

チーム開発実践入門

2.4～2.7

中村

目次

- 2.4～2.5 ケーススタディと問題点
- 2.6 理想的なプロジェクトとは
- 2.7 まとめ

2.4~2.5 問題点

5. 起動するまで壊れていることに気づかない
->CI(5,7章)
6. 他メンバーの修正を上書きして消してしまう
->バージョン管理システムの活用(3章)
7. 自信を持ってリファクタリングできない
->テストの作成(5章)
8. バグの修正時期がわからず、デグレートも追跡できない
->チケット管理システム+バージョン管理システム(4~6章)
9. ブランチ・タグを活用できていない
->バージョン管理システム(3章)
10. テスト環境や本番環境では動かない
->依存関係の解決、環境依存のコントロール(3,6章)
11. リリースが複雑で手順書が必要となる
->CD(6章)

2.6 理想的なプロジェクトとは

ポイント

1. チケット管理システムなどに課題などが集約されている
2. できる限りバージョン管理システムを利用する
3. 繰り返し再検証可能なCIシステムを用意する
4. 環境の影響を最小限にとどめ、常にリリース可能にしておく
5. すべてを記録して追跡可能にする

これまで経験したプロジェクトでは、、、

プロジェクト	1	2	3	4	5
4in1	○	△	○	○	○
銀座	○	○	×	○	○
コラボ	○	○	×	○	○

2.7 まとめ

- 理想的なプロジェクト
= 2.6を実行しているプロジェクト
- 自動化できることは可能な限りツールに任せる
- 詳細は3章以降で！！