

「新規アプリの設計」を設計する

@yoshikuni_kato

俺コン Vol.1

2017/10/02

Who am I ?

- Yoshikuni Kato (加藤由訓)
[@yoshikuni_kato](#)
- iOS Engineer (2.5 years)
- Yahoo! Japan -> OHAKO
- Radi-Hey →



Presentation at iOSDC 2017 ¹



¹ <https://speakerdeck.com/yoching/guan-shu-woyin-shu-tositedu-sushu-kifang-falsepointo>

「新規アプリの設計」とは

企画・デザイン



実装・コーディング

「新規アプリの設計」とは

企画・デザイン



開発の決め事



実装・コーディング

- ・ 開発手法
- ・ ツール
- ・ アーキテクチャ
- ・ ライブラリ
- ・ . . .

「新規アプリの設計」とは

企画・デザイン



開発の決め事



実装・コーディング

- ・ 開発手法
- ・ ツール
- ・ アーキテクチャ
- ・ ライブラリ
- ・ . . .

← 「新規アプリの設計」

今日の話 - 「新規アプリの設計」 を設計する

「新規アプリの設計」 フェーズについて、以下の点を検討（≒設計）してきた

- 何を決めるか
- どの観点から決めるか

※ あくまでも一例で、今後、こういう議論をしていきたい

設計を重視する理由

- 実装時にありがちな問題
 - 「あれ、このライブラリ足りない」が後で発覚する
 - 決めたことに後悔する（ちゃんと考えておけば・・・）
 - 新メンバーに伝えることが多い & 一度に伝えられない

→ 先に検討できる箇所はしておく

検討内容・結果をドキュメント化しておく

自分の経験

- 受託開発で、0からの開発を繰り返す
- xcodeproj を作る前に、開発方針のドキュメントを作成（Markdownなど）
- 検討項目自体、毎回アップデートする

このドキュメントのフォーマットを共有する

→ このフェーズに関する知見・議論を増やしていきたい

新規iOSアプリ実装前に決めることリスト

- githubで公開しました
- yoching/
iOSAppDevelopmentPreparationList ²

² <https://github.com/yoching/iOSAppDevelopmentPreparationList>

前提

プロジェクトの性質

(規模、期間、運用の有無、注力する点、制約、一般的なプロジェクトとの違いなど)

プロダクトの性質

(使う技術、Framework、対応OS、対応端末など)

開発者のモチベーション

(やりたいこと、最近の流行、前のプロジェクトの反省点など)

決めること

開発手法

- GitHubFlow
- コードレビュー
- ペアプログラミング
- スクラム
- テスト駆動開発 (TDD)
- ...

タスク管理ツール

- spreadsheet
- zenhub
- trello
- github issue
- カンバン
- ...

開発ツール

ライブラリ管理

- CocoaPods
- Carthage

使用例

- 前提条件を書き出す
- 選択肢の中でどれを実際に選択したかとその理由を書く

前提

プロジェクトの性質

- 複数人開発
- 納期短め
- 凝ったUIにしたい
- アーキテクチャなどは自由

プロダクトの性質

- 地図使用
- WebAPI使用
- iOS9以上

開発者のモチベーション

- DIコンテナを使っていなかったので使いたい
- bitriseで配布自動化したい
- アニメーション実装こだわりたい

決めること

開発手法

- GitHubFlow❤️
- コードレビュー❤️
- ペアプログラミング
- スクラム
- テスト駆動開発 (TDD)
- ...

複数人開発のためレビューはしっかり実施

タスク管理ツール

- spreadsheet
- zenhub❤️
- trello

何を決めるか

項目一覧

- 開発手法
- タスク管理ツール
- 開発ツール
- ライブラリ
- アーキテクチャ / デザインパターン
- フレームワークの分割
- コーディング規約
- やりたい書き方
- 参考にするアプリ

詳しくはGitHubで

- `yoching/iOSAppDevelopmentPreparationList` ²

² <https://github.com/yoching/iOSAppDevelopmentPreparationList>

どの観点から決めるか

どの観点から決めるか - 3つの前提条件

1. プロジェクトの性質
2. プロダクトの性質
3. 開発者のモチベーション

これらの条件を複合的に判断して決める

条件 1 - プロジェクトの性質

- 規模
- 期間
- 開発メンバー
- その後の運用体制
- 注力する点
- 制約の有無
- このプロジェクト特有の点 / 一般的な点

条件 2 - プロダクトの性質

- 対応OS
- 使う技術
 - ネットワーク通信の有無
 - DBの有無
 - Framework
 - ...

条件3 - 開発者のモチベーション

- やってみたいこと
- 最近の流行
- 前のプロジェクトの反省点

プロジェクトと直接関係なさそうでも書き出してみると良い
各メンバーの意見を出し合う

どの観点から決めるか - 3つの前提条件

1. プロジェクトの性質
2. プロダクトの性質
3. 開発者のモチベーション

これらの条件を**複合的に**判断して決める

まとめ

- 新規アプリの設計（開発の決め事）について考えていることとそのリストを共有
- 今後、こういう議論をして、コミュニティ的に知見をためていきたい

参考

- Building Fabric.app in Swift, Javi Soto, 2016 ³
- iOS アプリ開発の補助ツールのベストプラクティス, 宇佐見 公輔, 2016 ⁴
- Advanced Graphics with Core Animation, Tim Oliver, 2016 ⁵
- Awesome iOS ⁶
- Awesome swift ⁷

³ <https://academy.realm.io/posts/slug-javi-soto-building-fabric-in-swift/>

⁴ <https://iosdc.jp/2016/c/node/40>

⁵ <https://academy.realm.io/posts/tryswift-tim-oliver-advanced-graphics-with-core-animation/>

⁶ <https://github.com/vsouza/awesome-ios>

⁷ <https://github.com/matteocrippa/awesome-swift>