



Coderetreat in tddyyx

基本的なアクティビティ

TDD ピンポン

TDD Ping Pong

1 人がテストを書き、もう 1 人がプロダクションコードを書く。

ナビゲーターとドライバー

Navigator/Driver

1 人がナビゲーター、もう 1 人がドライバーをやる。5 分ごとに交代してもよい。

ツールがないアクティビティ

マウス使用禁止

No mouse

マウスやトラックパッドを使わない。キーボード操作しかできない。

テキストエディタのみ

Text editor only

IDE を使わない。

紙に書く

Paper only

紙の上でコーディングする。

機能がないアクティビティ

プリミティブ禁止

No naked primitives

値型、プリミティブ型は使わない。Array 型、リストやハッシュテーブルなどのコンテナもプリミティブとし、オブジェクトの境界にはこれを使わない。オブジェクトはラップされる必要がある。言語が提供するクラスを使わない。

条件分岐禁止

No conditional statement

条件文(if, while, switch, 三項演算子等)による分岐は使わない。

ループ禁止

No loops

繰り返し構文(for, while, until, do..while...等)は使わない。

品質制約のアクティビティ

1 メソッド 4 行以下

Only 4 lines per method

1 メソッドあたり 4 行以下にする。

イミュータブル限定

Immutables only

不変オブジェクトしか使ってはならない。

背伸びするアクティビティ

名詞の代わりに動詞

Verbs instead of Nouns

クラス名など普段名詞をあてるオブジェクトを動詞にする。

コード交換

Code Swap

他のペアと途中で書きかけのコードを交換する。

黙って抜け穴を探せ

Mute with find the loophole

TDD ピンポンで会話は禁止。テストの穴を見つけてパスするための最低限の実装しかない Evil Coder を演じる。

ガチで TDD

TDD as if you mean it

Uncle Bob による 3 つのルールに従う。

1. 失敗するユニットテストをパスするまでプロダクションコードを書いてはならない。
2. 失敗させるのに十分なテストが書けたらそれ以上テストコードを書いてはならない。コンパイルエラーも失敗とみなす。
3. 1 つのユニットテストをパスさせるのに十分なコードが書けたらそれ以上プロダクションコードを書いてはならない。