

第1回 ソフトウェア研究会in G.A

2011年6月17日

ソフトウェア研究会in秋葉原

講師 池田公平

ソフトウェア研究会の目的

- ソフトウェアエンジニアの技術向上
 - ✓ 正しい知識を身につけ、最新の技術を習得する
 - ✓ リソースの共有により、作業の効率化を図る
 - ✓ ソフトウェア開発(特にC++)のノウハウを蓄積し、情報を供給する。
- エンジニア間での技術交流
- 若手エンジニアの教育と育成

ソフトウェア研究会のルール

- 費用は原則手弁当
- すべてにおいて自己負担、自己責任
- ここで研究・勉強した事の利用・公表・商用利用は原則自由
- 参加者は常に紳士的、友好的にふるまうこと
- エンジニア間の交流を大事にすること
- 定期的に親睦会を開催すること
- 参加者は、ゲームアーツ社の承認を得たものに限る(池袋分室の特別ルール)

この会がもたらすもの

- 新しい技術を習得する
- 疑問点・問題点を解決する
- 未知の新しいテクノロジーを学習する
- 自分が習得した技術、開発した新しいテクノロジーの発表
- プロジェクト・会社の垣根を越えたエンジニアの交流
- 仕事の効率化・モチベーションの向上
- エンジニアの待遇改善・収入アップ(の可能性)

この会がもたらさないもの

- なんらかの権利・利権の取得
- 労働を伴わない対価・お金
- なんらかの義務・強制事項(ルール外で)
- 一部の人にしか有益でない事柄
- お金儲けの方法

第1回

- 参加者の意識レベルの整合
 - 講師紹介
 - 参加者自己紹介
 - 現在のエンジニアの置かれている立場について、概論
- 研究会の議題について
- 今後の運用ルールについて
- 質疑応答

メニュー

- C++のテクニック
- コードレビュー◎
- デバッグのやりかた
- オブジェクト指向・アスペクト指向について
- 開発プロセスについて
- UMLの学習
- ソフトウェアエンジニア概論
- ペアプログラミング

C++メニュー

- C++の特徴
- C++による作業の効率化
- C++コーディングスタンダード
- C++ワンポイントレッスン
- STL, BOOSTライブラリの使い方
- テンプレートテクニック
- テンプレートメタプログラミング