

Article original a: CodingDojo.org



Aquest article es parla d'una pràctica de desenvolupament de competències àgils que està guanyant protagonisme darrerament: els Coding Dojo.

DEFINICIÓ

El Coding Dojo són reunions en les que un grup de programadors s'apleguen per treballar en un repte de programació. Es reuneixen per passar-s'ho bé mentre practiquen d'una manera pensada per millorar les seves habilitats.

El ParisDojo s'enfoca en programar al davant d'altres, el més sovint partint de zero, en un termini molt curt (de 60 a 90 minuts). Es fan servir diferents llenguatges de programació, diverses eines i formats d'exercicis. Aquest estil considera el resultat de l'exercici com un èxit quan es completa dins d'un temps predeterminat i, (i només i) quan els participants poden repetir l'exercici a casa independentment.

Al final de l'article trobaràs "Els principis del CodingDojo" per aprofundir en la filosofia d'aquesta tècnica.

PREMISES

Adquirir habilitats de programació hauria de ser un procés continu.

CARACTERÍSTIQUES

- Entorn no competitiu, col·laboratiu i divertit.
- Tots els nivells de participants són benvinguts.
- S'accepta provar noves idees.

REQUERIMENTS

- Una sala amb prou seients (normalment l'audiència varia entre 5 i 20 persones)
- Almenys un PC o portàtil
- Un projector

PROCÉS (VERSIÓ PARISDOJO)

- 2 minuts: decidir una data per la següent sessió
- 25-30 minuts: una retrospectiva ràpida sobre la darrera sessió, que va funcionar i que va ser frustrant
- 10 minuts: decidir sobre un tema per aquesta sessió.
(als passos anteriors els hi diem el protocol "següent, anterior i present")

- 40 minuts o així: a programar! Estils: PreparedKata o RandoriKata (veure més avall).
- 5 a 10 minuts: una pausa de 5 a 10 minuts per discutir com van les coses.
- 40 minuts: continuem programant!

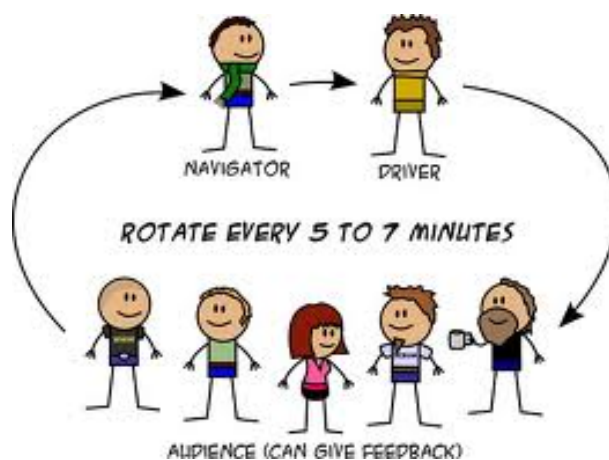
TIPUS DE SESSIONS

PreparedKata

- Un presentador mostra com solucionar el problema des de zero, usant TDD (Test Driven Development) i BabySteps (fer les coses en passos tan petits com es pugui).
- Tots els passos han de ser entesos pels assistents.
- El públic només ha d'interrompre si no enten alguna cosa.

RandoriKata

- El problema es soluciona per una parella (pilot i copilot)
- Tots els presents estan convidats a ajudar
- La parella té un petit cicle de 5 o 7 minuts per avançar, fent servir TDD i BabySteps.
- Al final del cicle, el pilot torna a l'audiència, el copilot passa a ser pilot i una persona de l'audiència passa a ser copilot.



Font: jrufasto5.blogspot.com

PRINCIPS DEL CODINGDOJO

1. La primera regla

Una regla important sobre els Dojo és: a un Dojo un no pot discutir un aspecte sense el codi, i tampoc es pot mostrar el codi sense els seus tests. És un moment d'aprenentatge de disseny on es té present que "el codi és el disseny" i que el codi sense els seus tests simplement no es considera.

2. Trobant un mestre

El mestre no pot ser un mestre en tots els aspectes. Per exemple, em sento prou segur amb les funcions recursives i amb el processament de llistes, però no sé com crear ni una aplicació web simple. Per sort, d'altres que és la primera vegada que fan recursivitat fa anys que fan aplicacions web!

3. Vine amb les teves relíquies

Saps com fer una cosa, ja l'has fet abans i pots explicar perquè aquest codi és millor que aquell altre. L'objectiu és fer-ho de nou ara i explicar-ho als altres per compartir el que saps i has après.

4. Apren de nou

Per aprendre algo de nou, cal primer que ho oblidem. Però no és senzill oblidar algo quan estem sols. És més fàcil quan prestem tota la nostra atenció a algú que prova d'aprendre-ho per primera vegada. Podem aprendre dels errors dels altres i dels nostres propis si escoltem amb atenció.

5. Baixem el ritme

Quan aprenem estem forçats a baixar el ritme. Un pot anar més ràpid quan fas servir trucs que has après, però no pots anar ràpid i aprendre al mateix temps. Està bé, no tenim cap pressa. Podriem continuar fent les coses iguals, però quina mena de data límit aconseguirem si al final invertim quatre setmanes més en aquest assumpte en comptes d'altres quatre diferents? És a dir, quan arribem a la següent activitat és perquè vam superar l'anterior o és perquè vam passar "de puntetes"?

6. Llença't!

En algun moment un comença a dominar una matèria i vol ficar-se a una altra. Aquells que s'avorreixen s'haurien de llençar primer a fer o rebre una presentació. La meta és tornar a tenir un bon nivell de motivació amb un nivell inicial acceptable de dificultat.

7. Pregunta a un mestre

Si et sembla difícil, busca d'altres companys que puguin avaluar el teu codi i ensenyar-te algo nou relacionat. Pregunta de nou fins que la matèria no presenti cap dificultat per tu.

8. Domina una matèria

Si algo et sembla senzill, explica-ho als altres que ho troben difícil. Explica'ls-hi de nou mentre tinguin dificultats.