

# Coding Dojo



Alunos:

Bruna Pinos - 150119984

Guilherme Lacerda - 15/0128282

Lucas Soares Souza 14/0151257

Mateus Vieira - 140154981

# Origem Coding Dojo

- Dojo (lê-se “dojô”), do japonês, “Local de Treinamento”;
- Coding Dojo faz alusão ao dojo de artes marciais, onde o local do treinamento é respeitado e tem-se um convívio harmonioso entre os participantes;
- Coding Dojo = Local de Treinamento de Código.
  - Segue a ideia do Dojo das artes marciais, mas neste caso se treina a arte de codificar, visando o nivelamento dos participantes.
  - Os realizadores do Dojo levam problemas, em alguma linguagem de programação que se queira aprimorar, e todos os participantes devem participar, em algum momento da solução destes

# Tipos de Dojo:

Para a realização de um Dojo deve-se ter um projetor e pelo menos um computador, para que todos acompanhem a resolução dos problemas levantados.

Os tipos de Dojos são:

- Kata: Apresentador entrega uma solução pré-criada;
- Randori: Somente um Piloto e um Copiloto;
- Kake: Vários Pilotos e Copilotos em máquinas Diferentes;

# Dojo Kata

- Neste tipo de Dojo há um apresentador que entrega a solução pronta de um determinado problema.
- O objetivo é que os envolvidos no Dojo consigam reproduzir a solução demonstrada com êxito.
- Neste tipo de Dojo é permitido realizar pausas para a sanar dúvidas dos participantes.

# Dojo Randori

- Este tipo de Dojo permite a participação de todos, entretanto existem 3 figuras centrais: Piloto, Copiloto e Apresentador.
- É dado um problema e uma única máquina para resolvê-lo, esta máquina deve ficar ligada a um projetor ou algo semelhante para que todos na sala possam assistir e entender o que está sendo feito.
- Um participante assume o papel de piloto e outro assume o papel de co-piloto. O piloto passa a escrever o código na máquina enquanto o copiloto o auxilia;
- Após 5 minutos o piloto e o copiloto explicam o que fizeram, há uma pausa para refatoração do código;
- Então o copiloto assume o lugar de piloto, o piloto volta a platéia e alguém da platéia assume o papel de co-piloto.

# Dojo Randori

A platéia deve ficar em silêncio em todo o tempo, podendo falar somente quando o copiloto pedir auxílio ou no momento da refatoração do código.

O piloto e o copiloto devem, a todo momento, explicar o que estão fazendo e pensando em fazer. Toda discussão entre os dois deve ser ouvida pela platéia.

É importante seguir os “baby-steps” ou até mesmo TDD para maior compreensão de todos na sala.

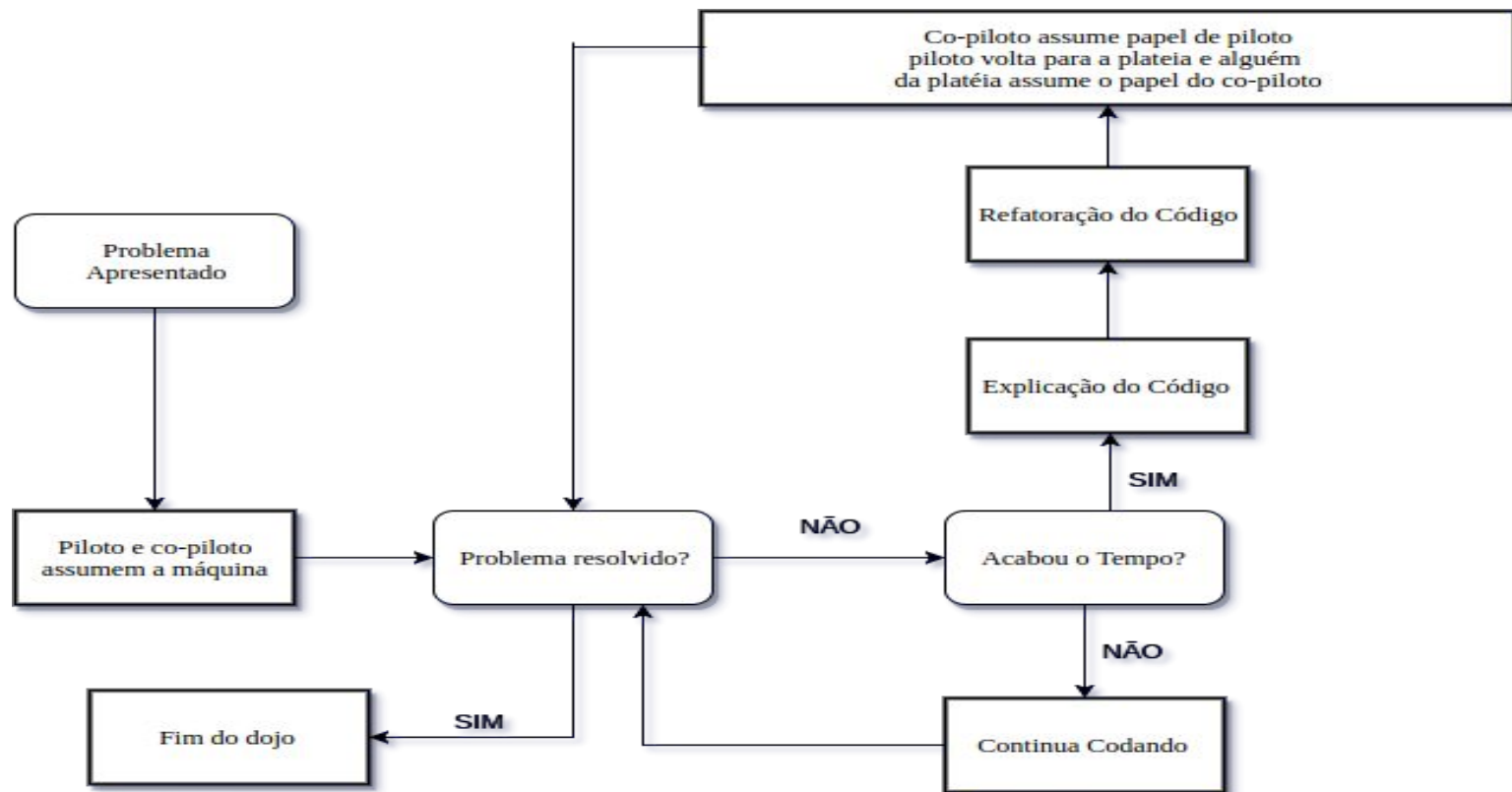
A dupla tem toda liberdade para resolver o problema da forma que achar melhor, entretanto todos os participantes devem entender o que está sendo feito.

# Dojo Kake

Segue a mesma ideia que o Randori, entretanto existem várias duplas trabalhando simultaneamente e a cada cinco minutos as duplas são trocadas.

Vale ressaltar que este tipo de dojo necessita de uma maturidade maior dos participantes.

# Algoritmo do Dojo:





# Aplicação do Coding Dojo Randori

Site com vários problemas para dojos:

- Dojo Puzzles: <http://dojopuzzles.com/>
- Code Kata: <http://codekata.com/>

Problema realizado em sala (Dojo Randori):

- Problema Nuvens de Cinzas

<http://dojopuzzles.com/problemas/exibe/nuvem-de-cinzas/>

<http://www.dcc.fc.up.pt/oni/problemas/2010/qualificacao/probB.html>