

とある道場の
乱取稽古
TDD Dojo

TDD 道場

～ みんな TDD やってみよう! ～



わんくま同盟 ゲリラ企画 - TDD 道場

TDD 道場 ～ 乱取り

- プロジェクトに接続された 1台の PC でコーディングする。
- ペアでコーディングする。
- 5 ～ 10分間隔でペアの片方を交代する (今回は5分)。
ドライバー ⇒ 抜ける、ナビ ⇒ ドライバー、聴衆 ⇒ ナビ
- **コーディングを担当**しているときは、自分が何をしているのかを**説明しながらキーボードをタイプ**する。こうすることで聴衆も、何が起きているのかを理解できる。
- **聴衆**は、テストが **GREEN** の場合にだけ、設計について意見を述べてもよい。テストが **RED** の状態では、設計については質問しかできない。(RED の時に助け舟を出していいのは、アドバイザーのみ)
- **聴衆**が今行われている作業について混乱してきたら、コーディングしている人は手を止め、今やっていることを説明する。



名古屋#11 の お題

- Fizz Buzz
- (VB or C#) と Java

Java のファースト ドライバー & 技術アドバイザーは、
秋野氷雨さんです。ありがとうございます。



Fizz Buzz

- 《Wikipedia から引用》
最初のプレイヤーは「1」と数字を発言する。次のプレイヤーは直前のプレイヤーの次の数字を発言していく。ただし、3で割り切れる場合は「Fizz」、5で割り切れる場合は「Buzz」、両方で割り切れる場合は「Fizz Buzz」を数の代わりに発言しなければならない。ゲームは、以下のとおりに発言が進行する。
1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8, Fizz, Buzz, 11, Fizz, 13, 14, Fizz Buzz, 16, ...
- FizzBuzz クラスの string Say(int) メソッドを作る

