

Coding Dojo



**Como se tornar um
bom profissional?!**

SUCCESS



Um bom profissional é
feito de

10% de talento

e

90% de suor!



Portanto, a
maior parte
do nosso
sucesso
consiste
em...



treinar...

treinar...





treinar...

treinar...





treinar...



e treinar!

**Programadores
não treinam!!!**

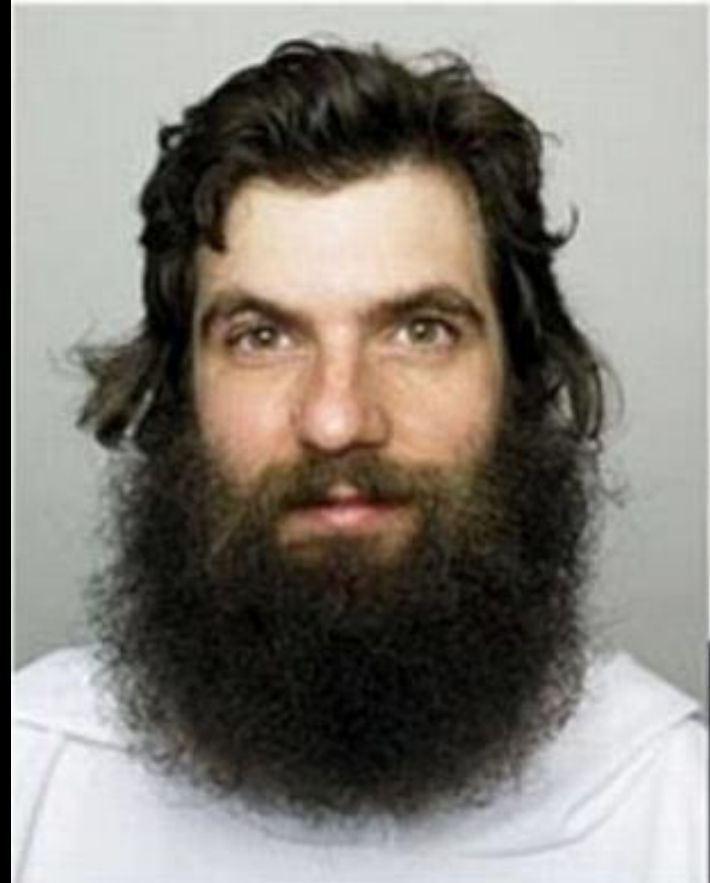
Por que?!

Pressão do dia-a-dia

Programador
SEM emprego

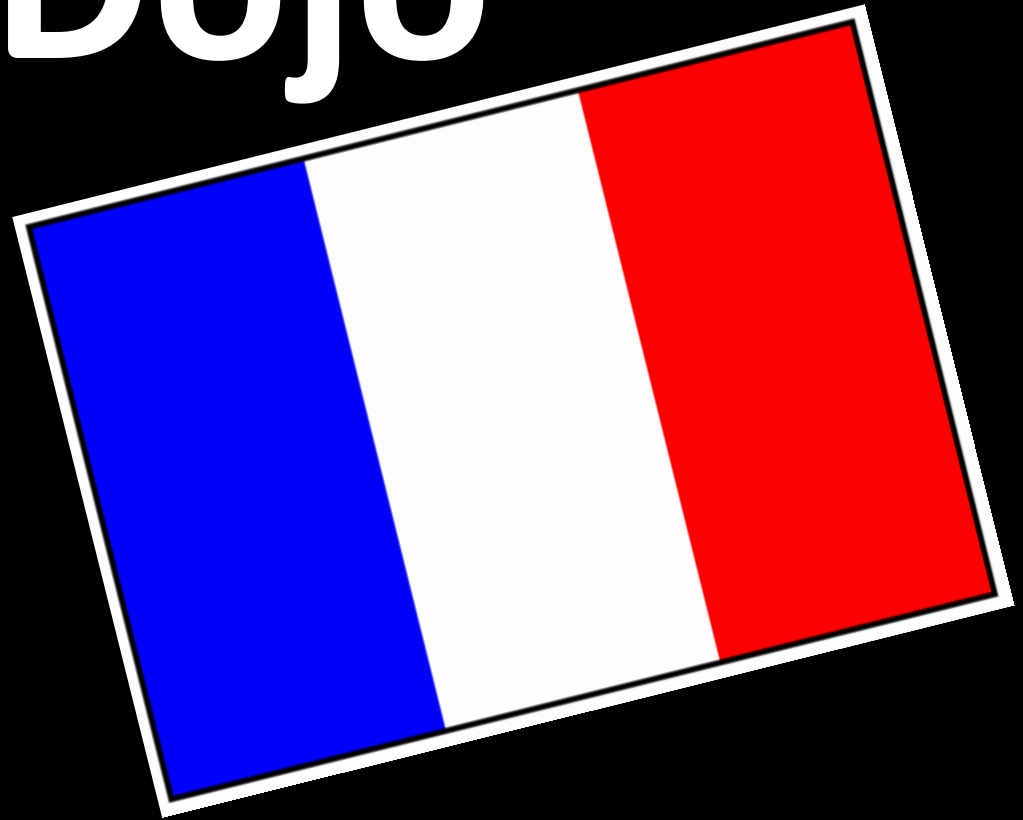


Programador
COM emprego



Neste contexto surge o **Coding Dojo**

Criado por um
grupo de
programadores
franceses.




Objetivo: **treinar programação!!!**

Dojo = espaço para treinar artes marciais



“Reunião na qual um grupo de pessoas se junta para trabalhar um **desafio de programação**. Estas pessoas estão lá para se **divertir** e, **engajadas** no uso de **boas práticas**, **melhorar suas próprias habilidades de programação**”

(fonte: <http://codingdojo.org>)

A photograph showing a group of people, likely students or professionals, gathered around a large, round, light-colored wooden table in a modern, open-plan office or classroom setting. Two individuals on the left are focused on a laptop, while others are visible in the background, some looking towards the camera. The environment is bright and collaborative.

Coding Dojos

Elementos de um Coding Dojo



**Desafio
comum**

Piloto

Co-piloto

Platéia

**Computador
+ Projetor**

Coding Dojos

Alguns princípios...

- **Aprendizado contínuo**
 - Foco no processo e não na solução
- **Ambiente seguro**
 - Não competitivo
 - Colaborativo (pair programming)
 - Inclusivo
- **Falha e redundância**



4 Regras básicas

REGRA Nº 1:
Sempre começar do Zero!



REGRA Nº 2: Todos devem entender!


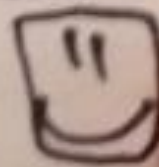



REGRA Nº 3:

TDD (Test Driven Development)

Core of TDD

③

- **RED**: test fails 
- **GREEN**: test passes 
- **REFACTOR**
↳ CLEAN Code + Tests 

ESCREVER O TESTE

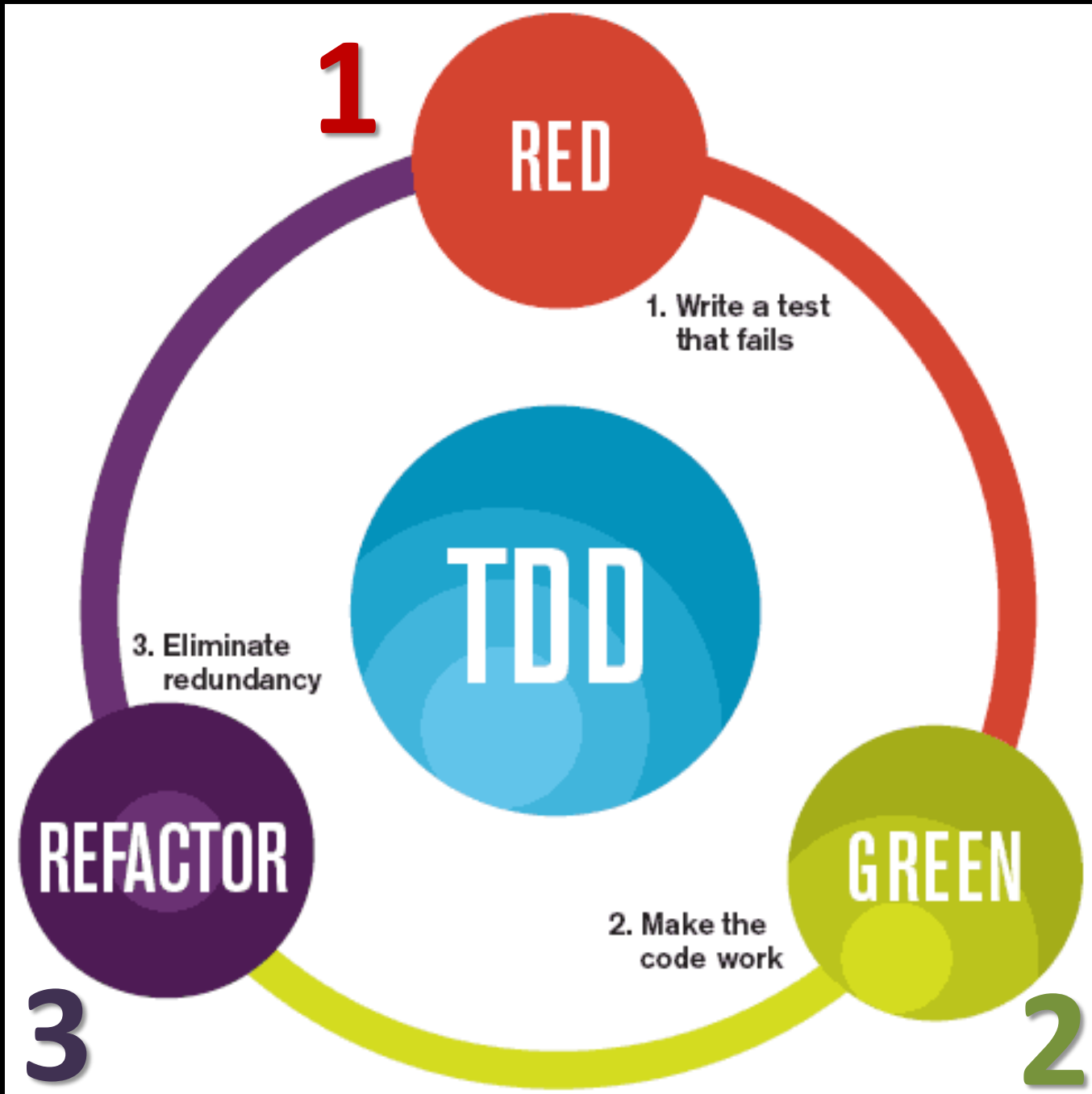
ANTES DO CÓDIGO?


Test First.



TDD como nossa Rede de proteção







baby steps...
to big dreams.

REGRA Nº 4:
Baby steps (passos de bebê)





**"BOTA CASACO,
TIRA CASACO!"**

ADOROCINEMA



3 Formatos de Coding Dojo

KATA

- Piloto e copiloto **fixos**
- Resolvem o problema antes, e depois apresentam a solução **ao vivo**
- Todos podem interromper e tirar dúvidas

```
    "should return a bag with a gem of 10 when there's 1 error" in  
    Loot.new.split(Loot[DA, 1]).should == [DA, 10]  
  end  
  
  it "should return a bag with 2 gems of 10 when there's 2 errors" in  
    Loot.new.split(Loot[DA, 10, 1]).should == [DA, 10]  
  end  
  
  it "should return 2 bags with one gem of 10 when there's 2 errors" in  
    Loot.new.split(Loot[DA, 10, 10, 1]).should == [DA, 10]  
  end  
  
  it "should not split when 1 gem is more than 1 error" in  
    lambda { |Loot.new.split(Loot[DA, 1])|.should raise(ArgumentError)  
  }  
  end  
  
  it "should return 3 bags with one gem of 10 when there's 3 errors" in  
    Loot.new.split(Loot[DA, 10, 10, 10]).should == [DA, 10, 10]  
  end  
  
  it "should return 2 bags with 10" in  
  
end  
end
```



RANDORI



- Problema é resolvido **ao vivo**
- Após o turno de 5-10 minutos:
 - O piloto volta para plateia
 - O copiloto vira piloto
 - Um novo copiloto é convidado da plateia.
- Comentários da plateia somente no **verde**. No **vermelho**: SILÊNCIO!

KAKE

- Formato mais novo! Quase um Randori
- Nível mais avançado



- Vários pares simultâneos
- Problemas diferentes em cada par
- Pessoas trocam de máquina a cada turno.

no final...

O que foi bom?

O que foi ruim?

O que podemos melhorar?

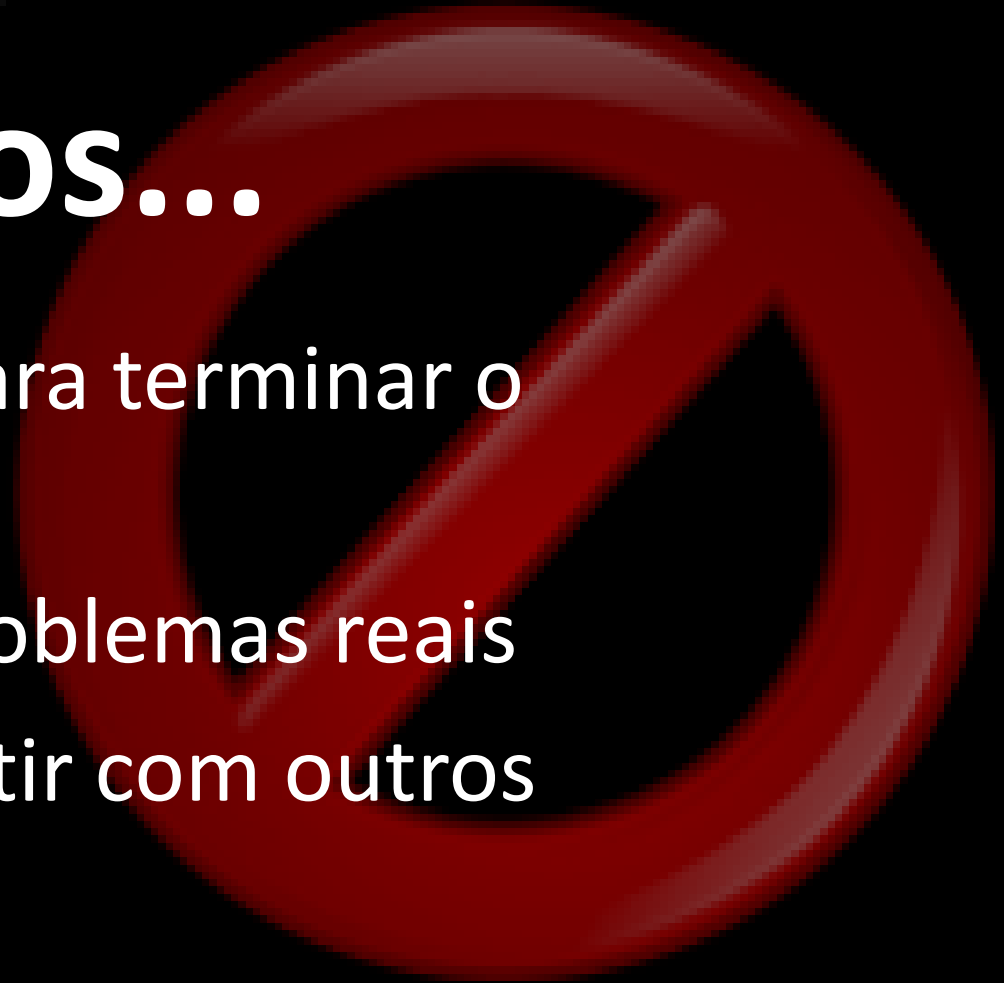
Objetivos do Coding Dojo

- Praticar
- Aprender
- Ensinar
- Discutir soluções com bases concretas (código)

O que **NÃO** faremos
no Coding Dojo

Não faremos...

- Não correremos para terminar o problema
- Não utilizarmos problemas reais
- Não vamos competir com outros participantes
- Não vamos deixar pessoas sem entender
- Não faremos discussões “xiitas” sobre tecnologias diferentes



Referências

Coding Dojo em 5 minutos

http://pt.slideshare.net/serge_rehem/coding-dojo-em-5-minutos

Problemas para treinar em Coding Dojo

<http://dojopuzzles.com>

Como explicar TDD para o seu chefe

<http://tdd.caelum.com.br>

Episódio de podcast sobre Coding Dojo

<https://www.lambda3.com.br/2018/11/lambda3-podcast-116-coding-dojo/>



Bora Dojar!!!

1º Desafio: FizzBuzz

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'.

Resultado esperado do 1º

Desafio: FizzBuzz

1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8, Fizz, Buzz, 11, Fizz,
13, 14, Fizz Buzz, 16, 17, Fizz, 19, Buzz, Fizz, 22,
23, Fizz, Buzz, 26, Fizz, 28, 29, Fizz Buzz, 31, 32,
Fizz, 34, Buzz, Fizz,(...)

2º Desafio: Imprime Cheque

Apesar de o volume de cheques emitidos tenha diminuído drasticamente nos últimos anos, principalmente devido a popularização dos cartões de crédito e débito, eles ainda são utilizados em muitas compras, especialmente a de valores altos. E para auxiliar no seu preenchimento, vários estabelecimentos possuem máquinas que dado o valor da compra, preenchem o cheque com o seu valor por extenso.

Desenvolva um programa que dado um valor monetário, seja retornado o valor em reais por extenso.

Exemplo:

- 15415,16 -> quinze mil quatrocentos e quinze reais e dezesseis centavos
- 0,05 -> cinco centavos
- 2,25 -> dois reais e vinte e cinco centavos