

# Coding Dojo



Alunos:

Bruna Pinos

Guilherme Lacerda

Lucas Soares Souza

Mateus Vieira

# Origem Coding Dojo

Dojo (lê-se “dojô”), do japonês, “Local de Treinamento”. É mais que um local comum e tratado com respeito como se fosse a casa dos próprios praticantes.

Coding Dojo = Local de Treinamento de Código.

Segue a ideia do Dojo das artes marciais mas neste caso se treina a arte de codificar.

# Tipos de Dojo:

Kata: Apresentador entrega uma solução pré-criada;

Randori: Somente um Piloto e um Co-Piloto;

Kake: Vários Pilotos e Co-Pilotos 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 dojô 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, Co-Piloto 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 co-piloto o auxilia. Após cinco minutos o piloto e o co-piloto explicam o que fizeram, há uma pausa para refatoração do código, então o co-piloto 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 co-piloto pedir auxílio ou no momento da refatoração do código.

O piloto e o co-piloto 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.

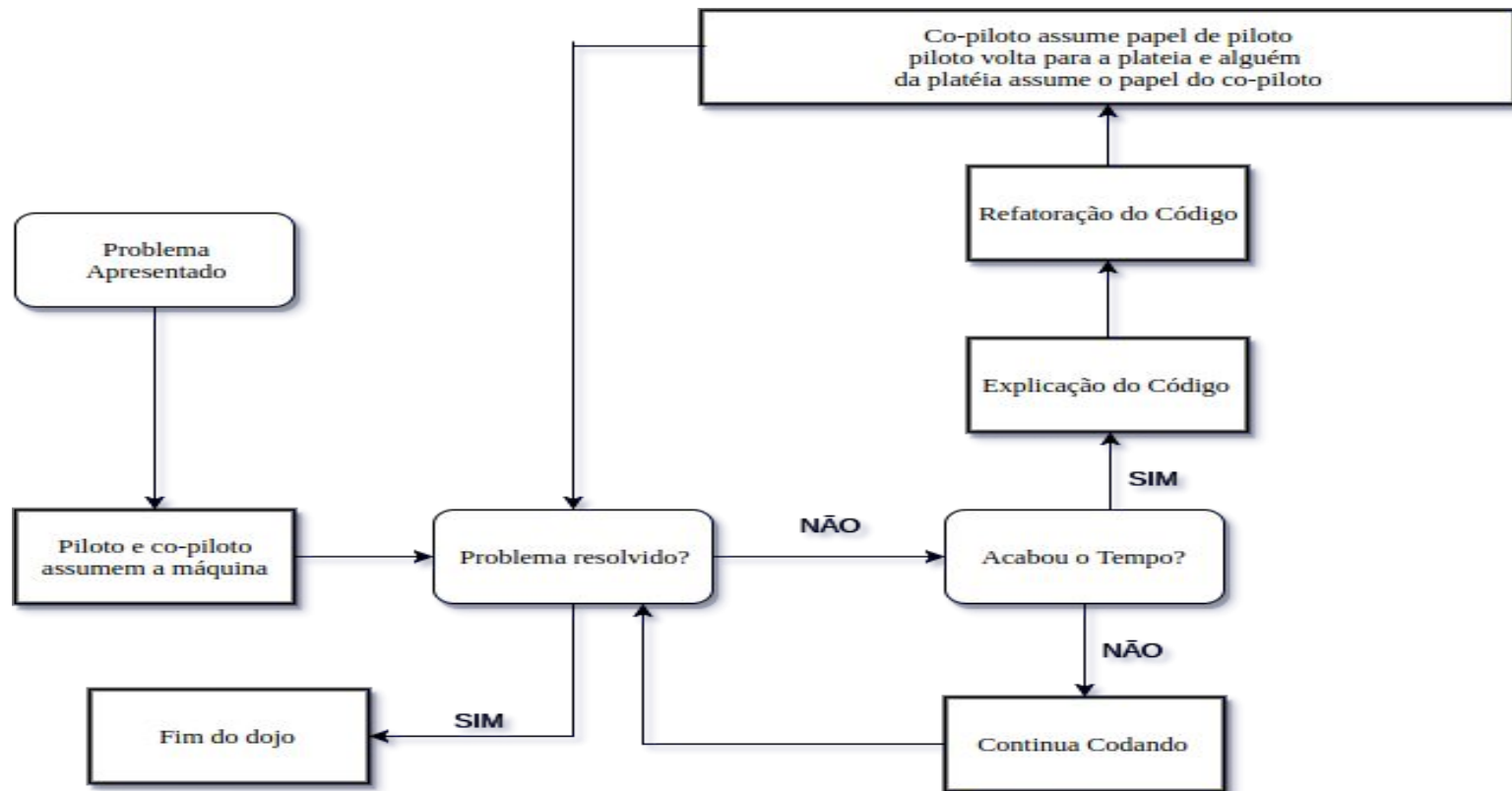
A dupla tem toda liberdade para resolver o problema da forma que achar melhor entretanto todos os participantes devem entender o que está sendo feito.

# 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: <http://dojopuzzles.com/>

Um problema foi separado para a aplicação prática do dojo do tipo Randori em sala:

Problema Nuvens de Cinzas

Pode ser encontrado em:

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

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

# Aplicação do Coding Dojo Randori

Participantes voluntários devem seguir o algoritmo do Dojo Randori para resolver o problema proposto.

O problema deve ser solucionado utilizando a linguagem C visto que a maioria da turma deve conhecer tal linguagem.

Os turnos serão de 5 minutos cronometrados.