

Coding Dōjō

PHP - Hypertext Preprocessor





Jonata Weber

Software Engineer

Becker Healthcare / Trabalha com PHP há 4,5 anos

✉ jonataa@gmail.com

🐙 github.com/jonataa

Calebe Oliveira

Web/Mobile Developer

EComp | SaguTech / Trabalha com PHP há 6 anos

becalebe@gmail.com ✉

github.com/calebeoliveira 🐙



Agenda

- Por que treinar?
- Dōjō?
- O que é, e como funciona um Coding Dōjō?
- Objetivos
- Metodologias ágeis
 - Pair programming, TDD, Refactoring e Baby Steps

Let's start!

Por que treinar?

- Programadores não treinam!
- O Brasil teria chegado ao penta sem treino?
- Os desenvolvedores participam de campeonatos no dia-a-dia. Mas e o treino?
- Um campeonato serve como treino?

Por que treinar?

“A expressão **Treino** ou **Treinamento** refere-se à aquisição de **conhecimento, habilidades e competências** como resultado de formação profissional ou do ensino de **habilidades práticas** relacionadas à competências úteis específicas”

–Wikipédia



Dōjō?

Dōjō é o local onde se treinam as artes marciais japonesas.
(Wikipédia)

Metodologias ágeis

- Pair Programming
- TDD (Test Driven Development)
- Refactoring
- Baby Steps

Como funciona um Coding Dōjō

- Piloto: Escreve o código
- Co-piloto: Explica o que o piloto está fazendo e o ajuda
- Rodada:
 - Dura 7 minutos
 - Piloto se une ao grupo, co-piloto vira piloto e alguém do grupo vira co-piloto
- Grupo só fala:
 - Quando teste está verde (passou)
 - Antes de escrever um teste (para decidir o que será feito)

Exemplo

Calculadora :)

Desafio 0

Neste problema, você deverá exibir uma lista de 1 a 100, um em cada linha, com as seguintes exceções:

- Números divisíveis por 3 deve aparecer como 'Fizz' ao invés do número;
- Números divisíveis por 5 devem aparecer como 'Buzz' ao invés do número;
- Números divisíveis por 3 e 5 devem aparecer como 'FizzBuzz' ao invés do número'.

Desafio 1

Jokenpo é uma brincadeira japonesa, onde dois jogadores escolhem um dentre três possíveis itens: Pedra, Papel ou Tesoura.

O objetivo é fazer um juiz de Jokenpo que dada a jogada dos dois jogadores informa o resultado da partida.

As regras são as seguintes:

- Pedra empata com Pedra e ganha de Tesoura
- Tesoura empata com Tesoura e ganha de Papel
- Papel empata com Papel e ganha de Pedra

Desafio 2

Números são bonitos se contiverem um dígito 4 e não contiverem um dígito 9. Quais números entre 14063 e 24779, são bonitos?

Dica:

```
range(1, 100);  
echo (string) 5;
```

Desafio 3

Sua tarefa é processar uma seqüência de números inteiros para determinar as seguintes estatísticas:

- Valor mínimo
- Valor máximo
- Número de elementos na seqüência
- Valor médio

Exemplo: Dada a seqüência "6, 9, 15, -2, 92, 11", temos como saída:

- Valor mínimo: -2
- Valor máximo: 92
- Número de elementos na seqüência: 6
- Valor médio: 21.8333333333333

links interessantes

Respostas aqui:

<https://github.com/jonataa/erbase2014-php-dojo>

PHP The Right Way

<http://www.phptherightway.com/>

Better Workflow in PHP

https://www.youtube.com/watch?v=84j61_al0q8

Obrigado!!