



AgileなRuby教育術

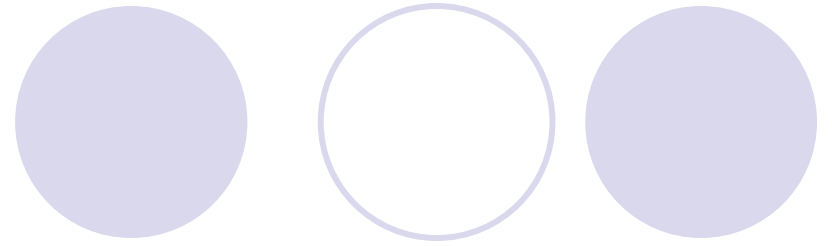
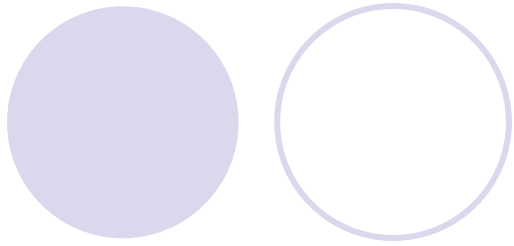
EY-Office 吉田 裕美

自己紹介

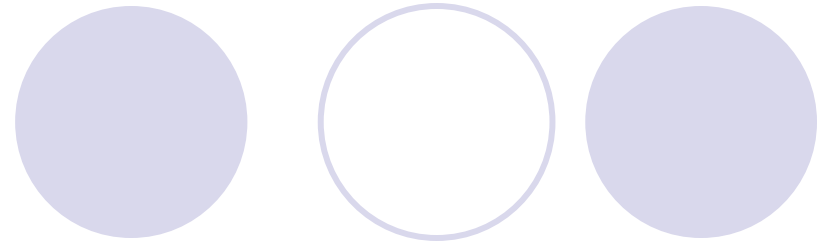
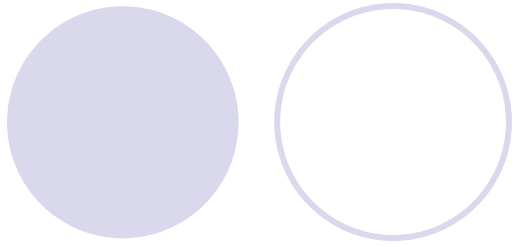


EY-Office

- 吉田 裕美 (ヨシダ ユウミ)
- 6年前に独立、有限会社EY-Office設立。
Ruby/Java/PerlでWebアプリ等の受託開発を始める。
- 昨年より、本格的に教育関係の仕事を開始。
内容は Ruby、Rails、オブジェクト指向、Java、Seasar2など。
- <http://www.ey-office.com>



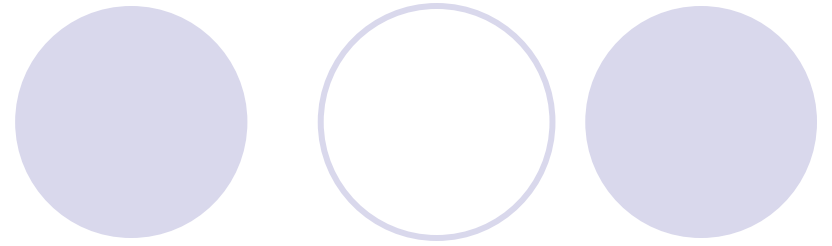
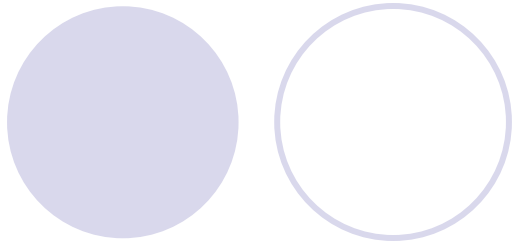
Ruby 開発者の増員、困ってま
せんか？



Ruby 開発者の教育、困ってま
せんか？



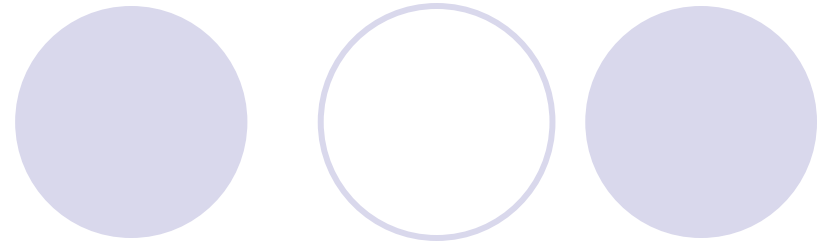
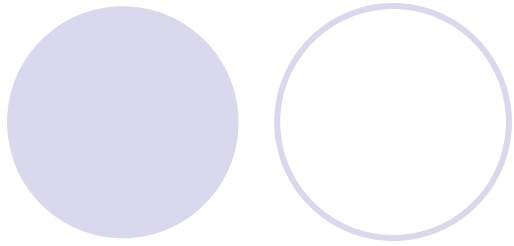
Rubyは、プログラミングを楽しく
するために作られた言語です。



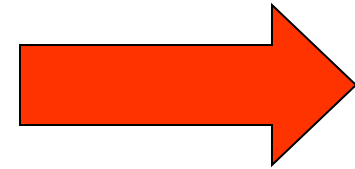
Ruby is Agile

ソフト開発実習の問題(1)

- 開発の進み具合は人によってかなり違う。
- なかなか解答に近づけない人もいる。
- しかし、一人一人のペースに合わせた指導は難しい。



そこで ペアプロ



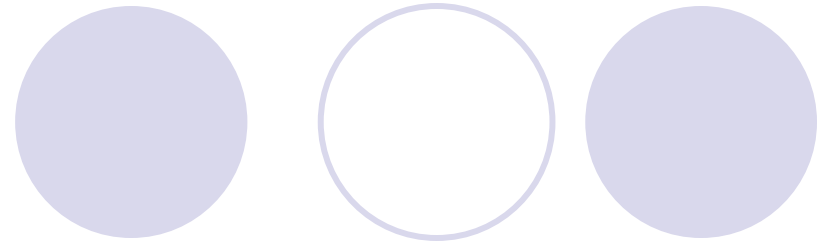
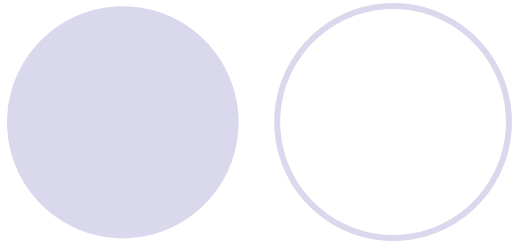
ペアプロ実習の良い点

- 2人で論議するので、考え込んでいる時間がない。
- 論議を聞き耳を立てていると生徒の思考過程がわかる(ことがある)。
- スキルの差が吸収できる(気がする)。
- 論議が盛り上がっているので活気がある。
- 実習の時間が長くない。

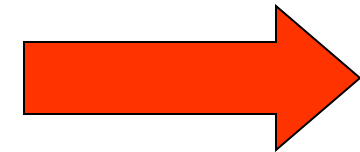
ソフト開発実習の問題(2)

実習では、ある程度の大きさのコードを作らないと現実的な体験にはなりません。

- しかし・・・
 - 初心者は間違えます。
 - 初心者のデバック能力は低いです。
- したがって、時間内に終わらないこともあります。



そこで **テスト駆動実習**



- テストコードを与え、テスト駆動開発を行う。

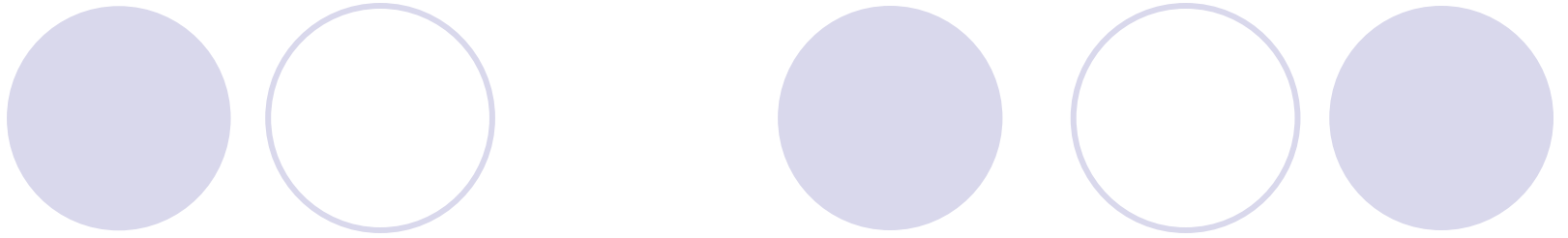
テスト駆動実習の良い点

- ある程度の大きさのソフトでもクラス単位でテストするので、大きなコードの完成できる。
- クラス単位でテストをパスさせて行くので短いサイクルで達成感を与えられる。
- テストコードをパスさせるという、ゲーム感覚でプログラミングが進む。
- 実習時間が長くない。

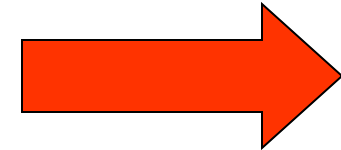
Ruby教育の問題点

Rubyコードで書かれた良いオブジェクト指向入門のテキストがない(?)

- オブジェクト指向言語Rubyの理解にオブジェクト指向は必須なのに。



良書があればRubyで
書かれてなくても使おう



- サンプルや課題のコードのみRubyを用意すればOK(!?)

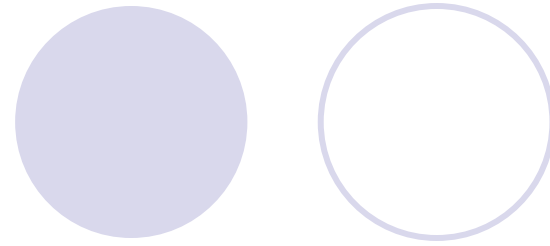
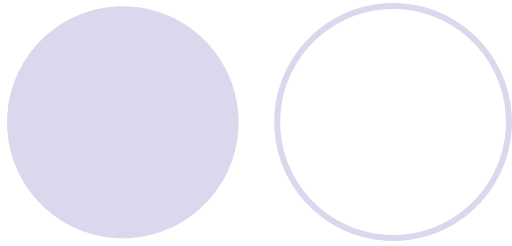


「なぜ、あなたはRubyでオブジェクト指向開発ができないのか」

サンプルファイルのダウンロード ページ

<http://www.gihyo.co.jp/books/support.php/4-7741-2222-X#sampledata>

- ・C#版(小野修司様による移植)
- ・C++版(田中秀生様による移植)
- ・Ruby版(吉田裕美様による移植)



EY-Office

みなさまも是非お試しください。