

ThoughtWorks®

OO training

TDD & TASKING

郑培真 (pzzheng@thoughtworks.com)
周颖(ybzhou@thoughtworks.com)

两个原则：

1. write new code only if you first have a failing automated test.
2. eliminate duplication:

编程节奏：

1. **Red** - write a little test that doesn't work, perhaps doesn't even compile at first
2. **Green** - make the test work quickly, committing whatever sins necessary in the process.
- 3 **Refactor** - eliminate all the duplication created in just getting the test to work.

TASKING

两个原则：

1. 增量迭代式开发的思想列 task
2. 每个 task 都应该是可以测试的
3. 每个 task 时间控制在有限时间以内（比如半个小时）

练习网址：

- ◆ <https://github.com/garora/TDD-Katas>
- ◆ <https://sites.google.com/site/steveyegge2/practicing-programming>
- ◆ <http://codekata.com/>
- ◆ <https://blog.codinghorror.com/the-ultimate-code-kata/>

猜数字游戏：

游戏系统会随机给出四个不重复的数字，玩家看不见，但玩家可以猜这四个数字分别是几。猜的数字序列自左向右，如果猜对了数字也猜对了数字在序列中所处的位置，就记为一个A，如果猜中了数字在序列中，但位置不对，则记为一个B。游戏会一直提示玩家猜数字的结果，比如“xAxB”，直至玩家猜对全部结果，则提示为“4A0B”，游戏结束。