

C++リファレンスサイトcpprefjp でのドキュメンテーション

高橋 晶 (Akira Takahashi) faithandbrave@GitHub Preferred Networks, Inc. 2017/11/18 (土) OSSドキュメンテーション勉強会

cpprefjpとは

- · プログラミング言語C++の日本語リファレンスサイト
- 特徴は、標準ライブラリの全てのクラス、全ての関数 にサンプルコードを提供するのを目標にしていること
- 多くのユーザーにとって重要なのは概要文章とサンプルコードである、という考えが基本としてある

サイト規模

- ・現在、3,000ページ超の情報を提供中
- 標準ライブラリのリファレンスがメインだが、各所からの強い要望にともなって言語機能の解説もはじめている
- · C++14までは、ほぼほぼ全体を網羅している
 - マイナーなライブラリ機能は保留中
 - · 言語機能はC++11以降の新機能のみ
- · 現在、C++17とC++20に対応中 (次期バージョン)

執筆環境

- ・GitHubリポジトリでMarkdownでドキュメントを書 いて、
- ・それをHTMLに自動変換して GitHub Pagesのリポジトリにデプロイしている
- · Markdown -> HTMLの変換サーバーは、サイト管理 者の一人であるめるぽんの個人サーバーを使用

マネタイズ

- ・なし
- ・管理者、執筆者含めて全てボランティア
- ・法人化して企業スポンサーを募ることも考えられたが、 手が回らず停滞中
- ・サーバー代はめるぽん個人が負担している。 彼が運営しているWandboxサービスが収入源

議論場所

- ・GitHub Issueのみ
- GitterやSlackのようなチャットを用意する予定はいまのところない
 - 議論の履歴が追いにくくなると困るから
 - 気軽に要望を言えすぎても対応しきれないから、ある程度のハードルとしてIssueを議論場所にしている
- · 正式な議論の場以外 (たとえばTwitter) は、コントリビュータ の合意を得られる場ではないので議論場所とは見なしていない

GitHub + Markdownの何がいいか

- ・ブラウザで編集するWikiと違って、 ローカル環境に全てのドキュメントデータを持てる
- ・全てプレーンテキストだからgrep、一括置換、解析などが楽
- ・文書構造を統一化しやすい
- ・ページ単位の編集ではなくコミット単位の編集なので、 関連した修正を追跡しやすい

Markdown拡張

- Markdownは表現力がそれほど高くない
- しかし、プログラミング関係のドキュメントには、いろいろ な表現が必要になる
- · cpprefjpでは、以下のような拡張記法を定義している
 - ・ コードブロック中識別子の修飾(リンク、文字色など)
 - · (主に) SEO用のページメタ情報
 - · 数式 (Mathjax)

コードブロック中識別子の修飾

・ コードブロックのすぐ下に、箇条書きで修飾リストを 並べる

```
```cpp
#include <vector>
int main()
 std::vector < int > v = \{1, 2, 3\};
 v.emplace_back(4);
111
* emplace_back[color ff0000]
* std::vector[link /reference/vector.md]
```

## ページメタ情報 1/3

· ページ名 (見出し1) のすぐ下に、箇条書きでメタ情報 を並べる

```
emplace_back
* vector[meta header] 所属するヘッダファイル
* std[meta namespace] 所属する名前空間
* vector[meta class] 所属するクラス
* function[meta id-type] 機能の分類(クラス、関数、定数など)
* cpp11[meta cpp] どのバージョンから入った機能か
```cpp
template <class... Args>
void emplace_back(Args&&... args);
111
```

ページメタ情報 2/3



直接構築で新たな要素を末尾に追加する。

この関数の引数 args... は、要素型Tのコンストラクタ引数である。当関数の内部で要素型 T のコンストラクタを呼び出し、追加する要素を構築する。

ページメタ情報 3/3

```
<meta charset="UTF-8">
<title>vector::emplace_back - cpprefjp C++日本語リファレンス</title>
<meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1">
<meta name="keywords" content="
 C++,標準ライブラリ,リファレンス,ドキュメント,STL,std,cpp11,vector,std,vector,function
<meta name="title" content="vector::emplace_back - cpprefjp C++日本語リファレンス">
<meta itemprop="name" content="vector::emplace_back - cpprefjp C++日本語リファレンス">
<meta property="og:title" content="vector::emplace_back - cpprefjp C++日本語リファレンス">
<meta property="og:url" content="https://cpprefjp.github.io//reference/vector/emplace_back.html">
<meta property="og:site_name" content="cpprefip - C++日本語リファレンス">
<meta property="og:type" content="article">
<meta property="oq:description" content="直接構築で新たな要素を末尾に追加する。">
<meta name="twitter:card" content="summary">
<meta name="twitter:title" content="vector::emplace_back - cpprefjp C++日本語リファレンス">
<meta name="twitter:url" content="https://cpprefjp.github.io//reference/vector/emplace_back.html">
<meta name="twitter:description" content="直接構築で新たな要素を末尾に追加する。">
```

数式 1/2

・ページ単位でMathjaxを有効にし、TeX記法で数式を 記述する

```
# hypot
* cmath[meta header]
* std[meta namespace]
* function[meta id-type]
* [mathjax enable] このページでMathjaxを有効にする
* cpp11[meta cpp]
この関数の効果である以下の式は、三平方の定理の式変形である:
f(x, y) = \sqrt{x^2 + y^2} $
```

数式 2/2

この関数は、「三平方の定理」によって、直角三角形の斜辺の長さを求める よび斜辺cがあったとき、辺の長さは、三平方の定理によって以下の関係が成

$$a^2 + b^2 = c^2$$

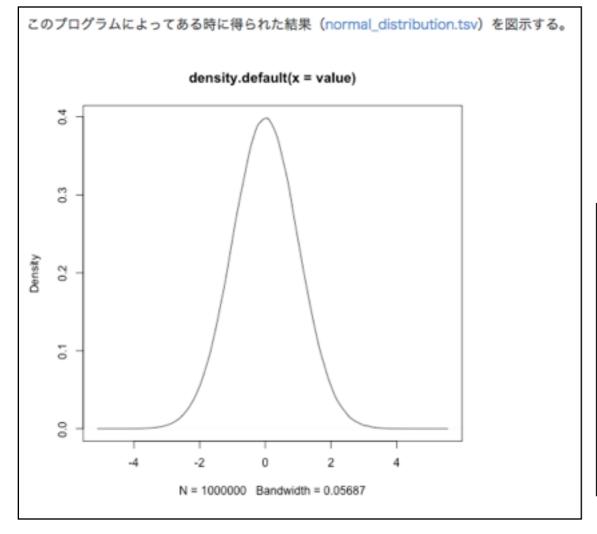
この関数の効果である以下の式は、三平方の定理の式変形である:

$$f(x,y) = \sqrt{x^2 + y^2}$$

a² + b² は c² と等しくなるため、2乗の和に対する平方根を求めることで、 する辺aとbの長さを与えることで、戻り値として斜辺cの長さが返される。

チャート管理

- ・値の遷移や統計などを可視化したチャートは、画像管理用のリポジトリに入れている
- ・チャートはR言語で書いて、そのソースコードもリポジトリに入れている
- · これによって、サイト内画像の書き方も、ある程度統一できている



```
# normal_distribution.R
png("normal_distribution.png")

x <- read.table("normal_distribution.tsv")
value = x$V1

plot(density(value))</pre>
```

権限付与 1/3

- ・サイトの編集を手伝っていただける方は、常に募集している
- · Pull Requestを送ってくれてマージまでしたら権限付与

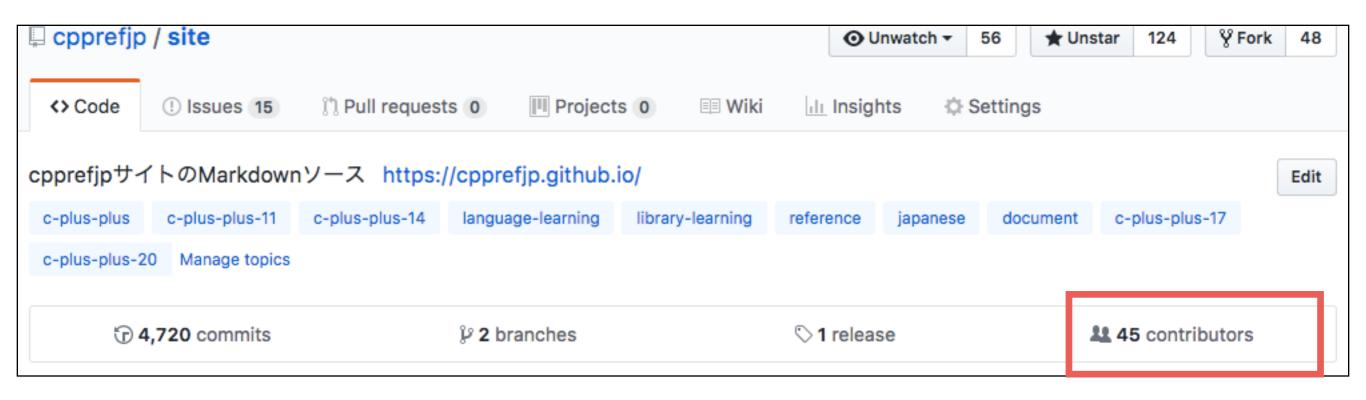
権限付与 2/3

・Webの編集画面からPull Requestを送れる



権限付与 3/3

· 現在のコントリビューター状況 (GitHubに移行してから)



https://github.com/cpprefjp/site/graphs/contributors

検索エンジン

・最近 saki7@GitHub さんが作ってくれた



FAQ 1/3

- · Q. ボランティアベースでいつまで続けられそうか?
 - · 私が生きてる限りは、一人でも続けるつもり。 心が折れたらわからない (何度も折れてる)

FAQ 2/3

- · Q. 最新・次期規格への対応は、どれくらいのスピードでやるつもり?
 - のんびり。そのさらに次の規格がでるまでには 終わらせたい気持ち

FAQ 3/3

- · Q. 言語入門やチュートリアル、言語機能の網羅的な解説を書く予定は?
 - ない。継続的なコントリビュータがやってくれるのであれば検討するが、言語バージョンごとに用意するのもたいへん
 - 需要があるからできるわけではないのと、 作っておわりではないのが難しい

まとめ

- · GitHub + Markdownで管理すると、いろいろラク
- Markdownの独自拡張はどうしても必要になる
- 画像もプレーンテキストで書けば管理できる
- ・コントリビュータのみなさん、ありがとう