

第87号

平成8年12月

E-mail: © 1996

shimz@mb.inforeweb.or.jp

LDG04167@niftyserve.or.jp

SCだより

編集発行人

清水吉男

(株)システムクリエイツ

横浜市緑区中山町 869-9

電話 045-933-0379

FAX 045-931-9202

ソフトウェア開発の原則

「ソフトウェア開発 201の鉄則」から



要求は理解するのが難しく、規定するのも難しい。この問題に対する悪い解決策は、次の空しい望みを抱いて、要求仕様書を作る仕事をずさんやして、急いで設計とコーディングに進むことである。

1. どんなシステムでもシステムがないよりましだ。
2. この要求仕様書でも遅かれ早かれ結局うまくいくようになるだろう。
3. あるいは、設計者はシステムを作っていくうちに、どんなシステムを作ったらよいか分かってくるだろう。

正しい解決策は、要求について出来るだけ多くのことを学ぶために、「今」できることは何でもやることだ。プロトタイプングを行え。顧客ともしっかり話し合え。エンドユーザーと1ヵ月間一緒に仕事をして仕事の上で何に欲求不満を感じているかを知れ。データを集めよ。やれることは何でもやれ。そうした上で、こうした要求を満たす、あなたが理解し構築しようとしているシステムの計画を、要求仕様書に文書化せよ。もし、あなたが要求仕様が今後大きく変わることを予期するならば、それも構わない。システムを漸進的に成長させるように計画せよ(原理14)。だが、そうするかによって、どの漸進の一つのステップも要求仕様定義の仕事を行い加減にやる言い訳にはならない。

(201の鉄則: 原理40 <要求分析の原理 = 要求について今できることは何でもやれ >)

解説

この原理40には、開発現場のリーダークラスの人達や、直接の管理者にとって耳の痛い思いでしょう。多くのソフトウェア開発組織では、この原理に背いているものと思われる。部下のエンジニアが、早くコーディング作業に入らないと落ち着かない管理者やリーダーは多いと思われる。前回もそれで失敗したのに、懲りずにまたそのような作業手順を要求してしまうのは、それでもコーディング作業に入るのが遅過ぎたかと思っているからでしょうか、もっと、早くコーディングに入っていれば、何とかなつたかとも思っているのでしょうか。その判断が間違いであることを気付かせるデータは、そのような組織にはありません。一部の人は、逆にコーディングに早く入り過ぎたことが原因だろうと感じていても、それを裏付けるデータがないのと、その前に自分でやってみる勇気がないため、次回もコーディング時期を早めるという方針に従うことになるのです。

この神話を壊すには、コーディング作業は何時間あれば出来たのかを知ることです。つまり、

- 1) 工程ごとの作業時間を集計する
 - 2) 各工程の作業を明らかにする
 - 3) 個人の生産性データをとる
 - 4) コーディングに必要な時間を割り出す
- という方法で、「コーディングの神話」を壊す1つの材料を入手できるでしょう。

工程別作業時間の集計をとる

まず必要なことは、作業の時間を集計することです。要求をまとめる作業に何時間、基本設計に何時間、詳細設計に何時間、関数仕様書の作成に何時間、コーディングに何時間、そしてテスト(デバッグ?)に何時間というように、現状の作業の区切り方で構わないから、それらの作業に掛かった時間を集計することです。もちろんこのような組織では、それぞれの作業が明確に分かれていないでしょうから、設計作業の一部が混ざる形でコーディング作業をしているものと思われる。

それでも作業日報の様なもの書かれていれば、そこからある程度作業に費やした時間を知ることが出来ます。ここで大事なことは、日数で捉えるのではなく、「時間数」で捉えるということです。

現実の作業を明らかにする

工程別の時間データがとれれば、そこで実際に行われている作業の内容を具体的に明らかにしてみてください。「要求仕様作成」と言う作業工程では、いったいどのような具体的な作業が行われたのか。設計作業やコーディング、テストなどの作業も、同じように、その作業内容を具体的に書き出してみください。

コーディング作業と言っても、その「行為」に集中していません。もし、関数をどのような呼び出し構造にしようかと、それらの関数内のアルゴリズムをどのようにしようかと、途中でデータ構造を変更したため、呼び出し構造や幾つかの関数のアルゴリズムを考え直しながらコーディングをしたような場合は、それらをできるだけ詳しく書き出して、それぞれに投入した作業時間の割合を書いてみてください。この後、仕分けをすれば実際に設計作業にどれだけ費やしたか、コーディング作業は何時間かかったのかが分かります。勿論概算ですが十分に役に立ちます。

大事なことは「出来ない理由」を並べるのではなく、出来ることを探してやってみることです。だって、出来ない理由を並べても何にも変わりませんし、何にも得られません。それよりもやってみれば何が手に入るでしょう。

個人の生産性データを知る

もう一つ重要なデータは個人の生産データです。特に時間当りのコーディング行数を掴む必要があります。ここまでの作業によって、「コーディング作業」の中の、本当にキーを叩いていた時間がある程度の誤差で把握されており、そこから1時間当りの生産行数を割り出します。

この種のデータは、常に更新されなければなりません。最初は、何らかのデータがなければ始まりません。このようにして求められたデータでも、十分に役に立ちます。

コーディング作業のデッドライン

こうして得られたデータから、先のプロジェクトではコーディング作業の着手を何日まで延ばすことが出来たかを割り出します。その日までに、要求の整理やシステムの構成、詳細設計、関数の呼び出し構造やデータ構造の整理、モジュール仕様書の作成、ソース形式による構造体の定義等を行っておいて、最後にコーディング作業に一気に取り掛かればいいわけです。もちろん、これは「結果」ですから、現実の場面とは若干様子は異なるかも知れませんが、それでも、実際にコーディング出来ているということは、必要な情報をそれ以前にまとめることは可能だったはずで。

要求の把握に時間をかける

このような作業の結果、最初に要求を上手く整理しておかなかったために、後になって、リワークが何度か行なわれていたことに気付くことでしょうか。要求を把握する作業が軽視されているような状態では、後になって思い違いや、機能のモレなどが見つかるものです。その結果、一度出来上がった(と思った)プログラムを壊して作り直すという作業が何度か行なわれているものです。

そのような作業?にどれだけ時間が費やされていたのかを知ることで、分析・設計工程の重要性が認識できるはずで、その作業に時間を投入しても、コーディングに間に合わないというような事態が生じないことも分かるはずで、そして、その方が、合計の作業時間が短くて済む可能性があることも気付くはずで。

(次号へ続く)

バイパスされる日本

先ごろWTO(世界貿易機関)の閣僚会議がシンガポールで開かれたが、日本ではあまり報道されなかったようだ。中にはWHOと混同している人もいる。それもそのはずで、当初は日本からは通産大臣をはじめ誰も閣僚(大臣級)は出席する予定はなかった。「G1」級の国際会議にもかかわらず、臨時国会で手が離せないという事が理由らしい。

さすがにそれではまずいということになって、急遽外務大臣が途中から飛んでいった。経済関係の閣僚会議に外務大臣が出るというのもおかしな話であるが、主権国や他の国々もそれぞれで都合はないのである。この国の財布の中はカラッポだし・・・

先月、香港で開かれた世界経済フォーラムでも、国別の討論に入ったとき、日本の部屋には数人の外国人しかいなかったという。その不人気さでは北朝鮮と1、2を争ったと報道されている。アジアの一員としての日本に対する興味はここまで失墜しているのである。

何時までたっても金融の不良債権の実態は隠されたままだし、財政も行政もアドバルーンばかりで何も変わらない。規制撤廃(緩和ではない!)も検討のポーズは見せるが、すぐに「出来ない理由」が八百屋の軒先のように並べられ、結局、すべての事が先送りされてしまう。いつまでもこんなバカなことをやっていたら、気付いたときには世界は日本抜きで新しいゲームを始めているだろう。それとも、その時になって声を掛けられ、まだ振り向いてくれるとも思っているのだろうか。さあ、我々は「世界基準」で仕事をしよう!

