

SOFTWARE CRAFTSMANSHIP

Objectifs de cette présentation

- Qu'êtes-vous venu chercher ?

Objectifs de cette présentation

- Qu'êtes-vous venu chercher ?
- A quoi verrez vous que c'était positif pour vous ?

Nos objectifs de cette présentation

- Découvrir quelques bonnes pratiques du génie logiciel : TDD, Clean Code, refactoring, dette technique, ...

Nos objectifs de cette présentation

- Découvrir quelques bonnes pratiques du génie logiciel : TDD, Clean Code, refactoring, dette technique, ...
- Qui êtes-vous ?

Perfection game

Je mets la note :

0 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Parceque j'ai beaucoup aimé

-
-

J'aurais mis 10 si

-
-

Des éléments concrets, actionnables, observables.

La puissance des Lego



#Autonomie #PaloAlto #Neurosciences #HowardGardner
#KinestheticLearning

#AgileTourLille #LegoTDD @thomasclavier



Mike Bowler

@mike_bowler

Agile & technical coach/trainer, LEGO
Serious Play facilitator, speaker, dad

⌚ Smith-Ennismore-Lakefield

🔗 gargoylesoftware.com/mike_bowler



Bryan Beecham

@BillyGarnet

International Speaker, Guitarist, Agile
Consultant, Hockey Dad, and Health Nut

⌚ Canada

🔗 billygar.net

Merci



Isabelle Blasquez

@iblasquez Vous suit

Associate Professor in Software
Engineering #lutagile - @duchesfr -
@CodeWeekEU
#SoftwareCraftsmanship
@MuseomixLIM - Limoges



Alice Barralon

@a_barralon

Artisan #agile #coaching #entrepreneur
#entreprenelleberee #happyness
#wonderland Membre @duchesfr
@agiletribu @agilepb

📍 Bidart, France

🔗 orlions.com

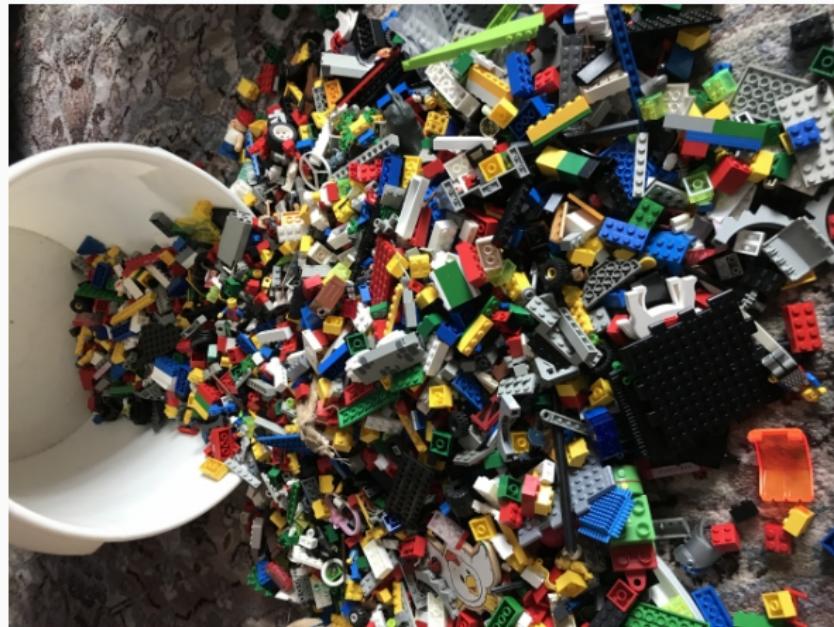
Orateur



Thomas Clavier <tclavier@azae.net>



Matière première



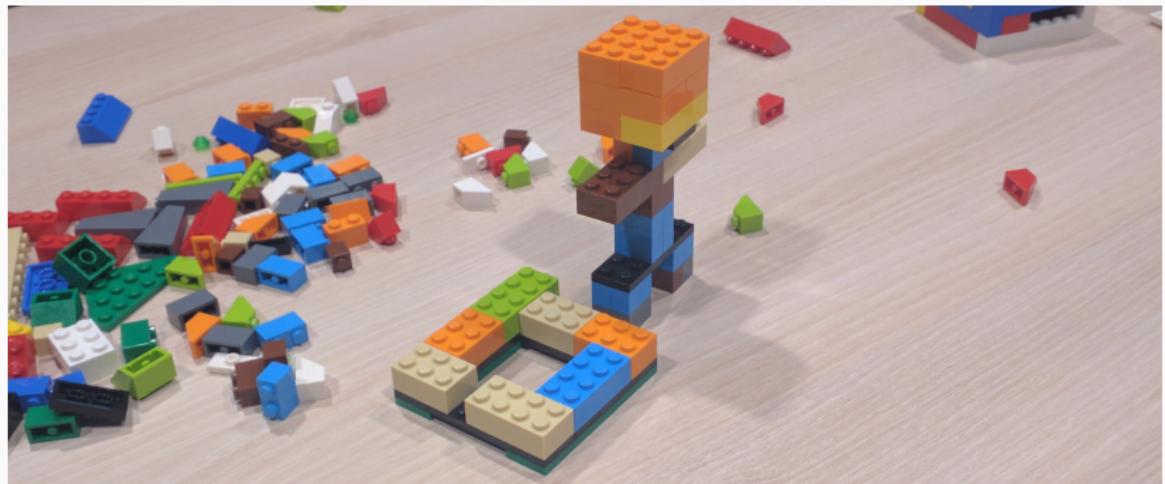
Lego©

Exercice

- 2 minutes
- Une maison
- Un personnage



Admirez !



Simplicité

- KISS (Keep It Simple Stupide)

Simplicité

- KISS (Keep It Simple Stupide)
- YAGNI (You Aren't Gona Need It)

Simplicité

- KISS (Keep It Simple Stupide)
- YAGNI (You Aren't Gona Need It)
- Notre unité de mesure : le pico

Programme parfait

À quoi peut-on voir qu'un programme s'approche de la perfection ?

Programme parfait

À quoi peut-on voir qu'un programme s'approche de la perfection ?

- Pas de bugs
- Satisfait toutes les exigences
- Facile à étendre
- Facile à comprendre et à maintenir
- ...

Software Craftsmanship

2008, Uncle Bob : *Craftsmanship over Execution*

Software Craftsmanship

2008, Uncle Bob : *Craftsmanship over Execution*

- Not only working software, but also well-crafted software
- Not only responding to change, but also steadily adding value
- Not only individuals and interactions, but also a community of professionals
- Not only customer collaboration, but also productive partnerships

eXtreme Programming

- 1996 : Projet C3 chez Chrysler

eXtreme Programming

- 1996 : Projet C3 chez Chrysler
- 1999, Kent Beck : *Extreme Programming Explained*

eXtreme Programming

- 1996 : Projet C3 chez Chrysler
- 1999, Kent Beck : *Extreme Programming Explained*
 - DRY (Don't Repeat Yourself)

eXtreme Programming

- 1996 : Projet C3 chez Chrysler
- 1999, Kent Beck : *Extreme Programming Explained*
 - DRY (Don't Repeat Yourself)
 - Tous les tests passent

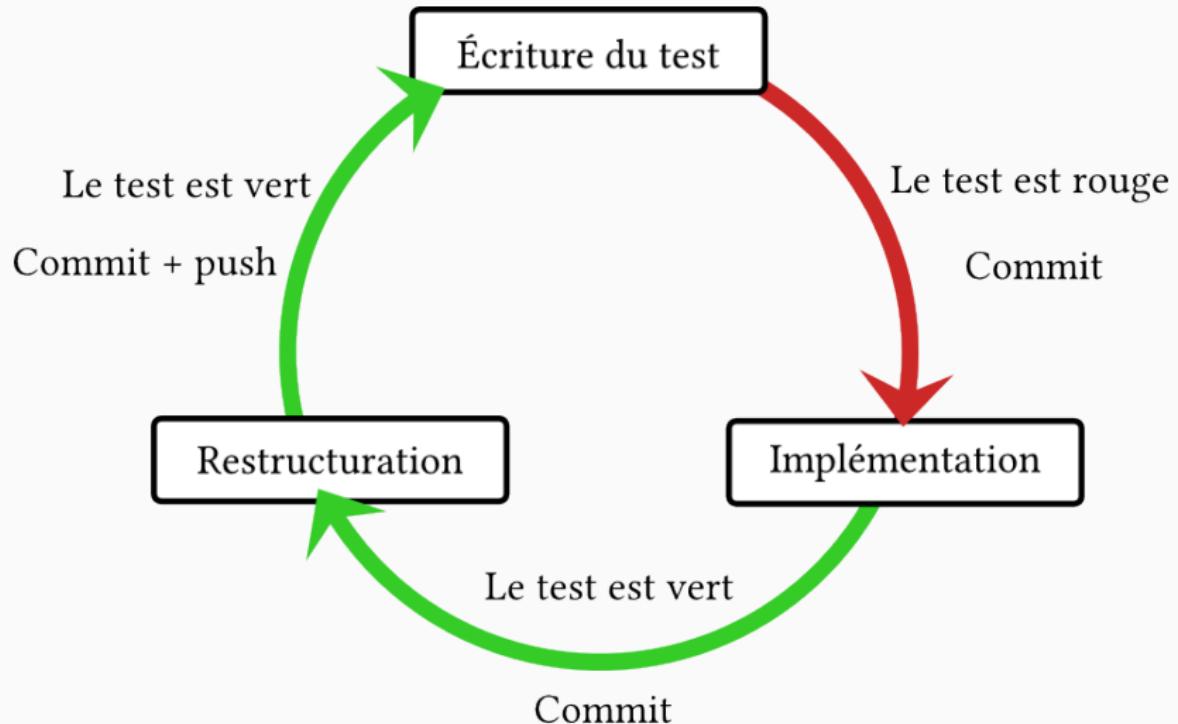
eXtreme Programming

- 1996 : Projet C3 chez Chrysler
- 1999, Kent Beck : *Extreme Programming Explained*
 - DRY (Don't Repeat Yourself)
 - Tous les tests passent
 - Du code lisible

eXtreme Programming

- 1996 : Projet C3 chez Chrysler
- 1999, Kent Beck : *Extreme Programming Explained*
 - DRY (Don't Repeat Yourself)
 - Tous les tests passent
 - Du code lisible
 - et simple (KISS, YAGNI)

La boucle TDD



Essayons ensemble!

- Existe-t-il une personne dans le programme ?

Essayons ensemble !

- Existe-t-il une personne dans le programme ?
- Existe-t-il une maison dans le programme ?

Essayons ensemble !

- Existe-t-il une personne dans le programme ?
- Existe-t-il une maison dans le programme ?
- La maison est-elle plus haute que la personne ?

Essayons ensemble !

- Existe-t-il une personne dans le programme ?
- Existe-t-il une maison dans le programme ?
- La maison est-elle plus haute que la personne ?
- La maison est-elle plus large que la personne ?

Essayons ensemble !

- Existe-t-il une personne dans le programme ?
- Existe-t-il une maison dans le programme ?
- La maison est-elle plus haute que la personne ?
- La maison est-elle plus large que la personne ?
- La personne peut-elle entrer dans la maison ?

Pas de refactoring



Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés

Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur

Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec quatre murs connectés

Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec un toit en pente qui recouvre la totalité de la maison

Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec un toit en pente qui recouvre la totalité de la maison
- Une maison avec une cheminée

Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec un toit en pente qui recouvre la totalité de la maison
- Une maison avec une cheminée
- Une maison avec une porte au rez-de-chaussée

Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec un toit en pente qui recouvre la totalité de la maison
- Une maison avec une cheminée
- Une maison avec une porte au rez-de-chaussée
- Une maison avec une fenêtre sur un second mur

Sans restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec un toit **plat** qui recouvre la totalité de la maison
- Une maison avec une cheminée
- Une maison avec une porte au rez-de-chaussée
- Une maison avec une fenêtre sur un second mur

Refactoring



Avec restructuration

- Une maison avec deux murs connectés

Avec restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec quatre murs connectés

Avec restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur

Avec restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec une cheminée

Avec restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec une cheminée
- Une maison avec une fenêtre sur un second mur

Avec restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec une cheminée
- Une maison avec une fenêtre sur un second mur
- Une maison avec un toit en pente qui recouvre la totalité de la maison

Avec restructuration

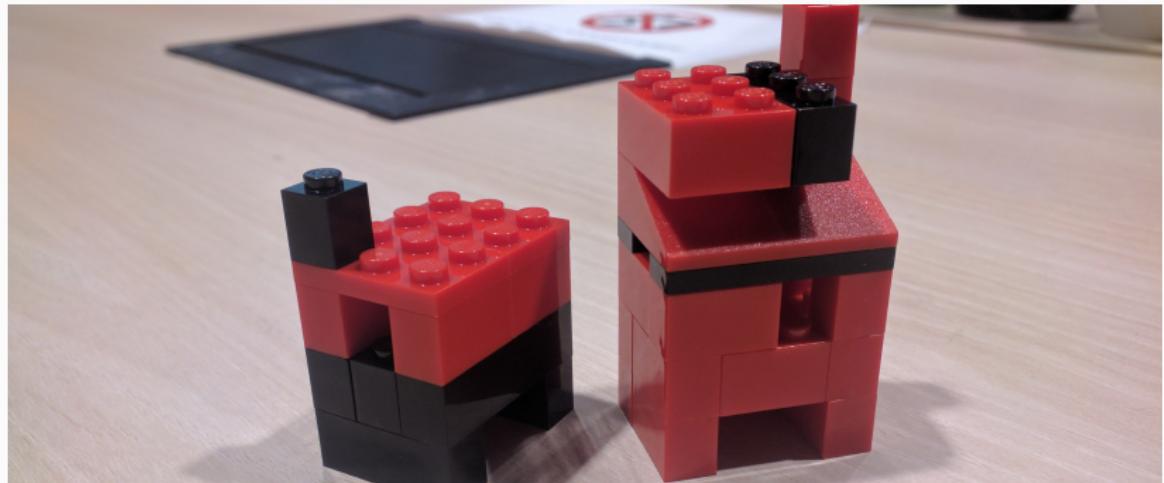
- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec une cheminée
- Une maison avec une fenêtre sur un second mur
- Une maison avec un toit en pente qui recouvre la totalité de la maison
- Une maison avec une porte au rez-de-chaussée

Avec restructuration

- Une maison avec deux murs connectés
- Une maison avec quatre murs connectés
- Une maison avec une fenêtre sur un mur
- Une maison avec une cheminée
- Une maison avec une fenêtre sur un second mur
- Une maison avec un toit **plat** qui recouvre la totalité de la maison
- Une maison avec une porte au rez-de-chaussée

Admirons

Admirons nos oeuvres.



Dette technique

Dette technique vs Décrépitude



Les tests

À quoi peut-on voir l'utilité des tests ?

- Pas de régression

Les tests

À quoi peut-on voir l'utilité des tests ?

- Pas de régression
- Documentation vivante

Les tests

À quoi peut-on voir l'utilité des tests ?

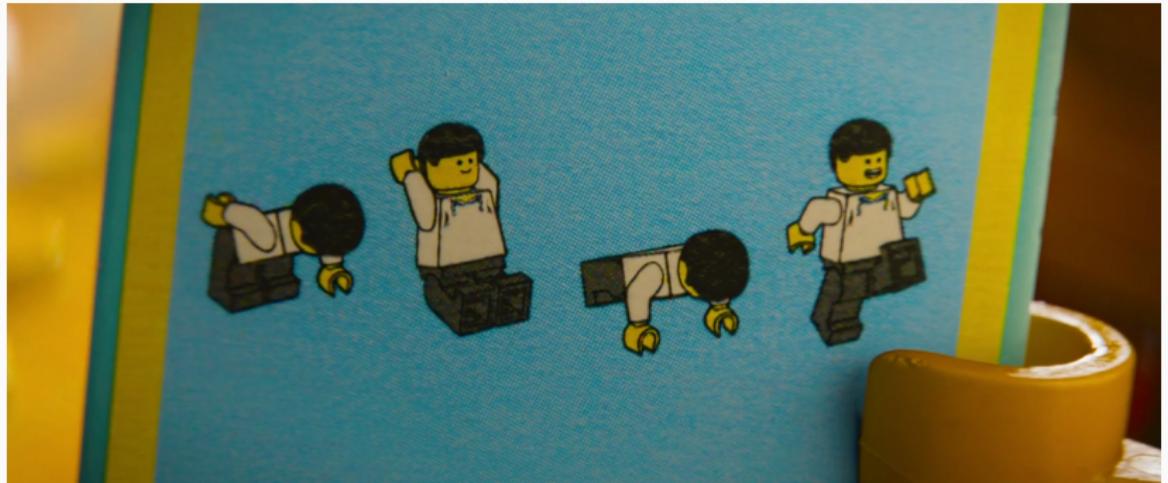
- Pas de régression
- Documentation vivante
- Architecture émergente

Les tests

À quoi peut-on voir l'utilité des tests ?

- Pas de régression
- Documentation vivante
- Architecture émergente
- Ajoutez ici votre observation

Entrainement



Minimum 1 journée par semaine consacré à l'amélioration de sa technique

Propreté

responsabilité collective



Binôme

À partir de maintenant vous travaillez en binôme



Kata

- 7 minutes
- En binôme
- En TDD : rien ne doit être construit sans test

Kata

- 7 minutes
- En binôme
- En TDD : rien ne doit être construit sans test

- Un personnage
- Un véhicule
- Un pont

Admirs

Admirs nos oeuvres, avec les tests!



En équipe

Une grande construction composé de petites constructions indépendantes (Zoo, Aéroport, parc d'attraction, etc.)

En équipe

Une grande construction composé de petites constructions indépendantes (Zoo, Aéroport, parc d'attraction, etc.)

Chaque livraison : tests + construction

En équipe

Une grande construction composé de petites constructions indépendantes (Zoo, Aéroport, parc d'attraction, etc.)

Chaque livraison : tests + construction

N'oubliez pas le backlog

Admirons

Admirons notre oeuvre, avec les tests!



Pyramide des tests

Dessinons la pyramide des tests.

Kata déploiement continu

- Équipe 1 : construire les cadeaux à ramener

Kata déploiement continu

- Équipe 1 : construire les cadeaux à ramener
- Équipe 2 : construire le conteneur dans lequel seront déposés les cadeaux

Kata déploiement continu

- Équipe 1 : construire les cadeaux à ramener
- Équipe 2 : construire le conteneur dans lequel seront déposés les cadeaux
- Équipe 3 : construire le camion qui portera le conteneur

Kata déploiement continu

- Équipe 1 : construire les cadeaux à ramener
- Équipe 2 : construire le conteneur dans lequel seront déposés les cadeaux
- Équipe 3 : construire le camion qui portera le conteneur
- Équipe 4 : construire la grue qui permettra de soulever le conteneur du camion pour le déposer à bord du navire.

Kata déploiement continu

- Équipe 1 : construire les cadeaux à ramener
- Équipe 2 : construire le conteneur dans lequel seront déposés les cadeaux
- Équipe 3 : construire le camion qui portera le conteneur
- Équipe 4 : construire la grue qui permettra de soulever le conteneur du camion pour le déposer à bord du navire.
- Équipe 5 : construire le navire qui acheminera le conteneur

Merci

Des questions ?

- <http://ajiro.fr/talks/legotdd/>
- Thomas <tclavier@azae.net>

Merci de remplir le perfection game avec des éléments concrets, actionnables, observables ...

