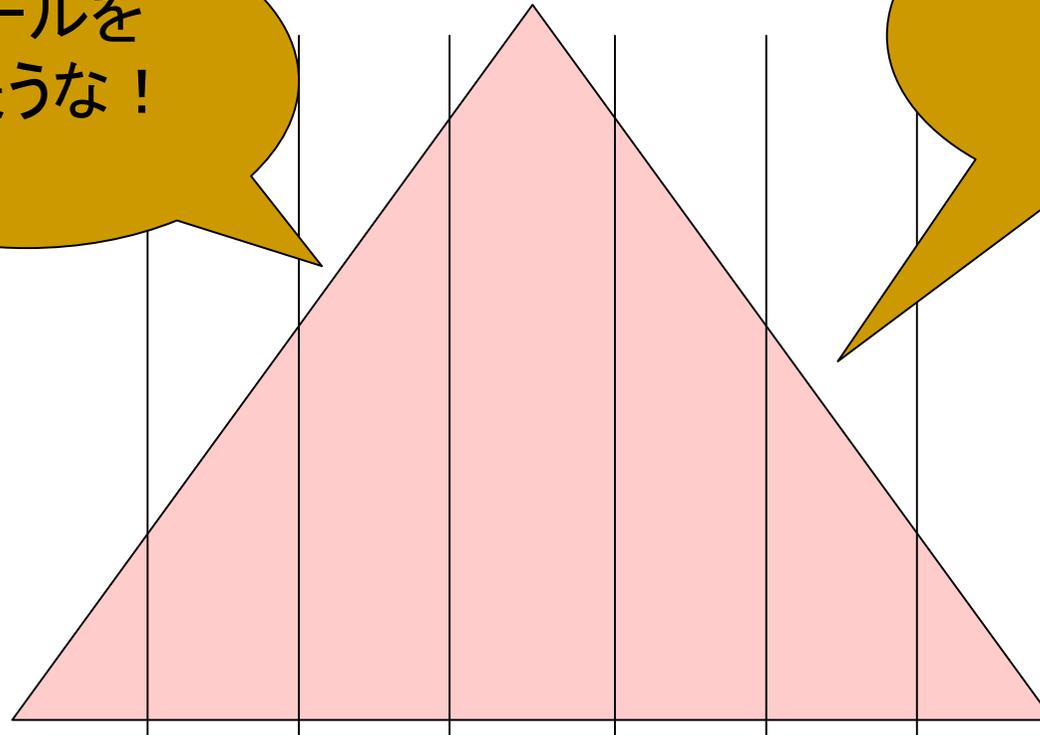
オブジェクト指向は水平分業だ



しかし、あちら側は垂直統合だ

ゴールを
見失うな！

縦の連携が
大事！



広告

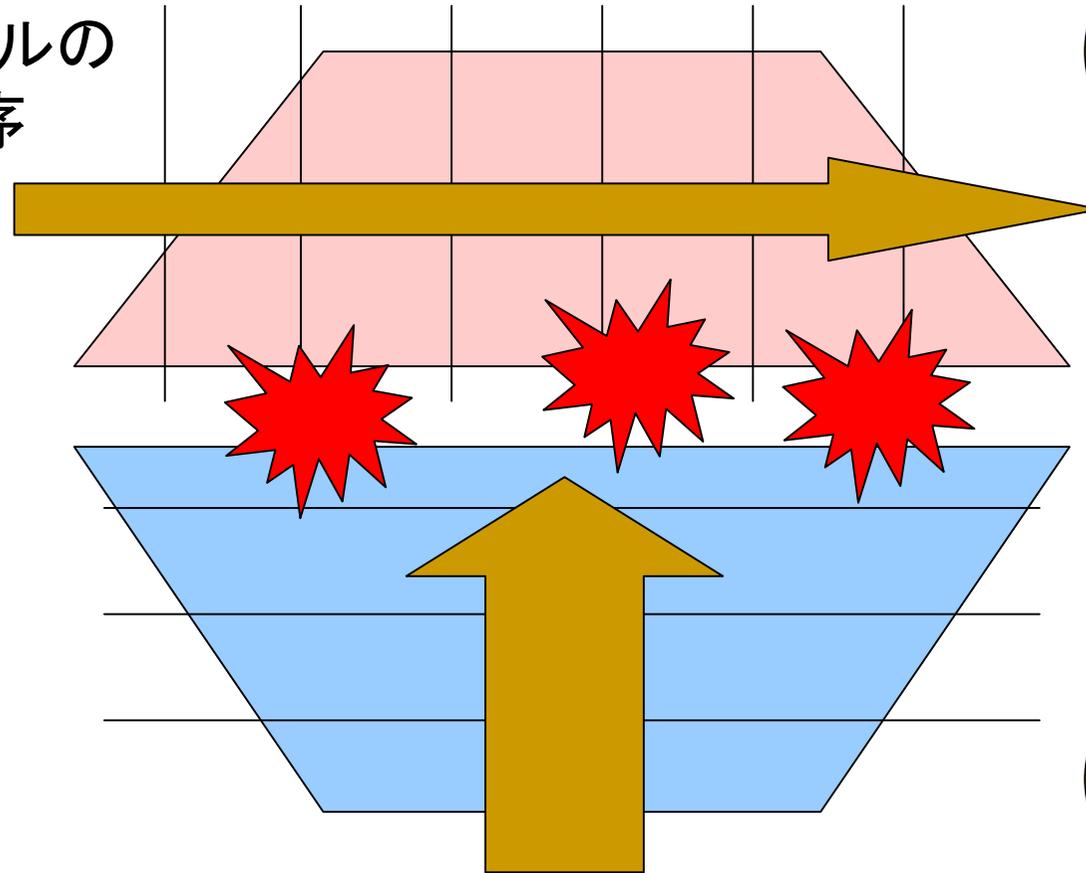
[OpenGL するなら](#)

カタッチのヒスイを使おう！

www.quatouch.com

インピーダンスミスマッチ

アジャイルの
開発順序

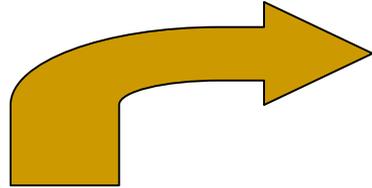
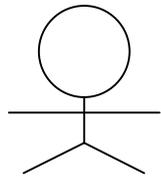


Hit &
Away

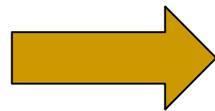
ほふく
前進

ウォーターフォールの開発順序

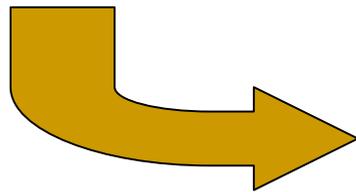
どこに向かいますか



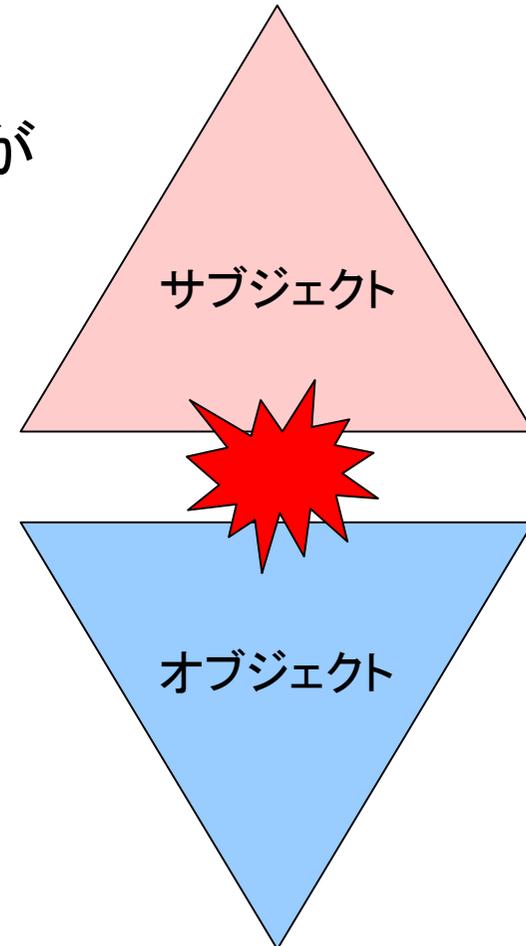
要求側で
もっとやれることが
あるはずだ！



アジャイルを
武器に戦うぞ！



革新的な
要素技術を
開発する！



広告

カタッチの目標

革新的な要素技術を開発します！

www.quatouch.com

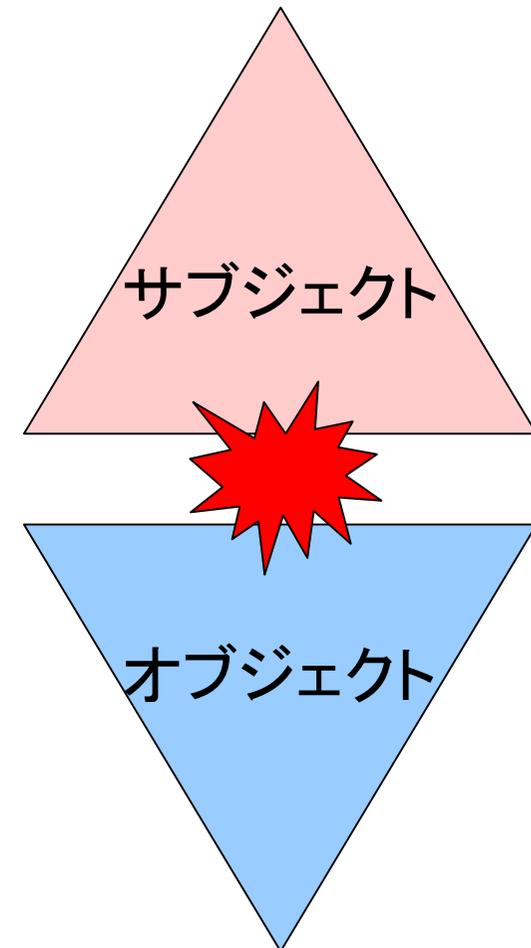
要求側にどう切り込むか

- オブジェクト指向技術だけでいいの？
- もしかして新パラダイムが必要？
- もしかして新しい言語が必要？

教えてエラい人！

僕の妄想

- 要求側はサブジェクトと呼びたい
- サブジェクト指向言語！
- オブジェクトを垂直統合する言語
- 再利用のための機能は不要
- MDA
 - UML(オブジェクト指向)でMDAはナンセンスだと思う
- ……ん？これってDSLのこと??



サブジェクト 倶楽部に期待！

※ あくまで冗談です

広告

[カタッチにも期待してね](#)

各種コンポーネント鋭意開発中！

www.quatouch.com