

# *CODING DOJO*

## *INTRODUÇÃO*

```
Dojo.members.each do | m |  
  puts m  
end
```

a partir dos slides de Danilo T. Sato

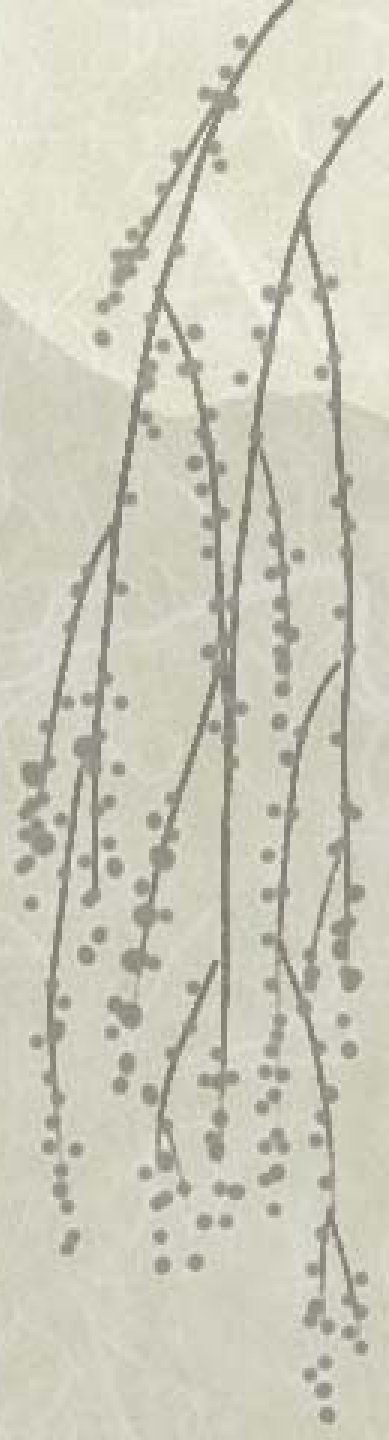
# MOTIVAÇÃO

Programadores não treinam!



# BACKGROUND

## Kata » Coding Dojo



# PRINCÍPIOS

- ❖ Aprendizado Contínuo
- ❖ Ambiente Seguro:
  - Não-competitivo
  - Colaborativo
  - Inclusivo
- ❖ Falha e Redundância
- ❖ Passos de Bebê





# REGRAS GERAIS

- ❖ Computador + Projetor
- ❖ TDD (vermelho » verde » refatoração)
- ❖ Todos devem entender
- ❖ SEMPRE  
recomeça  
do zero



# RETROSPECTIVA

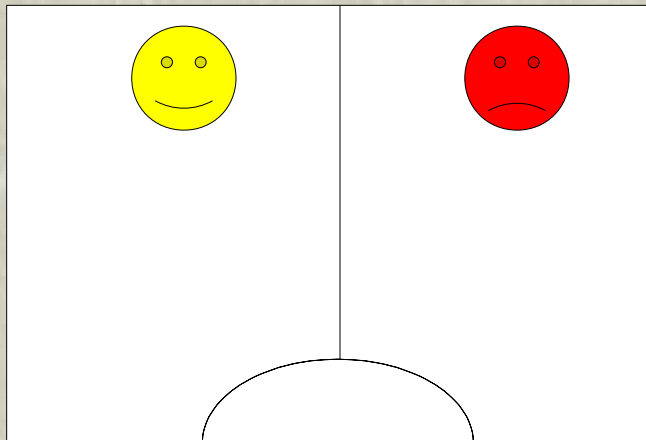
❖ Ao final de toda reunião:

– O que aprendemos?

ou

O que gostamos?

– O que poderia melhorar?



– Discussões ou comentários

# FORMATOS

## ❖ Kata

- Apresentação de uma solução
- Todos devem conseguir reproduzir
- Interrupções permitidas para tirar dúvidas



# FORMATOS

## ❖ Randori

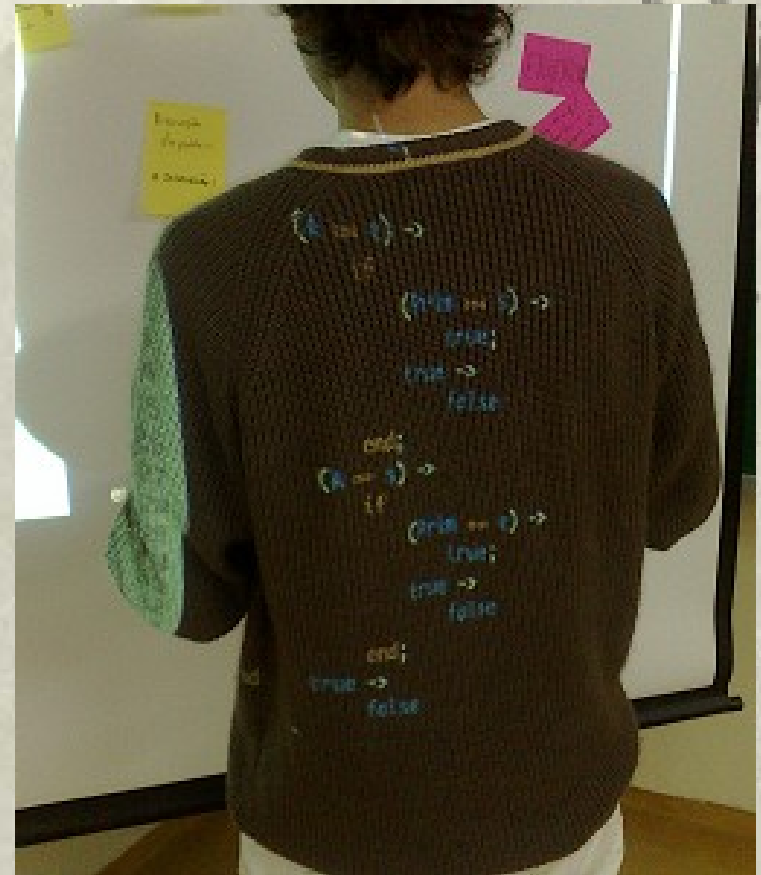
- Programação em pares
- Turnos “time-boxed”
- Após o turno (5-7 mín.):
  - O co-piloto vira piloto
  - O piloto volta para a platéia
  - Um novo co-piloto é convidado da platéia
- Comentários e críticas somente no verde
- Silêncio no vermelho





# OBJETIVOS

- ❖ Praticar
- ❖ Aprender
- ❖ Ensinar
- ❖ Discutir  
com bases  
CONCRETAS!



# NÃO FAÇA!

- ❖ Corra para terminar o problema
- ❖ Pegue um problema real
- ❖ Entre em “Flamewars” nas discussões
- ❖ Compita com outros participantes
- ❖ Deixe pessoas sem entender

# PROGRAMAÇÃO

- ❖ 20h00 20h05 Apresentação Dojo
- ❖ 20h05 20h35 Apresentação Problema
- ❖ 20h35 22h00 Programação
- ❖ 22h00 22h30 Retrospectiva