



Be a ninja with code dojo

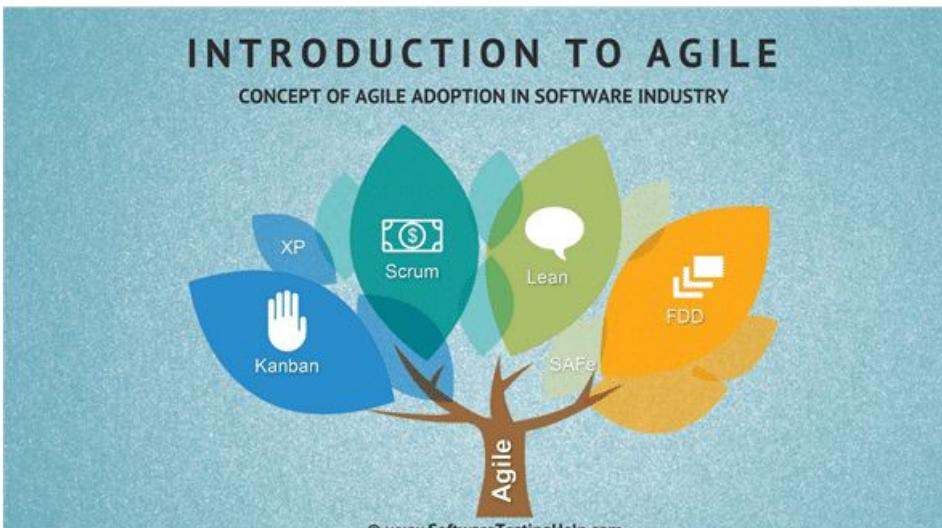
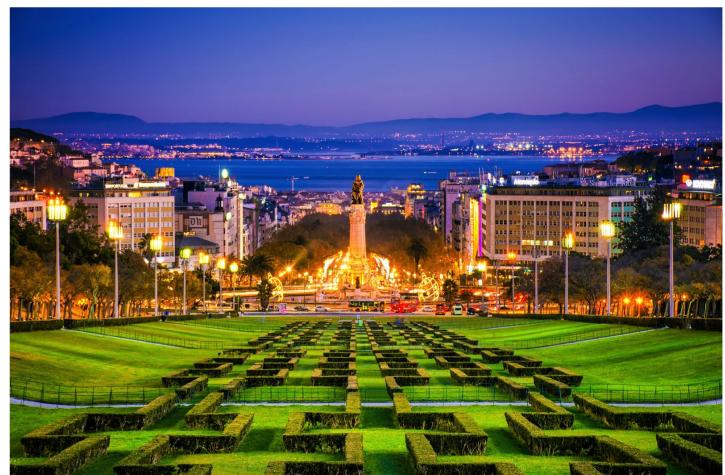
by carlos souza

Aubay Portugal

AGENDA

- O Dojo
- CODING DOJO
- MOTIVAÇÃO
- HISTÓRIA
- UM POUCO MAIS A FUNDO
- REGRAS
- PAPÉIS
- COMO FUNCIONA
- RANDORI, PREPARED KATA E KAKE KATA
- RETRÔ
- ESTRUTURA
- DEPOIMENTOS
- FORA DA IT
- PIZZA E BEER TIME!

QUEM EU SOU?



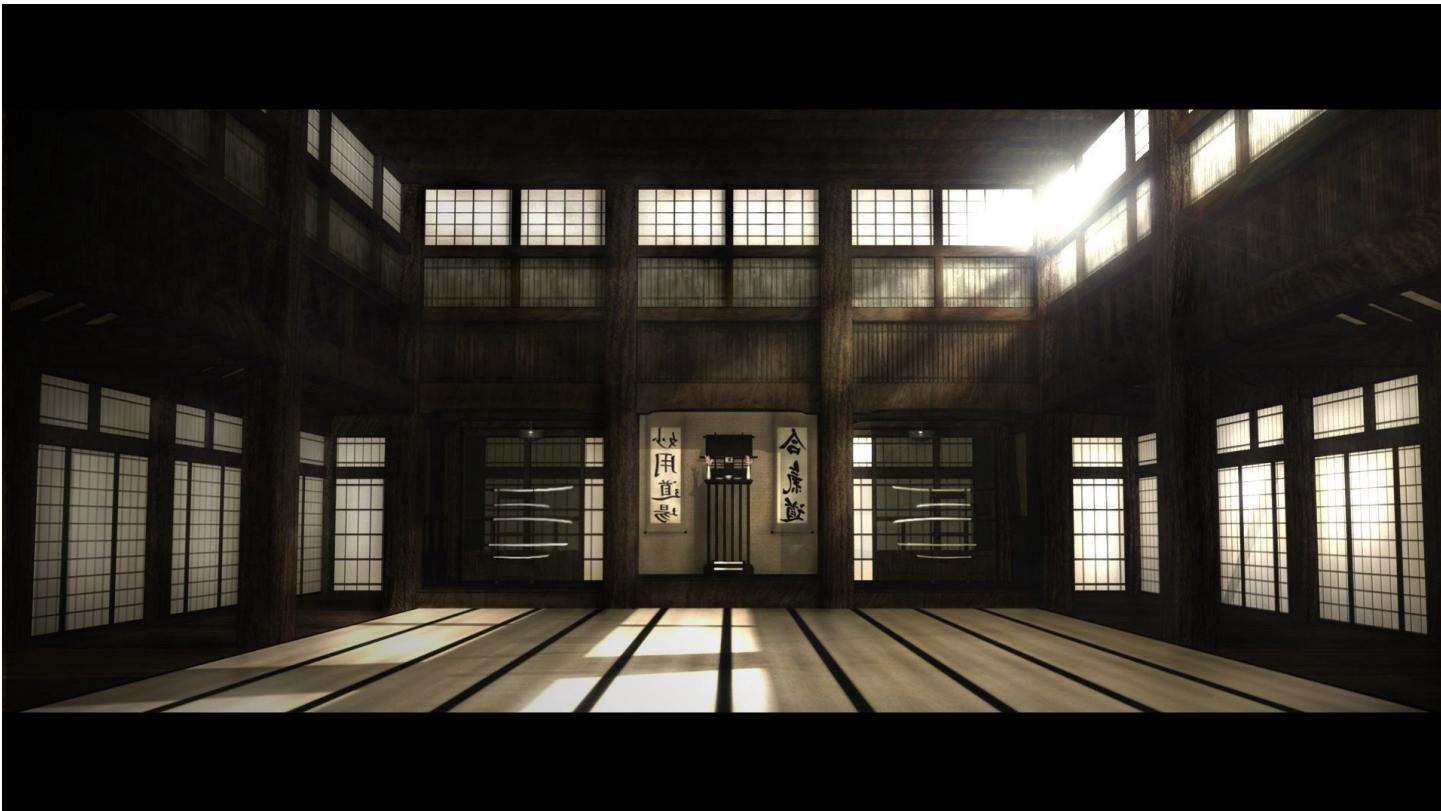
O Dojo

道場

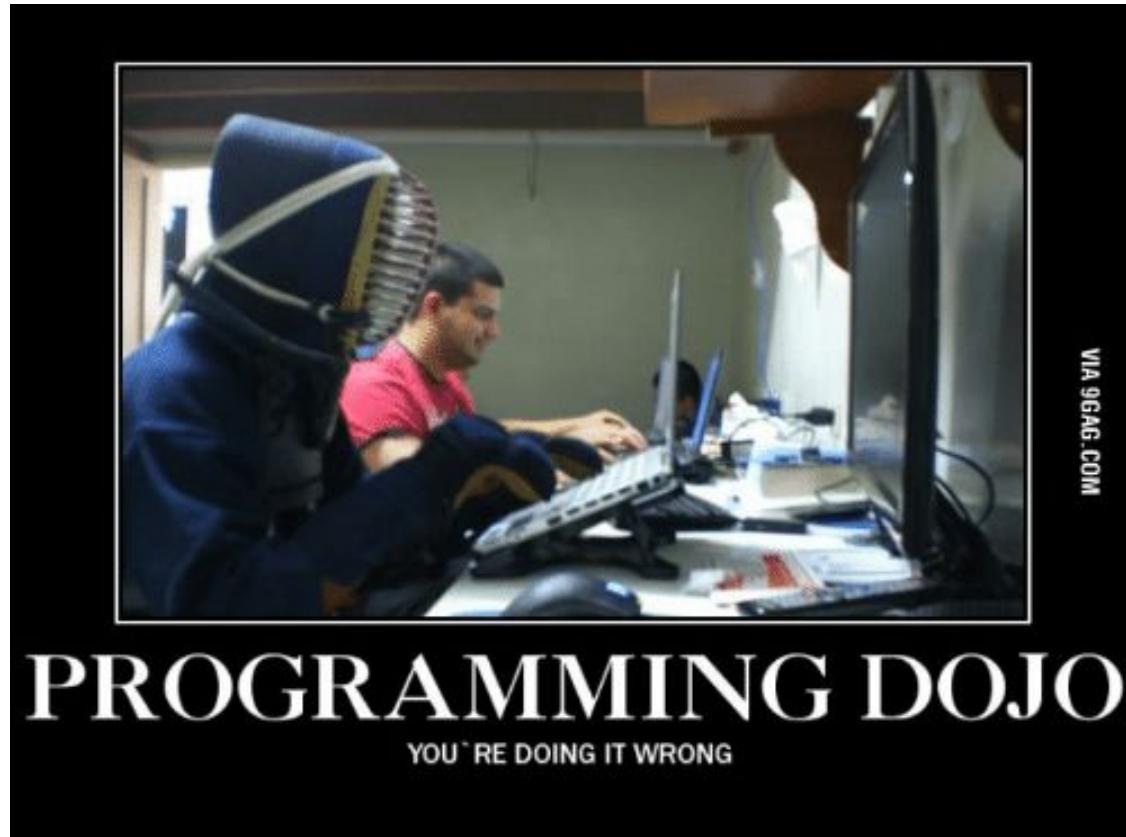
[do] [jo]

LOCAL PARA APRIMORAR TÉCNICAS
APRENDER COM O MESTRE E AMIGOS
SEMPRE COM RESPEITO

MUITO MAIS DO QUE UMA SIMPLES ÁREA, O DOJÔ DEVE SER RESPEITADO COMO SE FOSSE A CASA DOS PRATICANTES. POR ISSO, É COMUM VER O PRATICANTE FAZENDO UMA REVERÊNCIA ANTES DE ADENTRAR, TAL COMO SE FAZ NOS LARES JAPONESES.



CODING Dojo



o CODING Dojo nada mais é que do um “LOCAL DE TREINAMENTO DE CÓDIGO”, ou “LOCAL DE TREINAMENTO DE PROGRAMAÇÃO”

MOTIVAÇÃO



ATLETAS TÊM CRONOGRAMAS RIGOROSOS COM PRÁTICAS MUITO BEM DEFINIDAS.

ARTISTAS REFINAM SUAS TÉCNICAS DIARIAMENTE....



E NÓS DA ÁREA DE TI, O QUE FAZEMOS PARA MELHORAR NOSSAS HABILIDADES?

SE VOCÊ RESPONDEU "QUASE NADA", BOM, VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO!

MOTIVAÇÃO

NOSSA DEDICAÇÃO NA HORA DE REFINAR HABILIDADES LÓGICAS E DE PROGRAMAÇÃO, NOSSA CRIATIVIDADE E CAPACIDADE DE SOLUCIONAR PROBLEMAS, É PRATICAMENTE NULA EM COMPARAÇÃO A OUTRAS PROFISSÕES. ISSO PODE GERAR ALGUNS PROBLEMAS.



MOTIVAÇÃO

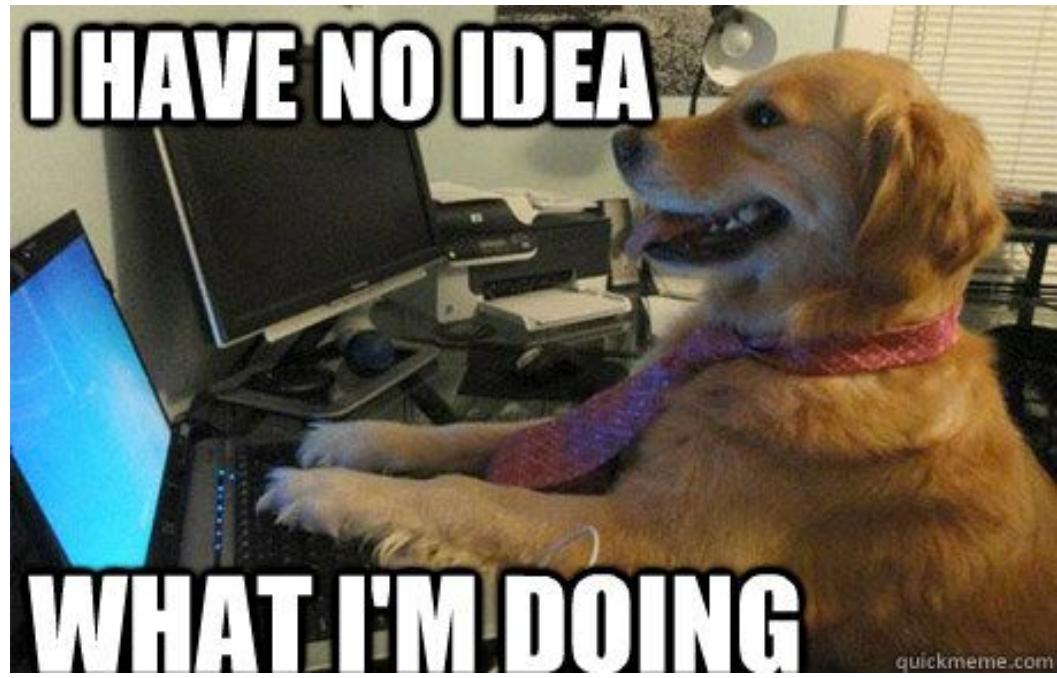
ESPERAR QUE CRIADORES DE SOLUÇÕES FAÇAM SEU TRABALHO AO MESMO TEMPO QUE BUSCAM ALTERNATIVAS MELHORES É PERMITIR QUE ERREM QUANDO DEVERIAM ESTAR FAZENDO O MELHOR TRABALHO POSSÍVEL.

Fixing a bug in production.



MOTIVAÇÃO

Novas técnicas, linguagens, ferramentas, assim como frameworks e processos, surgem a todo momento e times de desenvolvimento têm que se adaptar a essas mudanças. Então, muitas vezes, somos levados a adquirir e desenvolver competências durante o nosso dia a dia de trabalho, o que pode provocar um aumento nos riscos de um projeto. Estamos usando algo novo, sem saber exatamente como ele funciona, sem ter testado e praticado, e rezando para que tudo dê certo no final.



MOTIVAÇÃO

ASSIM COMO UM DOJO DE ARTES MARCIAIS, ELE É UM AMBIENTE SEGURO, SEM PRECONCEITOS E DE COLABORAÇÃO, INCLUSIVO, PARA TESTAR NOVAS IDEIAS, COMPARTILHAR CONHECIMENTOS, PRATICAR HABILIDADES E, PRINCIPALMENTE, SE DIVERTIR.



HISTÓRIA

- * DÉCADA DE 70 , O PSICÓLOGO DR. K. ANDERS ERICSSON APRESENTOU O CONCEITO.
- * EXECUTAR TAREFAS ESPECÍFICAS ATÉ ALCANÇAR EXCELÊNCIA
- * TEORIA DAS 10 MIL HORAS PARA SE TORNAR UM EXPERT

Why Are We Here Today?



*CRIADO EM 1999 O CONCEITO CODEKATA

*CRIADO POR DAVE THOMAS

(UM DOS 17 DEVELOPERS QUE ASSINARAM O MANIFESTO ÁGIL)

*APOIADO POR ROBERT C. MARTIN

(UNCLE BOB - OUTRO SR. QUE ASSINOU O MANIFESTO)

HISTÓRIA

- * 2004 CRIADO O PRIMEIRO CODING DOJO (LAURENT BOSSAVIT E EMMANUEL GAILLOT)
- * BASEADO NAS IDEIAS E DAVE THOMAS E ANDERS ERICSSON
- * DIFERENCIAL DE AMBIENTE COLABORATIVO E DESCONTRAIDO

UM POUCO MAIS A FUNDO

PAIR PROGRAMMING: PROGRAMAÇÃO EM PAR;

BABY STEPS: CADA ETAPA PARA A SOLUÇÃO DEVE SER PEQUENA O SUFICIENTE PARA QUE TODOS POSSAM COMPREENDER E REPLICAR MAIS TARDE;

REFACTORING: REFATORAÇÃO DE CÓDIGO;

TEST DRIVEN DEVELOPMENT — TDD: ANTES DE SER ESCRITO UMA IMPLEMENTAÇÃO DE CÓDIGO É ESCRITO UM TESTE;

COLLECTIVE OWNERSHIP: O CÓDIGO FONTE NÃO TEM DONO E NINGUÉM PRECISA SOLICITAR PERMISSÃO PARA PODER MODIFICAR O MESMO

RUBBER DUCK: BASEADO NO *THE PRAGMATIC PROGRAMMER* (DAVE THOMAS) - UM PROGRAMADOR EXPLICA SEU PROBLEMA PARA UM PATO DE BORRACHA, DESCREVENDO LINHA A LINHA O CÓDIGO QUE JÁ FOI ESCRITO



UM POUCO MAIS A FUNDO



CODING DOJO NÃO É UM SHOW OU UMA COMPETIÇÃO!

REGRAS

ALGUMAS REGRAS GERAIS DO CODING DOJO DEVEM SER SEGUIDAS PARA QUE A REUNIÃO SEJA PRODUTIVA:

- SALA COM ESPAÇO E CADEIRAS SUFICIENTES PARA TODOS OS PARTICIPANTES;
- EM GERAL NECESSITA-SE DE UM PROJETOR E APENAS UM COMPUTADOR (A QUANTIDADE DE COMPUTADORES VAI DEPENDER DO FORMATO DE REUNIÃO ESCOLHIDO);
- UM QUADRO BRANCO PARA ESBOÇAR E PROJETAR DISCUSSÕES;
- UM PROBLEMA A SER RESOLVIDO, NORMALMENTE UM PROBLEMA DE LÓGICA;
- DETERMINAR O TEMPO QUE A REUNIÃO IRÁ DURAR, GERALMENTE DURA DE 1H A 1:30H .
- ENQUANTO O TESTE ESTIVER VERMELHO, A PLATÉIA APENAS OBSERVA, NO VERDE, PODE OPINAR.

REGRAS

O QUE NÃO FAZER:

- CORRER PARA TERMINAR UM PROBLEMA;
- RESOLVER PROBLEMAS REAIS;
- DISCUSSÕES ENTRAR EM “FLAMEWARS”;
- DEIXAR PESSOAS SEM ENTENDER UMA RESOLUÇÃO, OU PASSO;

PAPÉIS

SENSEI

PILOTO

Co PILOTO

PLATÉIA



COMO FUNCIONA?

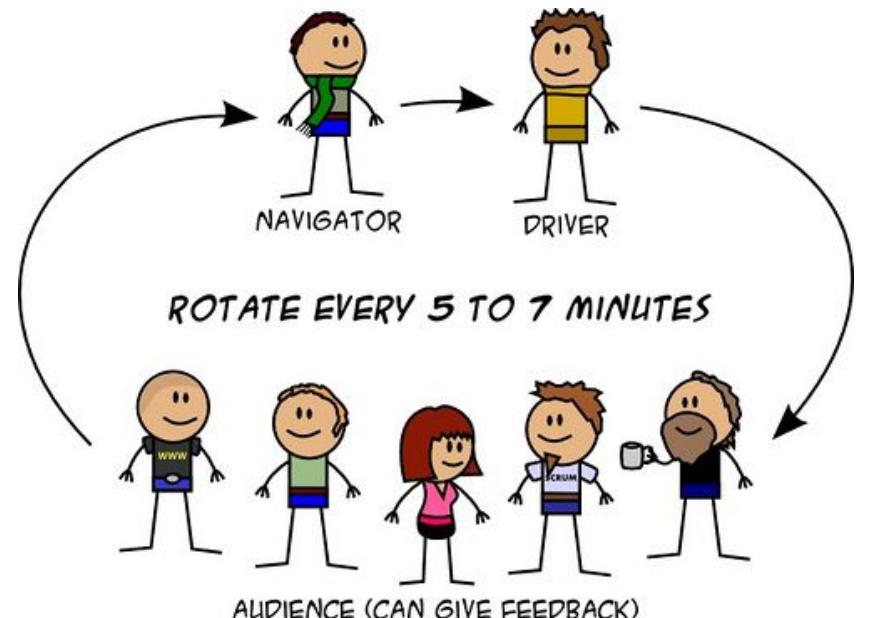
NO INÍCIO DE CADA REUNIÃO OS PARTICIPANTES DISCUTEM SOBRE O PROBLEMA QUE SERÁ SOLUCIONADO E A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO SERÁ UTILIZADA.

UM DOS PARTICIPANTES EXERCE A FUNÇÃO DE ORGANIZADOR, DENOMINADO **SENSEI**.

EXISTEM VÁRIOS FORMATOS DE REUNIÃO DO CODING DOJO, OS MAIS DIFUNDIDOS SÃO: **RANDORI**, **PREPARED** E **KAKE KATA**.

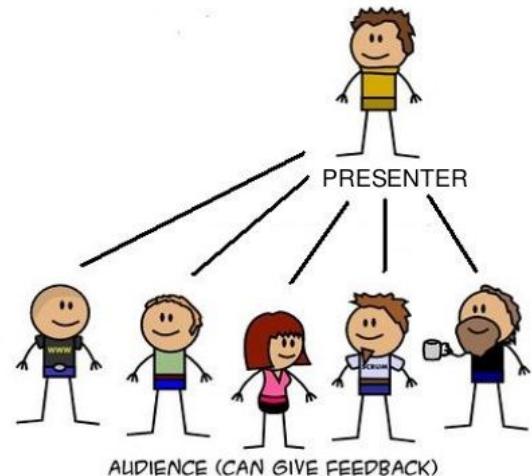
CODING DOJO - RANDORI

UM COMPUTADOR LIGADO A UMA TELA MAIOR, A CADA 5 A 7 MINUTOS DOIS PARTICIPANTES JUNTAM-SE PARA RESOLVER O PROBLEMA PROPOSTO, EXPLICANDO O PROCESSO PARA A PLATEIA. PARA DESENVOLVER A SOLUÇÃO UTILIZA-SE TDD. UM DOS PARTICIPANTES É O PILOTO, ENQUANTO O COPILOTO APONTA OS ERROS E O QUE PODE SER MELHORADO. OS OUTROS PARTICIPANTES NÃO AJUDAM ATÉ QUE UM TESTE PASSE OU ATÉ UM PEDIDO DE AJUDA. AO FINAL DO TEMPO O COPILOTO TORNA-SE PILOTO E ALGUM MEMBRO DO PLATÉIA ASSUME O PAPEL DE COPILOTO. O DOJO ENCERRA QUANDO O DESAFIO É SOLUCIONADO OU QUANDO O TEMPO DEFINIDO ACABA.



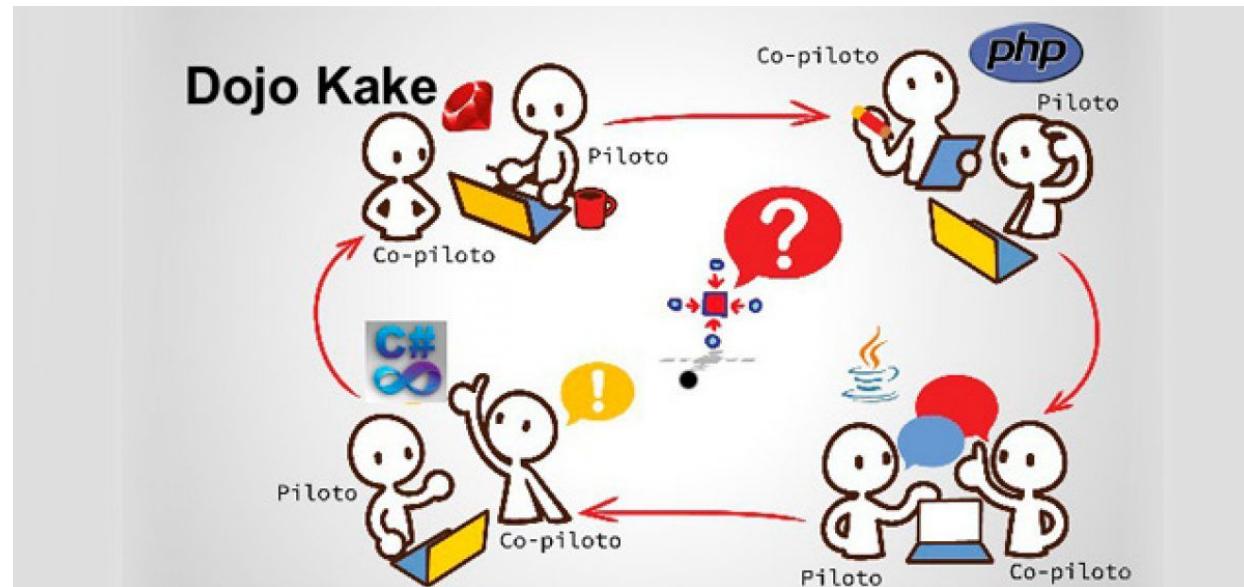
CODING DOJO - PREPARED KATA

É UTILIZADO APENAS UM COMPUTADOR LIGADO A UM PROJETOR, UM OU MAIS PARTICIPANTES JÁ RESOLVERAM O DESAFIO UTILIZANDO TDD E BABY STEPS ANTES DA REUNIÃO. A SOLUÇÃO É APRESENTADA A PLATÉIA DURANTE A REUNIÃO, O APRESENTADOR COMEÇA MOSTRANDO A SOLUÇÃO DESDE O INÍCIO, EXPLICANDO CADA ETAPA. É PERMITIDO QUE A PLATÉIA FAÇA PERGUNTAS OU SUGESTÕES A QUALQUER MOMENTO DA APRESENTAÇÃO. AO FINAL DA APRESENTAÇÃO TODOS OS PARTICIPANTES DEVEM ESTAR APTOS PARA A REPRODUZIR AS ETAPAS E RESOLVER O MESMO PROBLEMA APÓS A REUNIÃO



CODING DOJO - KAKE KATA

É UMA VARIAÇÃO DO FORMATO RANDORI KATA. UTILIZA DIVERSOS COMPUTADORES E, EM CADA UM, UMA DUPLA DEVE RESOLVER UM PROBLEMA DIFERENTE OU O MESMO PROBLEMA EM LINGUAGENS DIFERENTES. AS ROTAÇÕES OCORREM DENTRO DA DUPLA E ENTRE DUPLAS. AO TÉRMINO DO CICLO, O PILOTO TORNA-SE COPILOTO EM OUTRO COMPUTADOR E O COPILOTO TORNA-SE O PILOTO, FICANDO RESPONSÁVEL POR EXPLICAR AO COPILOTO O PROBLEMA QUE ESTÁ SENDO RESOLVIDO. NESTE CASO NÃO EXISTE PLATÉIA.



CODING DOJO - RETRÔ

INDEPENDENTE DO FORMATO DE DOJO ESCOLHIDO, AO FINAL DE CADA REUNIÃO É REALIZADA UMA RETROSPECTIVA A FIM DE LEVANTAR E AVALIAR OS PONTOS POSITIVOS E NEGATIVOS, COMPARTILHAR AS LIÇÕES APRENDIDAS COM O GRUPO.

- O que aprendemos?
 - O que gostamos?
 - O que pode melhorar?



ESTRUTURA

1. DEFINIR O OBJETIVO E ESCOLHER UM DESAFIO (~10 MINUTOS): ANTES DA REUNIÃO, OS PARTICIPANTES DECIDEM QUAL SERÁ O FOCO DO ENCONTRO E QUAL LINGUAGEM SERÁ USADA PARA DESENVOLVER A SOLUÇÃO.
2. DISCUSSÃO DO PROBLEMA (~20 MINUTOS): OS PARTICIPANTES DISCUTEM DIFERENTES POSSIBILIDADES DE RESOLUÇÃO E GERAM UMA LISTA DE TAREFAS PARA GUIAR AS DUPLAS DURANTE A FASE DE CODIFICAÇÃO.
3. CODIFICAÇÃO (~60 A 120 MINUTOS): OS PARTICIPANTES DEFINEM QUAL SERÁ A FORMA DO DOJ (KATA OU RANDORI) E COMEÇAM A CODIFICAÇÃO, APLICANDO AS TÉCNICAS PARA A OPÇÃO ESCOLHIDA.
4. RETROSPECTIVA (~30 MINUTOS): OS PARTICIPANTES DISCUTEM A RESPEITO DA EXPERIÊNCIA QUE TIVERAM.

DEPOIMENTOS



CODING DOJO - PREPARED KATA



FORA DA IT

A IDEIA DE UM DOJO NÃO PERTENCE A UMA ÚNICA DISCIPLINA COMO ARTES MARCIAIS OU PROGRAMAÇÃO. ESTES MESMOS CONCEITOS QUE VOCÊ ACABOU DE VER, QUE PODEM SER APLICADOS EM OUTRAS ÁREAS.

"CERTO, MAS COMO EU FAÇO ISSO?"

DA MESMA FORMA QUE UM DOJO FUNCIONA: COM PESSOAS DISPOSTAS A COLABORAR PARA RESOLVER PROBLEMAS, APRENDER NOVAS TÉCNICAS E COMPARTILHAR CONHECIMENTOS.





OBRIGADO!



@carlossouzadev



csouza@aubay.com