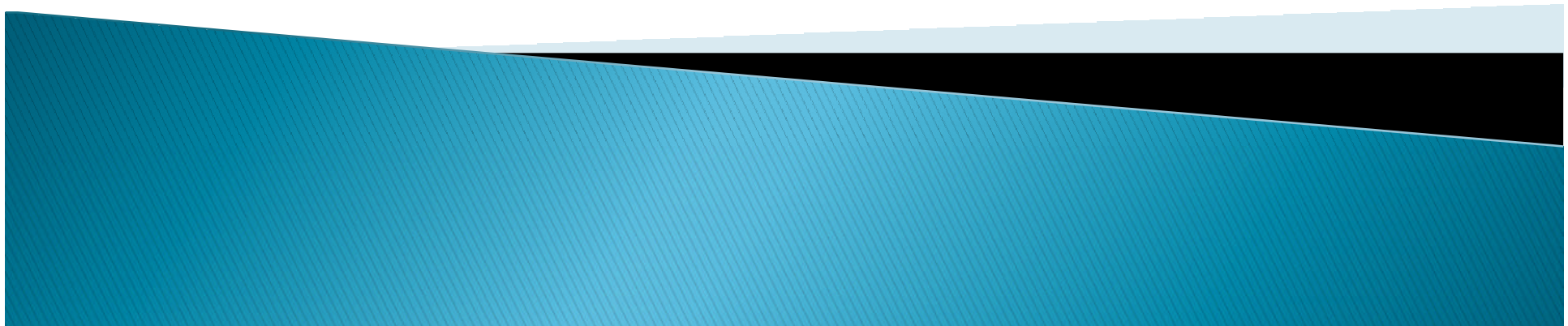


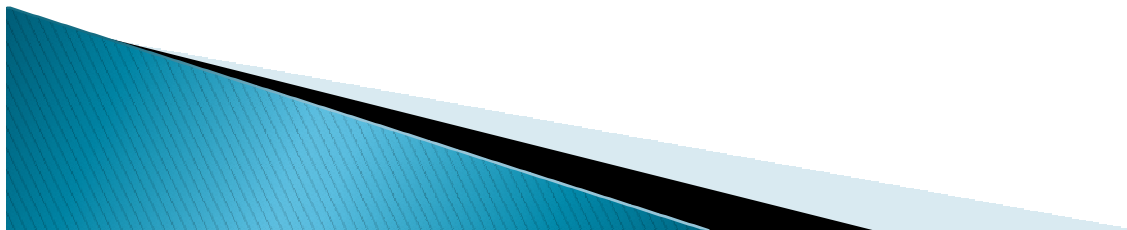
キャラクター指向モデリング 開発のすすめ

Aug.30.2008

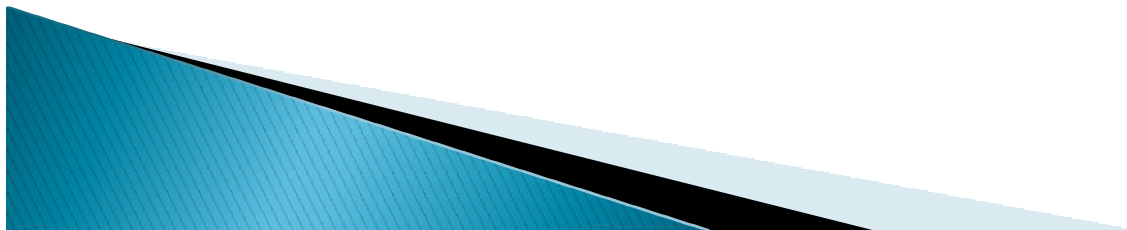
Rerofumi (不在通知P)



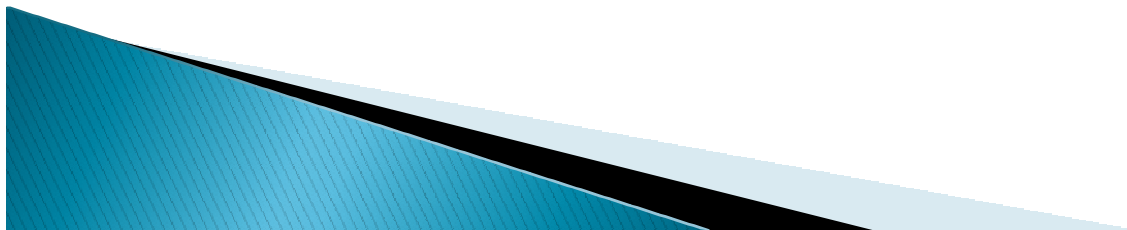
いきなり結論



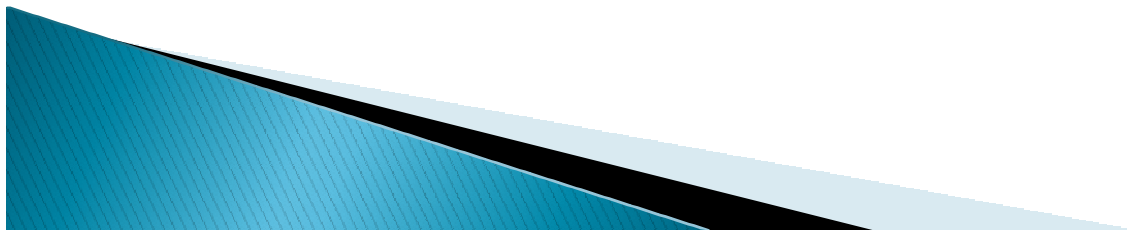
プロダクトには「名前」をつけましょう



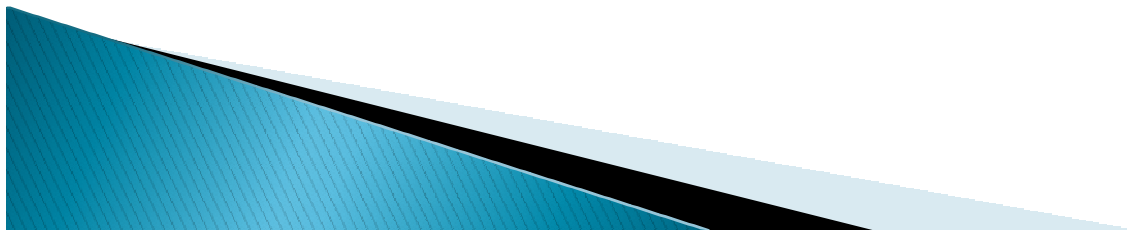
それも



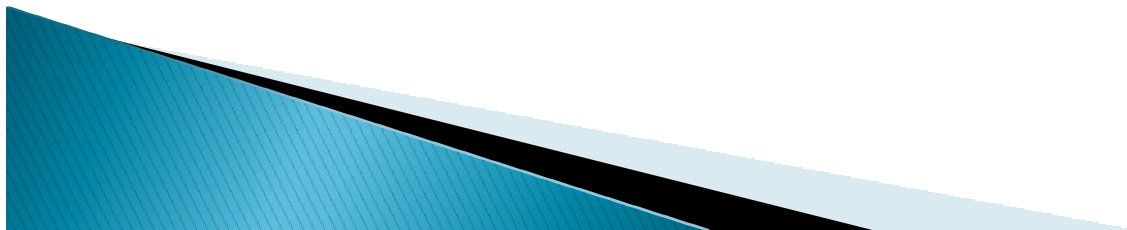
できるだけ可愛い名前を



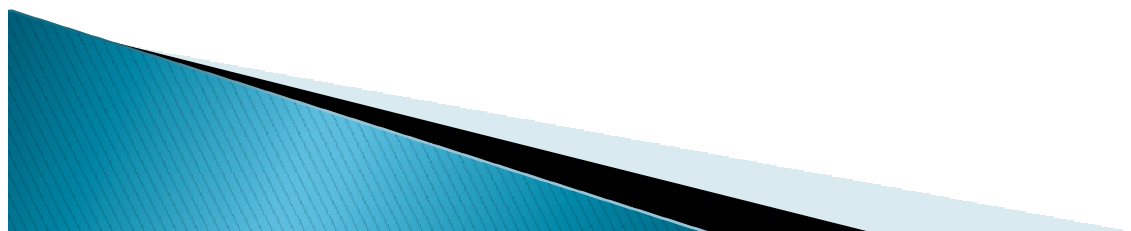
と、いうお話



ニコニコ動画でも有名な

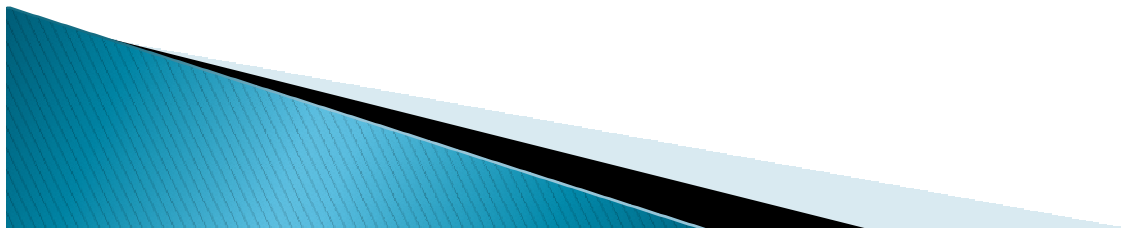


東方プロジェクト



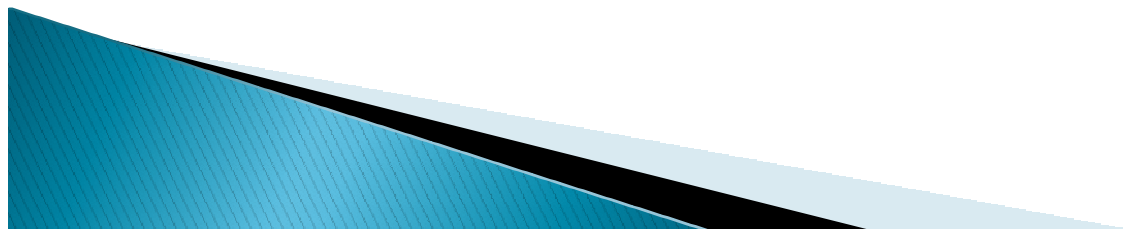
その作者、ZUN氏の言葉

東方妖々夢ドキュメントより

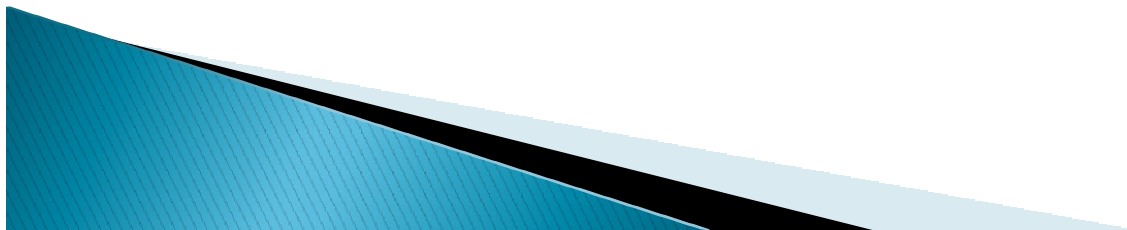


音は曲名を付けて
初めて、
曲と認識されます。

By ZUN

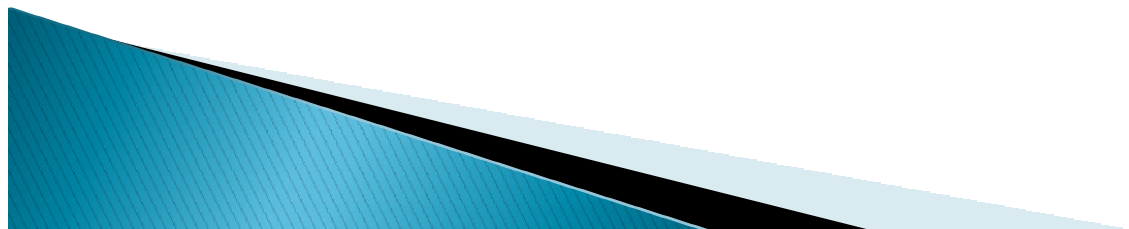


実に良い言葉

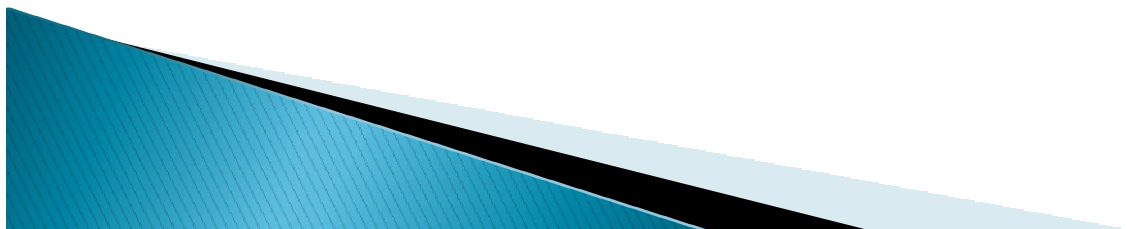


名前が無いものは、
偶然の音の調和に
過ぎないのかも
しれません。

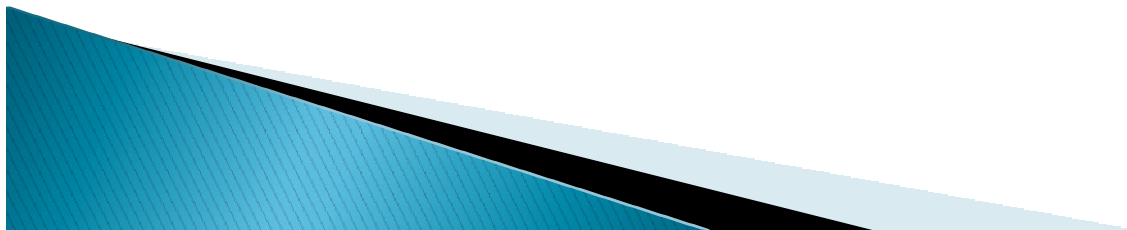
By ZUN



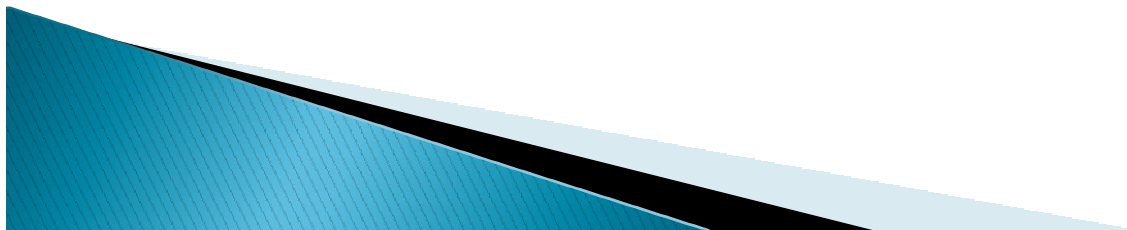
深い



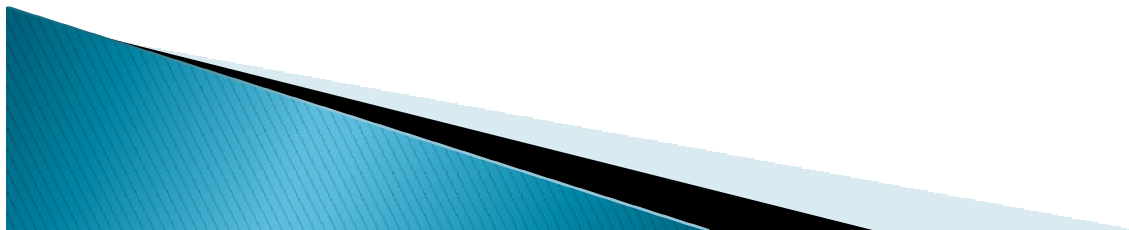
名前が付くことで、モノは認識される



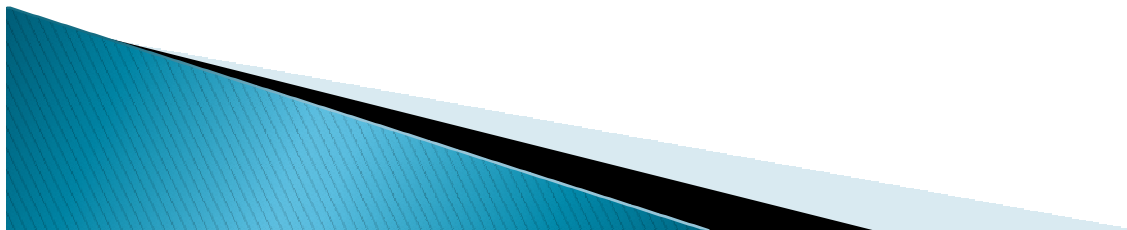
形の無いものから
あるものを生み出すとき



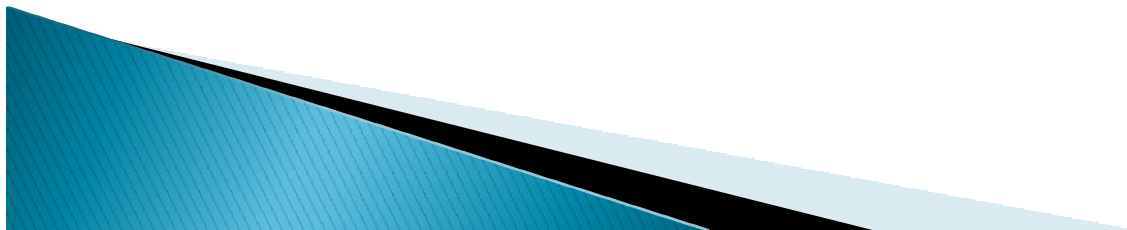
名前をつけないと
理解してもらえない



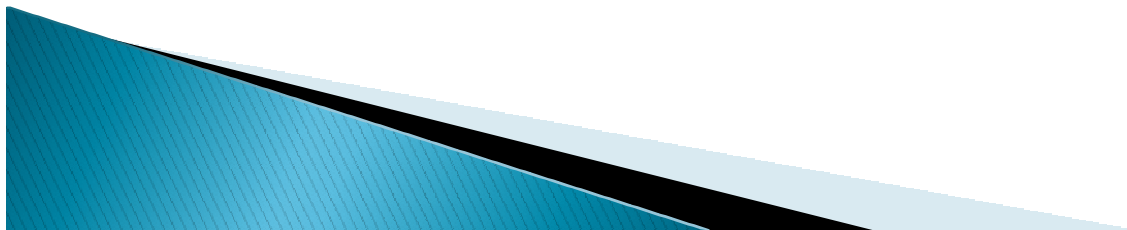
なるほど



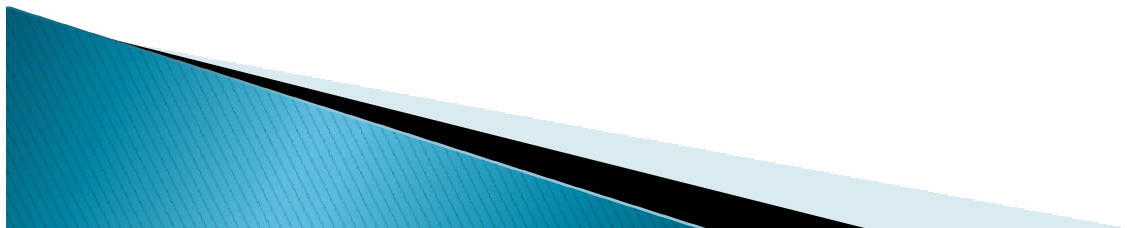
でも、名前にも色々ある



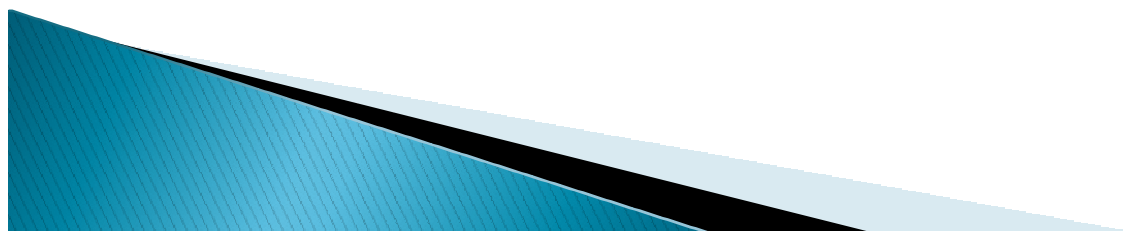
どんな名前？



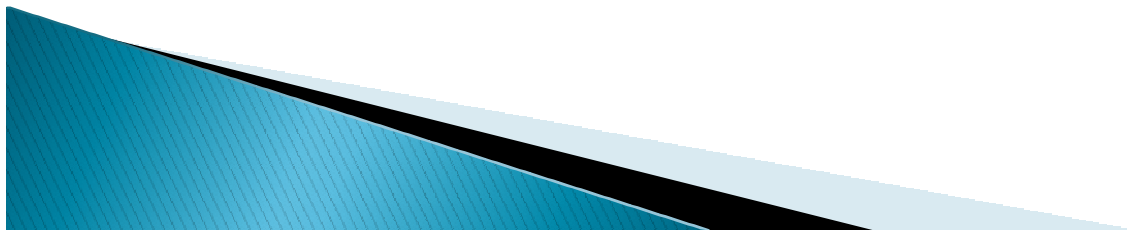
名前によっては
キャラクター(擬人化)を連想



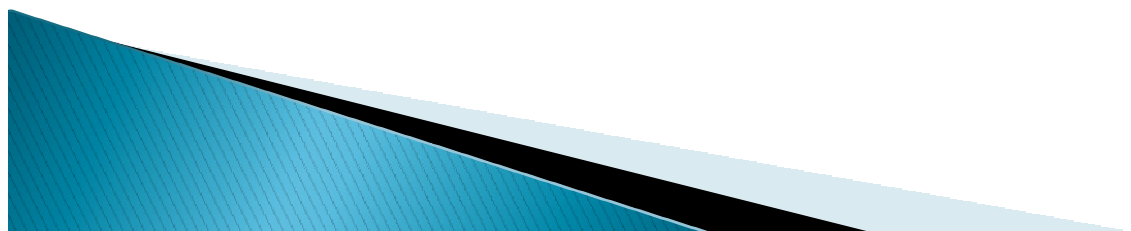
いや、むしろ



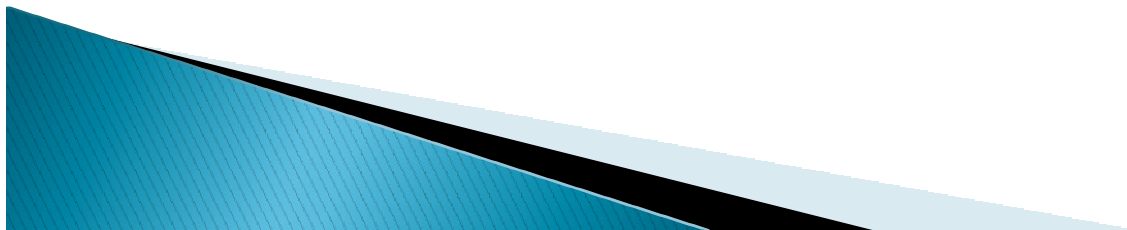
キャラクターを作るために
名前をつけようではないか



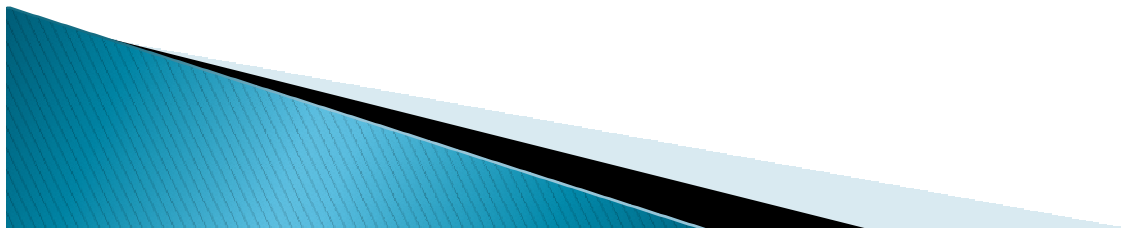
プロダクトを
擬人化
してしまおう



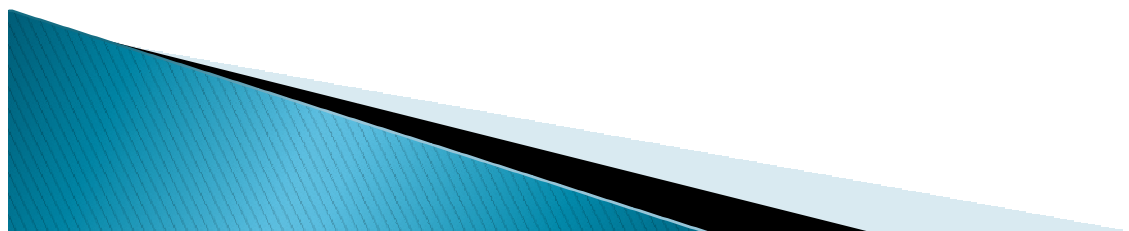
そんな提案



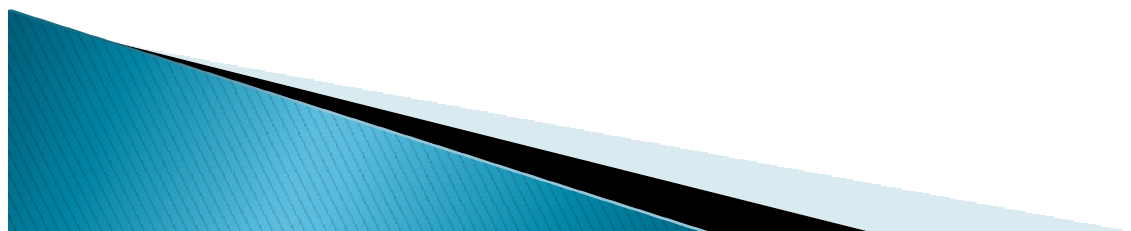
具体例



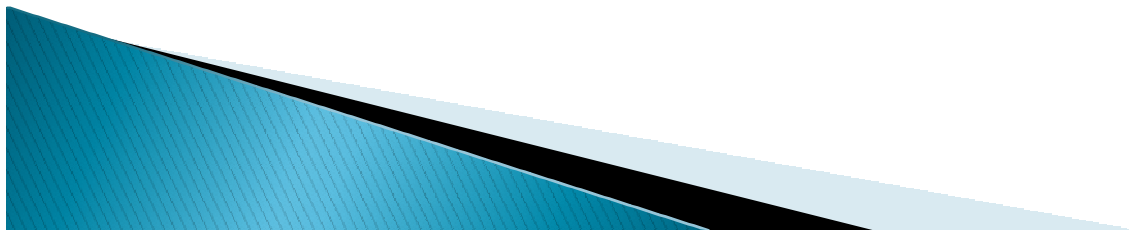
アカウントログイン機構付きの WEB掲示板



作ってみる場合



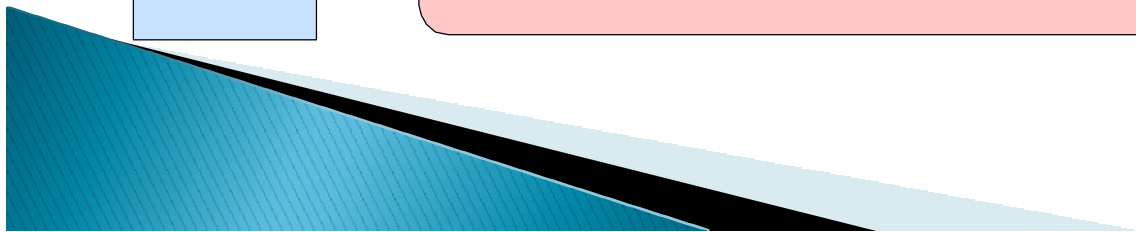
構成



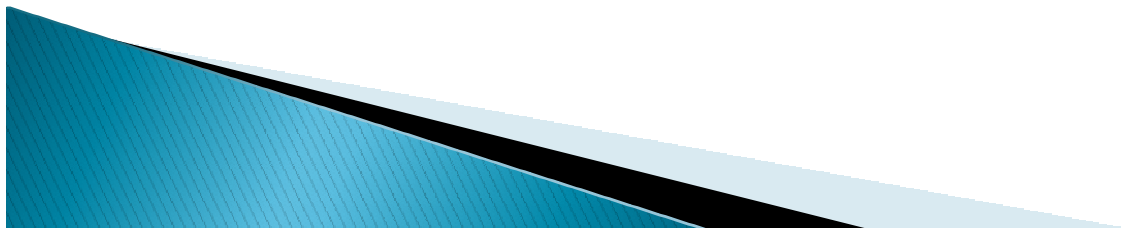
APACHE

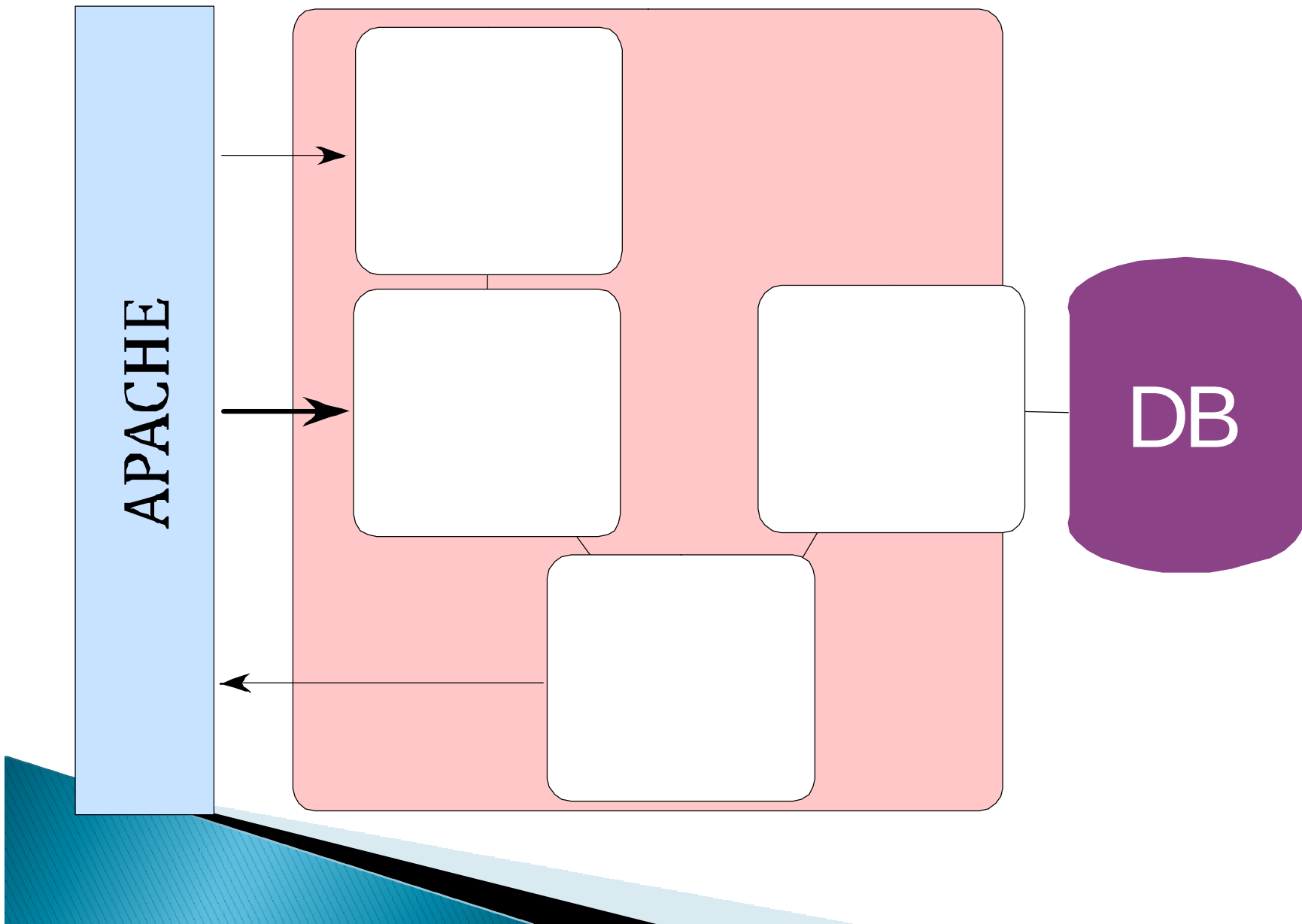
自作掲示板システム
ログイン機構付き

DB

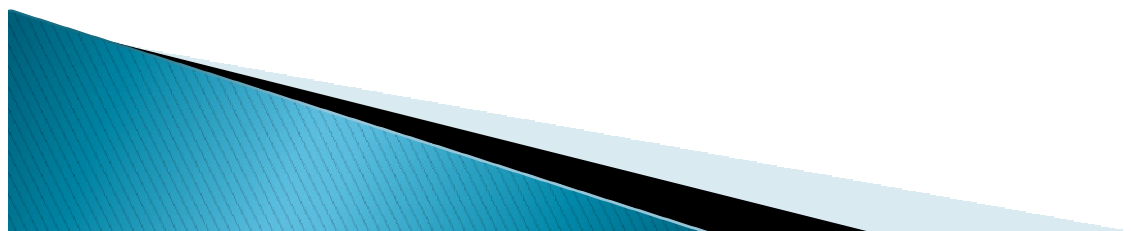


もちっと細かく設計しよう





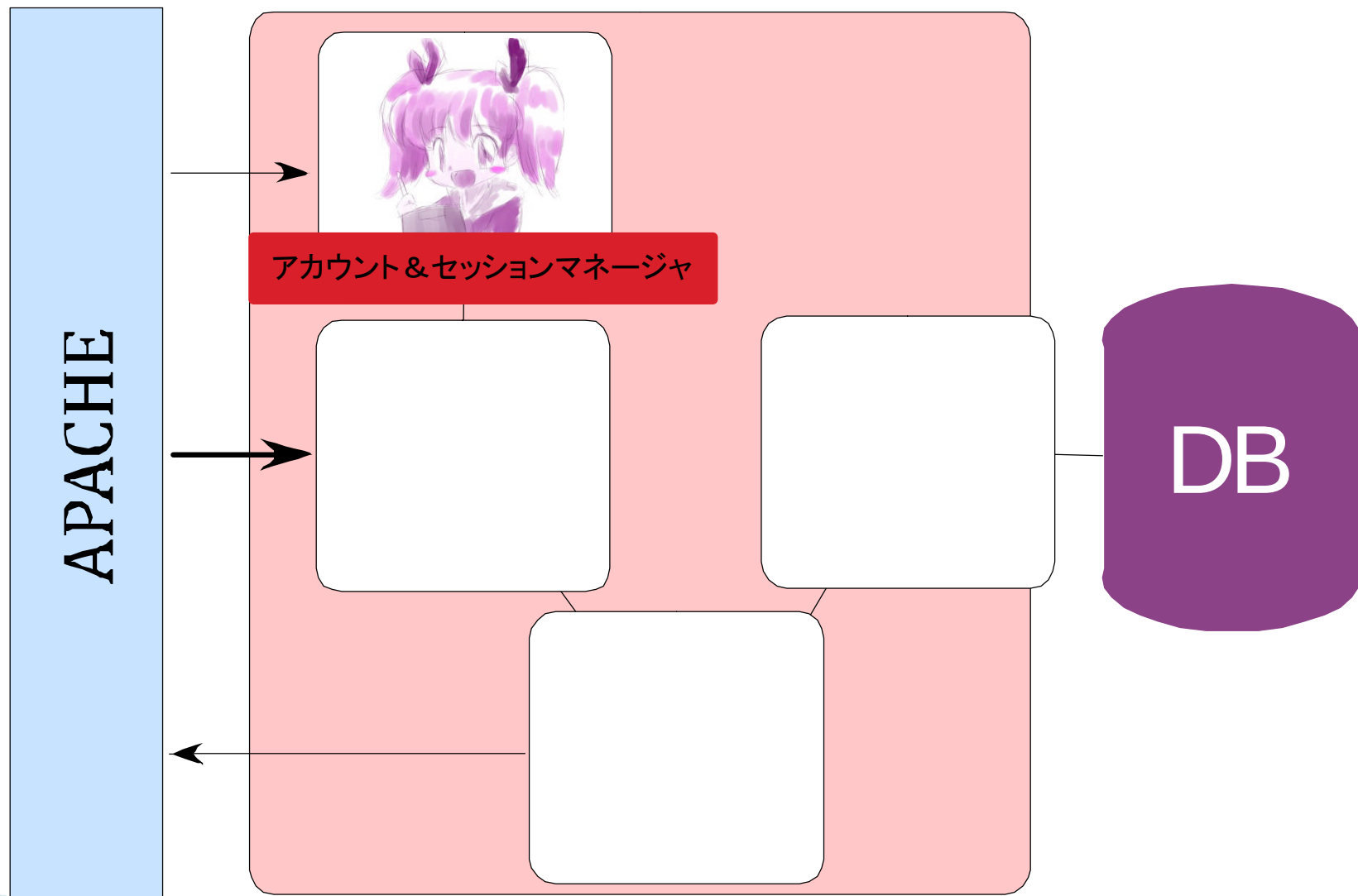
ここで突然



みみる



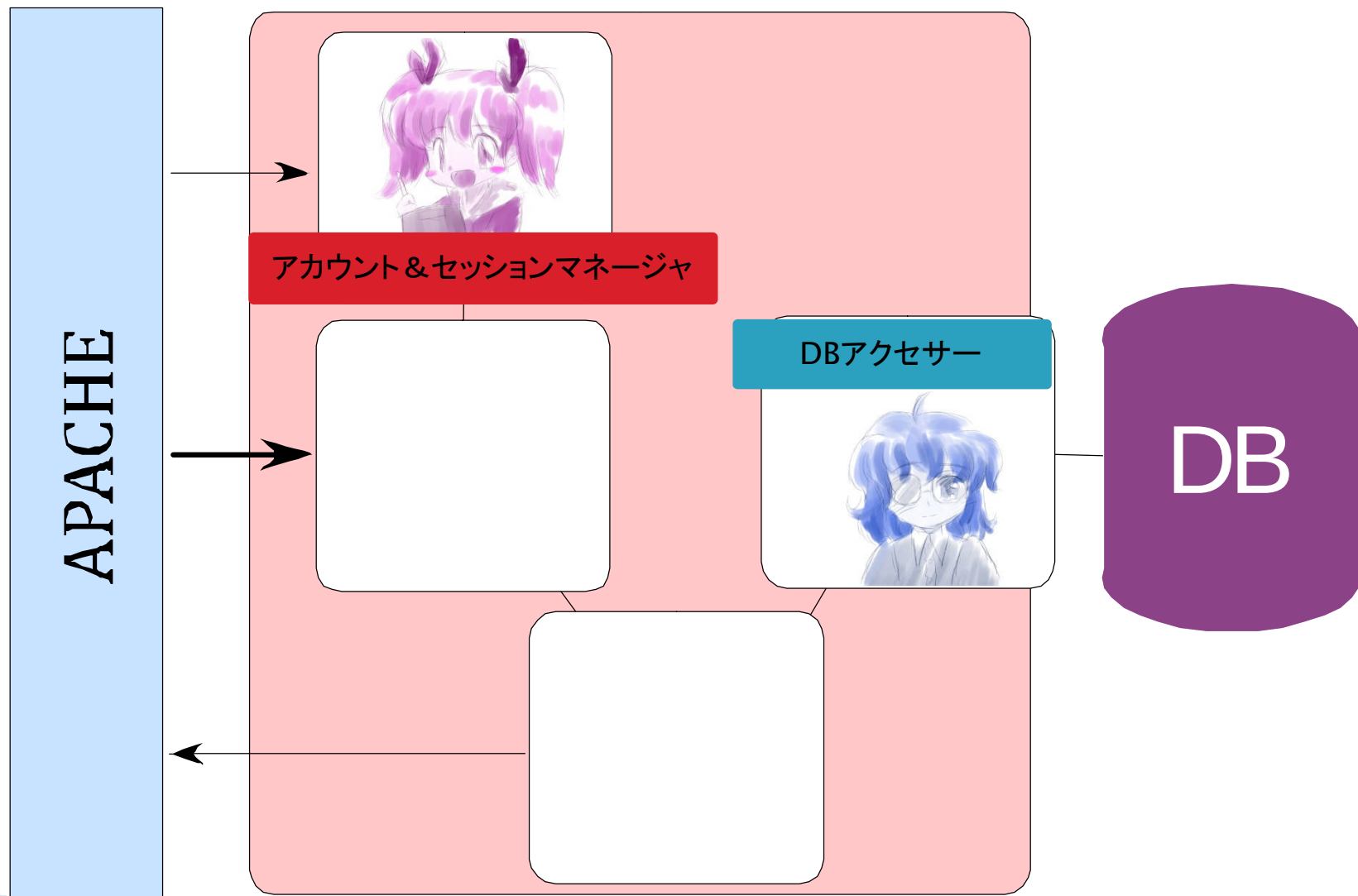
- お兄ちゃんたちの名前と顔を覚えるのが得意
- でも知らない人には思いっきり人見知りする



あおい



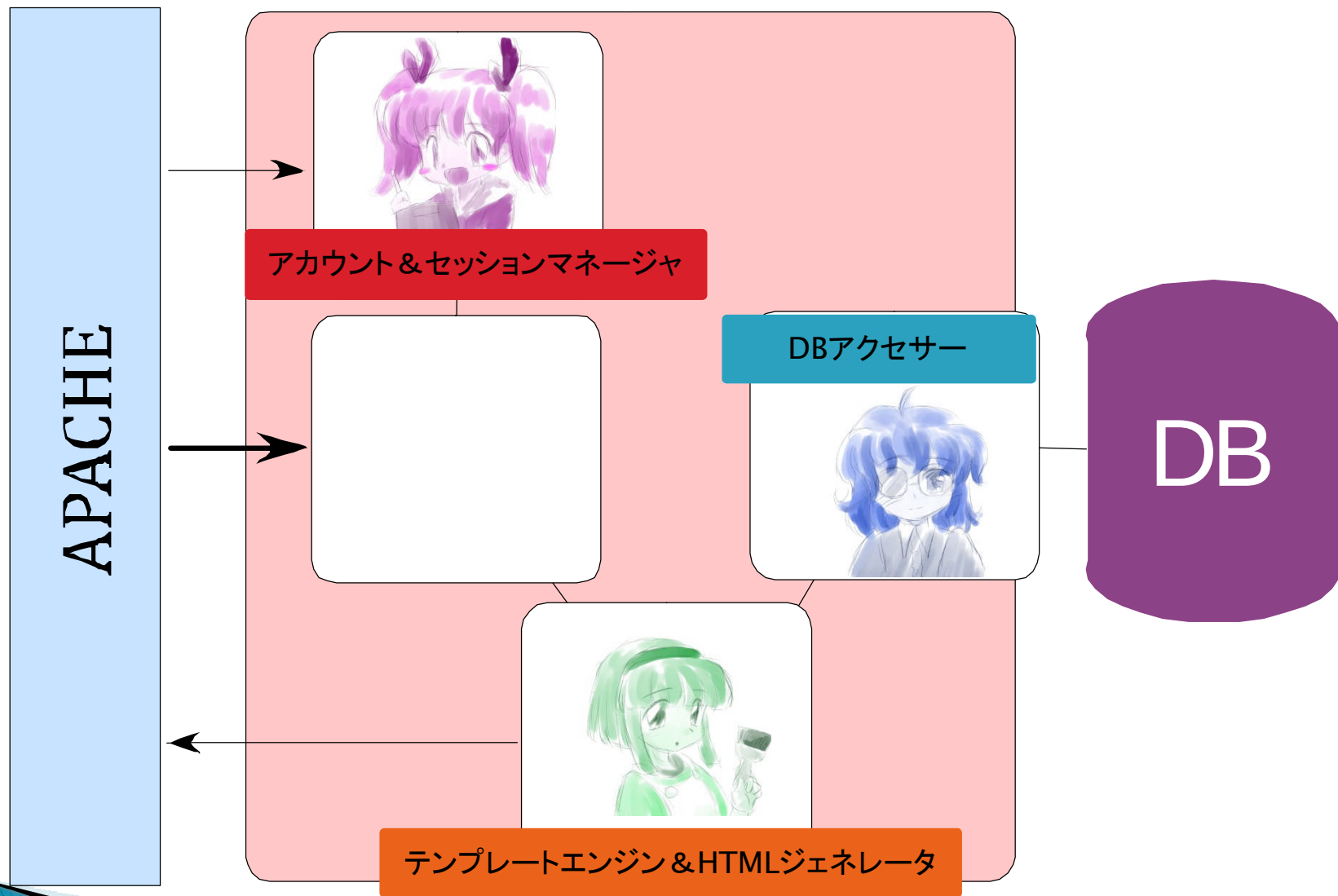
- ▶ 寡黙な読書好き
- ▶ 整理整頓が大の得意



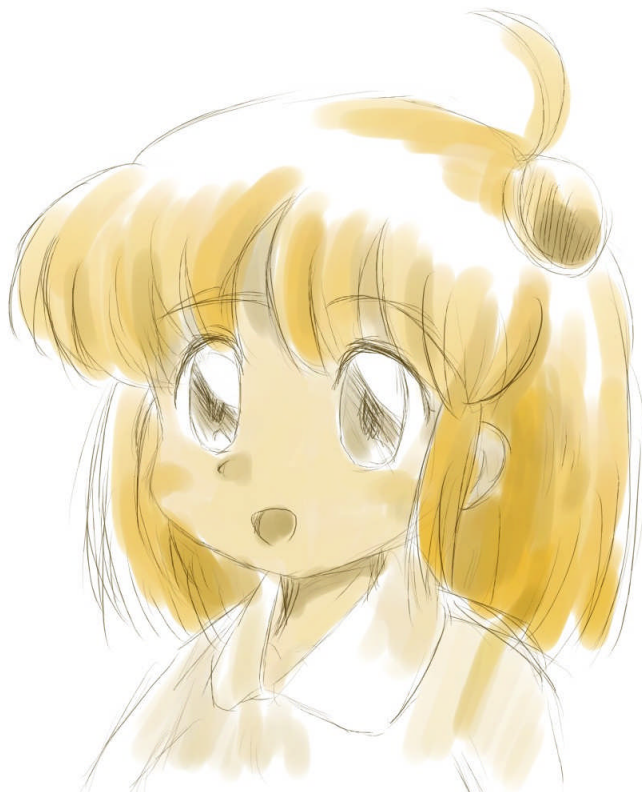
きょーこ



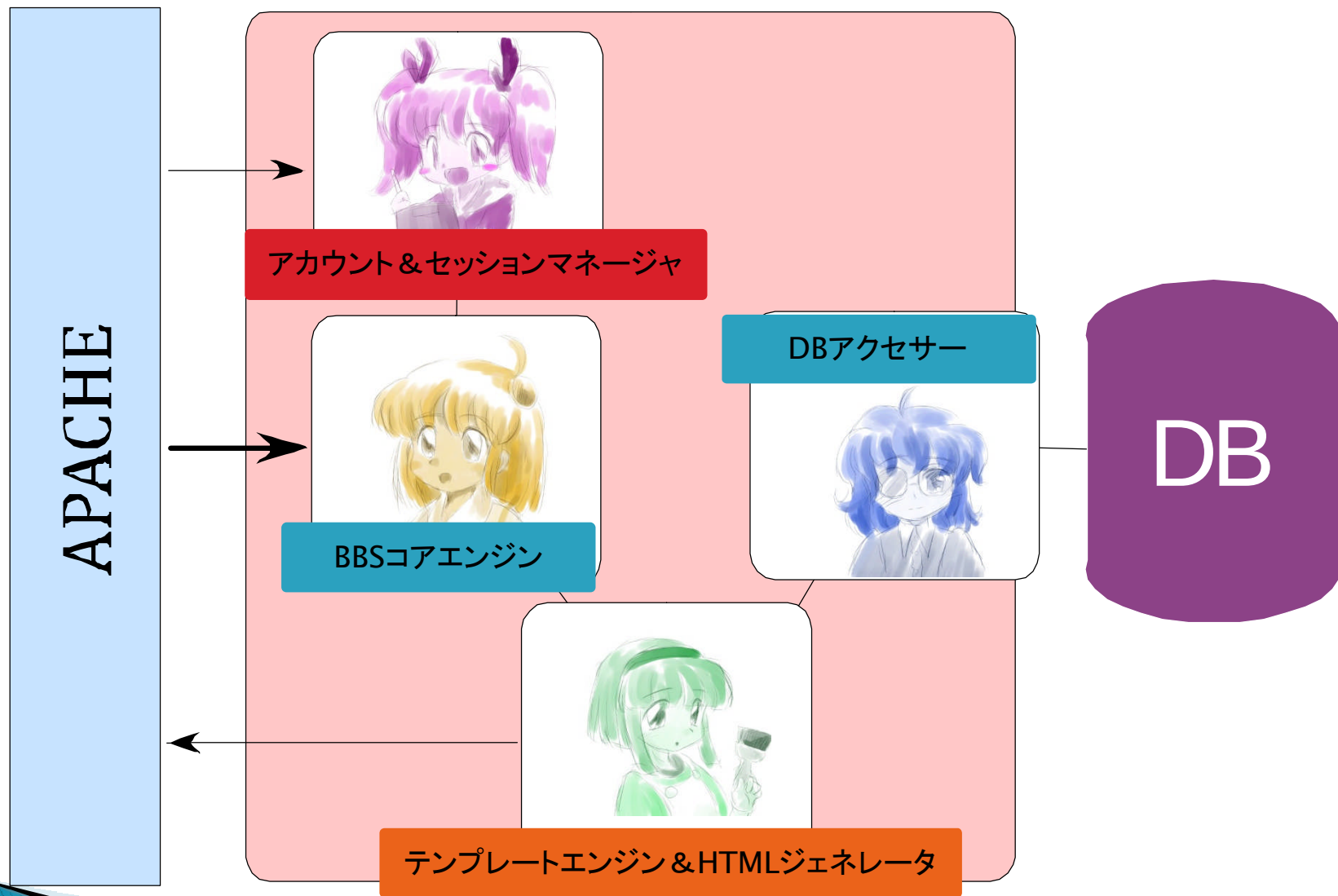
- ▶ 絵が得意なデザイナー
- ▶ 繰り返し作業が大好き



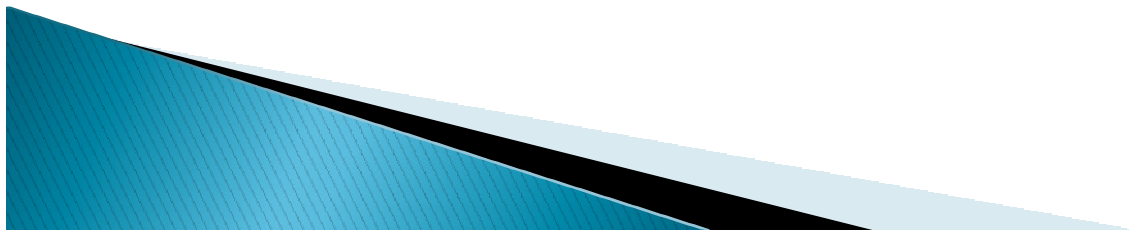
なつめ



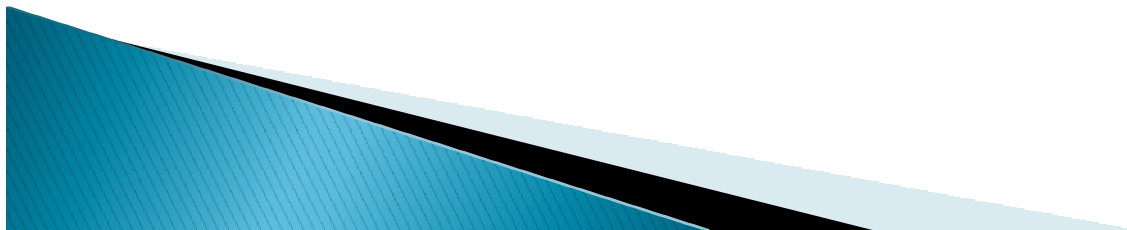
- ▶ おっとりしたお姉さん
- ▶ みんなをまとめてしっかり面倒をみる



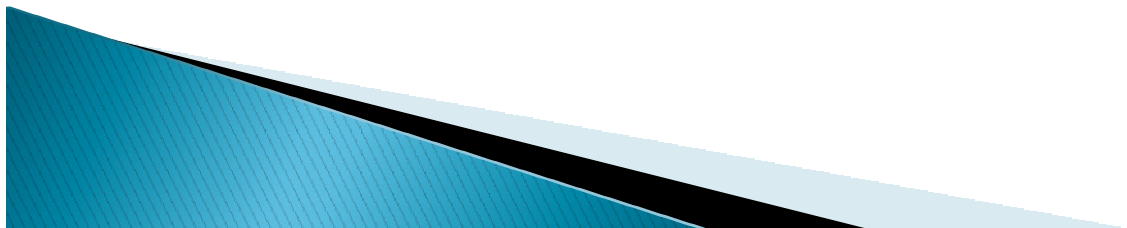
モジュールに
名前をつけることで



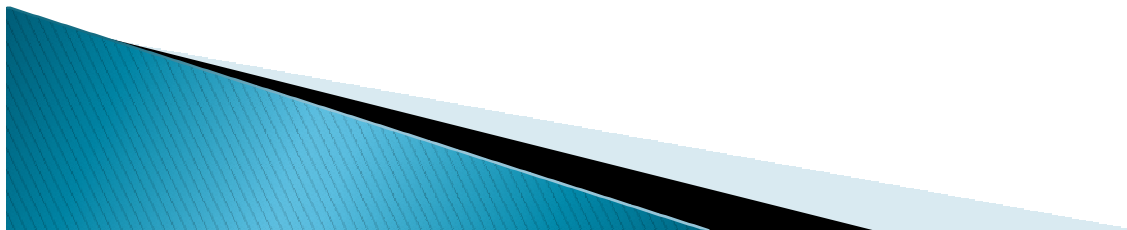
人数(モジュール数)が明確に



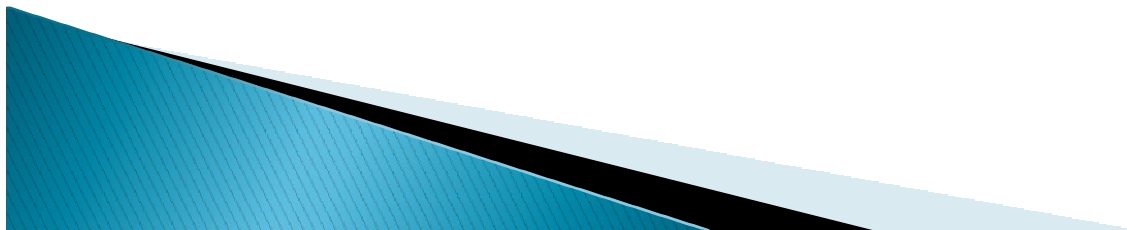
それぞれの担当作業が明確に



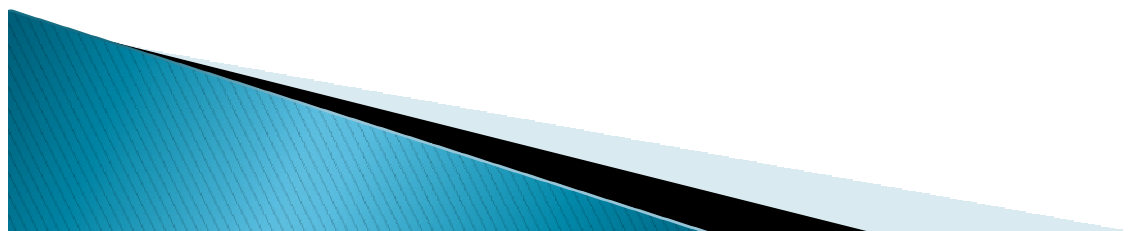
キャラが知っている情報が明確に



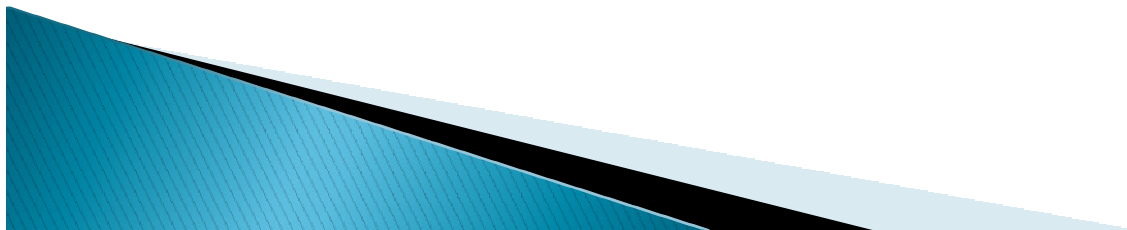
キャラ同士のやりとりが明確に



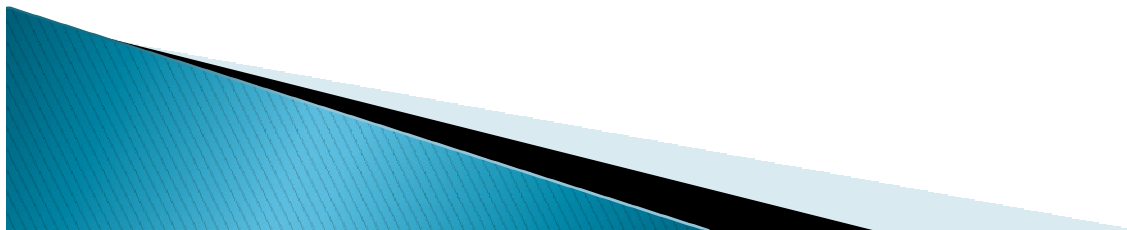
なおかつ



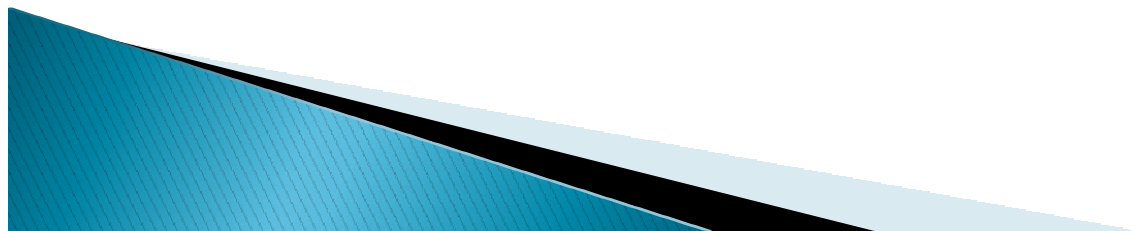
共有や役割のあいまいさを
気持ち悪く感じる



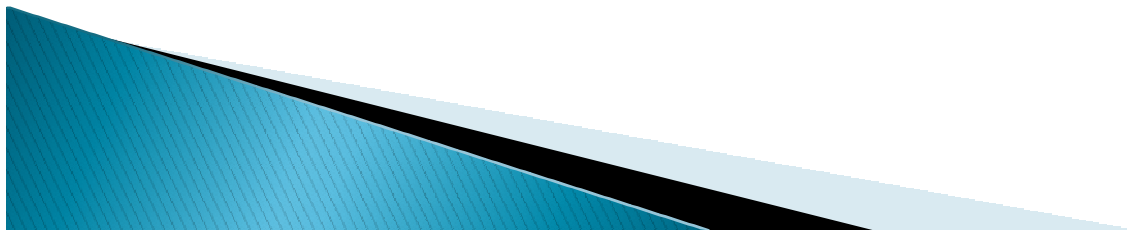
これぞまさに



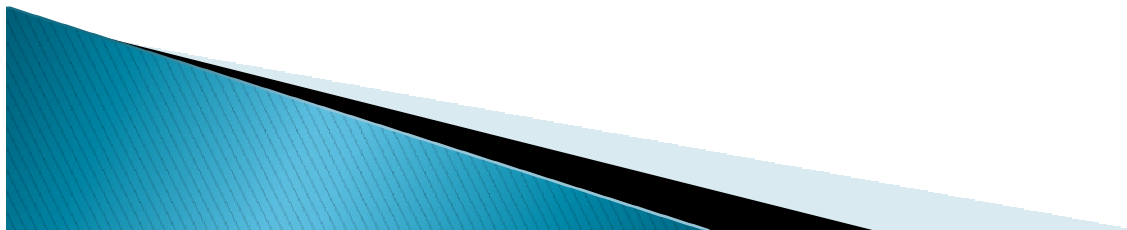
オブジェクト指向 モデリング の理想型



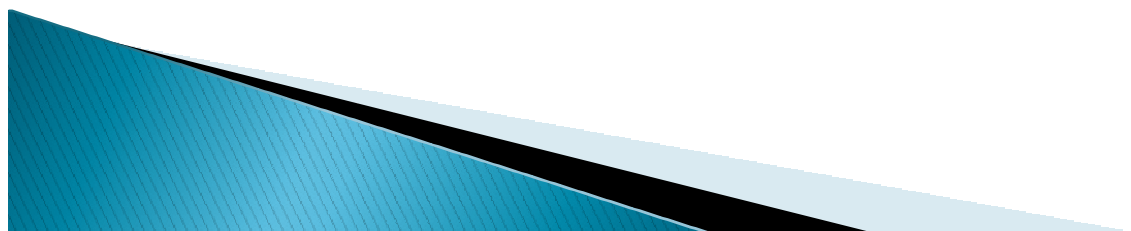
さらに



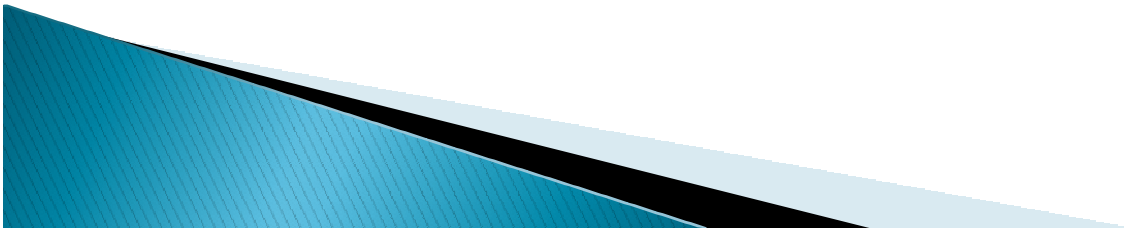
開発が進むと
機能が増えていく



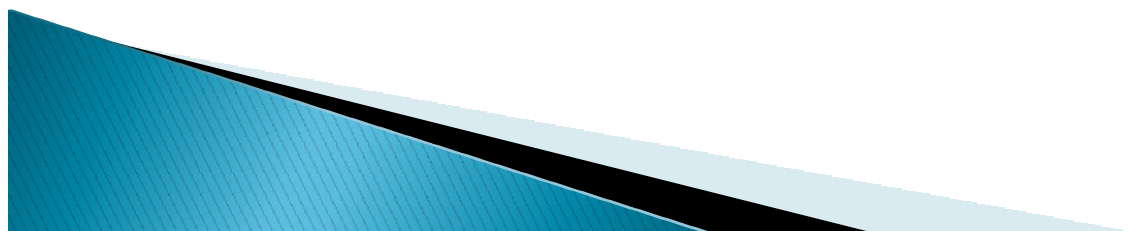
キャラクターが
どんどん賢くなる



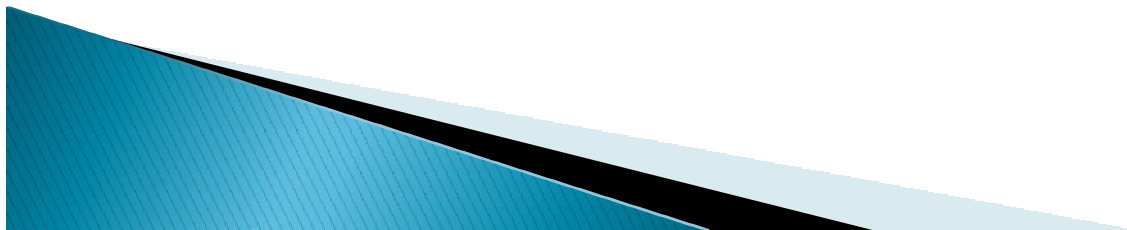
うれしい



愛着がわく

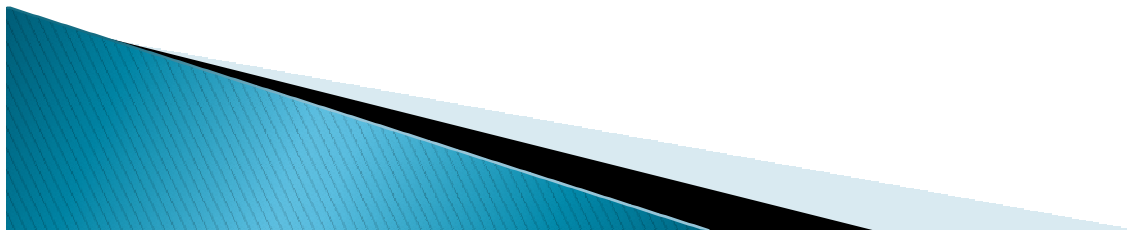


設計、開発作業が
あっという間に

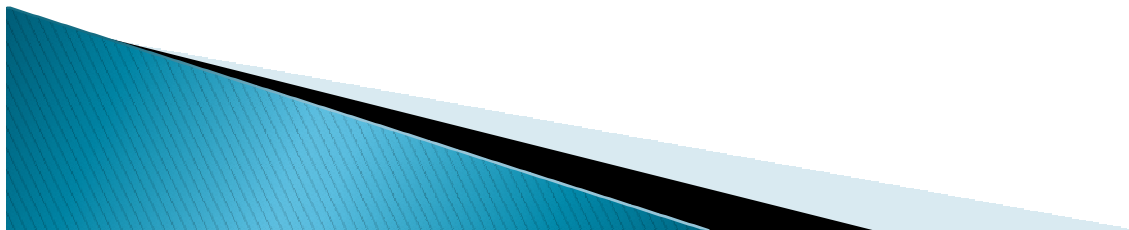


育成ゲーム

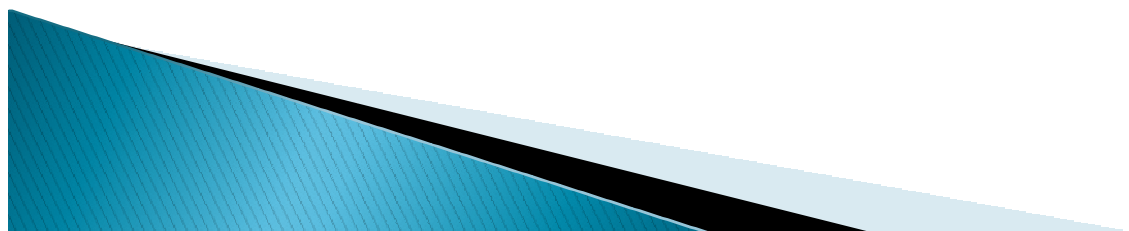
になってしまう



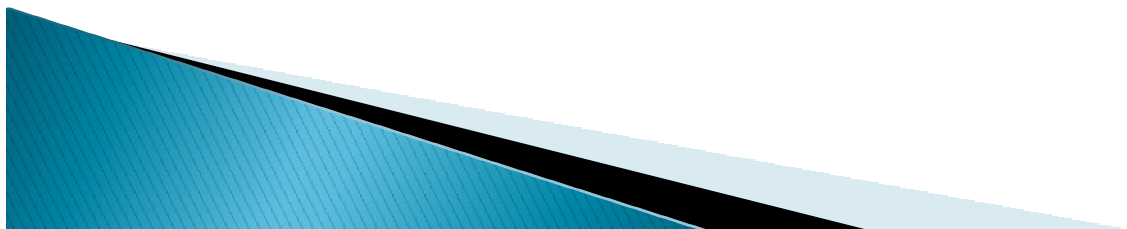
張り合いでまくり



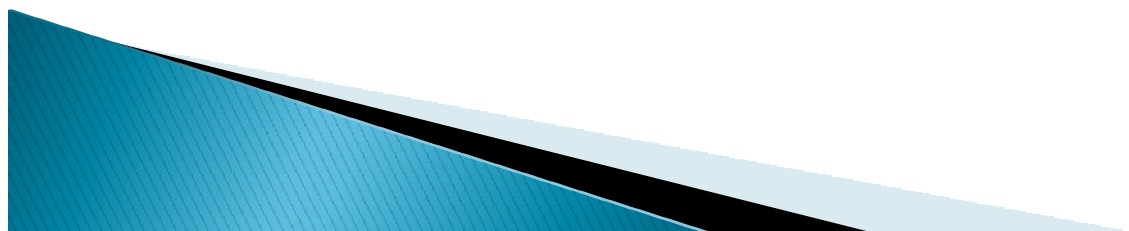
作業効率アップ!!



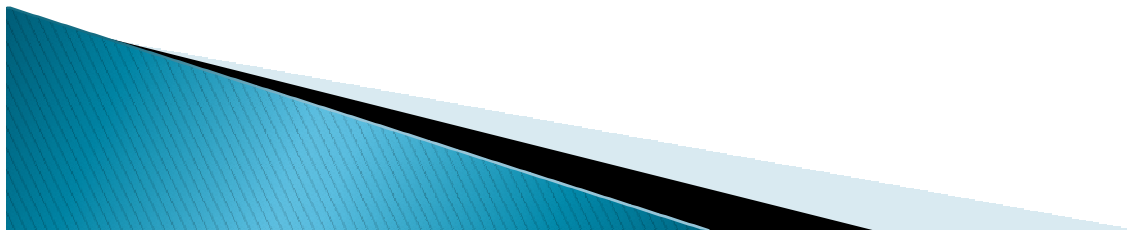
しかし



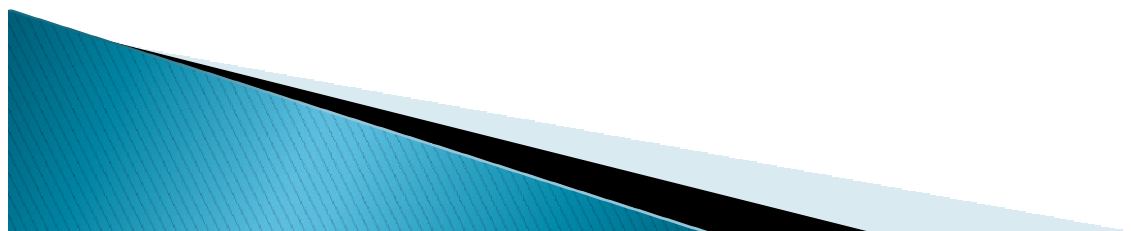
開発が進むことで



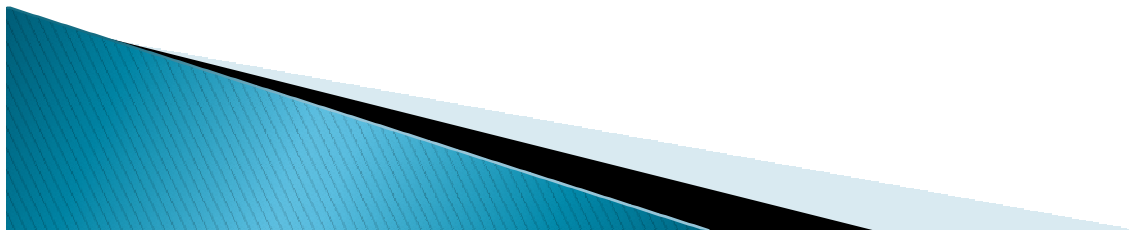
賢くなるのは良いことだが



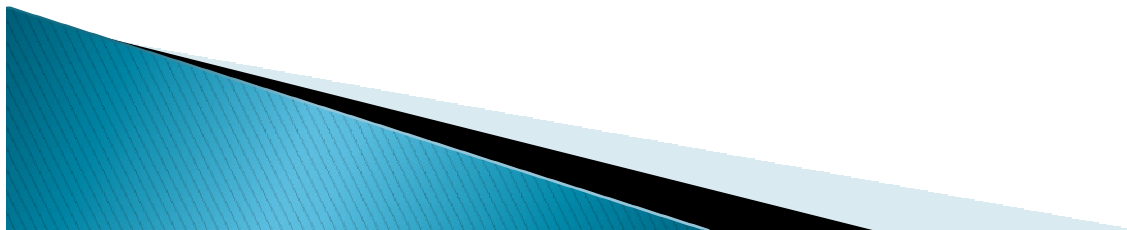
役目も大きくなりすぎる傾向



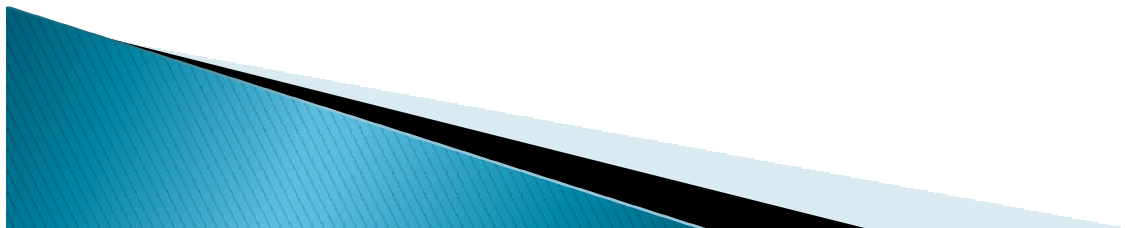
モジュールの 肥大化問題



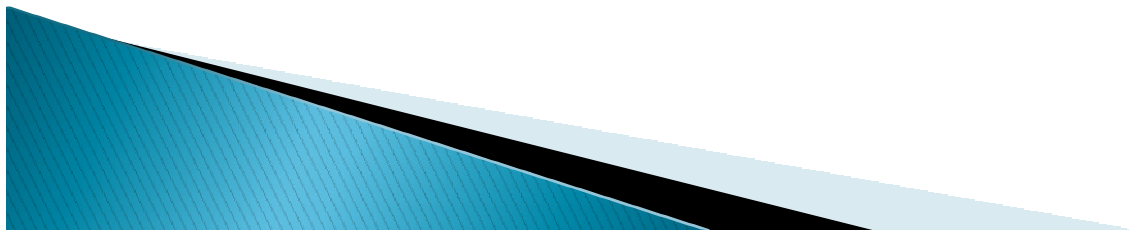
これが
キャラクター指向
だと



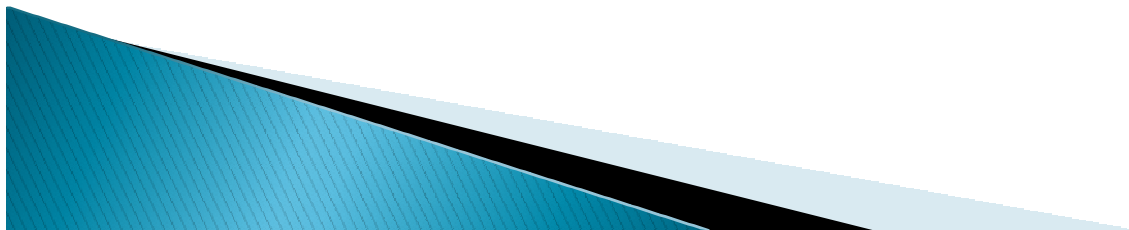
キャラクターの肥大化
→ 醜悪化



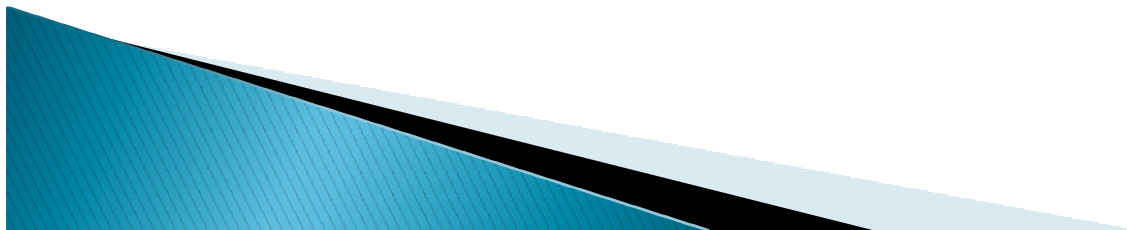
可愛いキャラクターが
鈍重になっていく



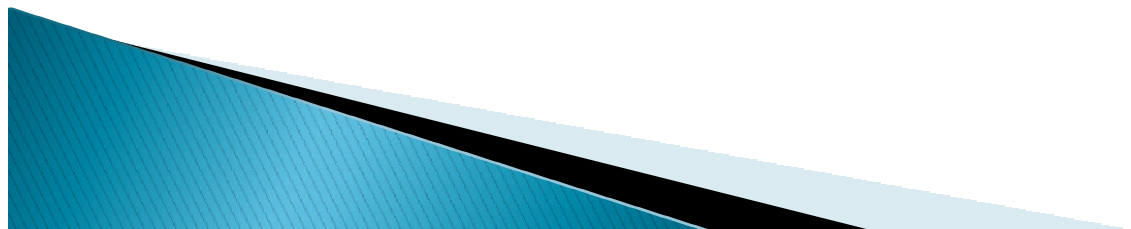
耐えられない



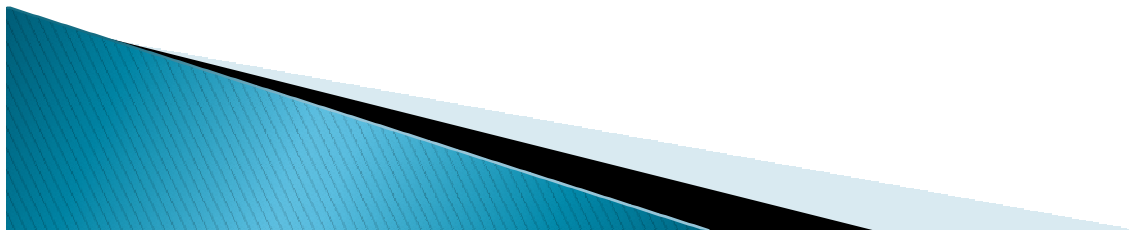
新しいキャラを作って
作業分担したくなる



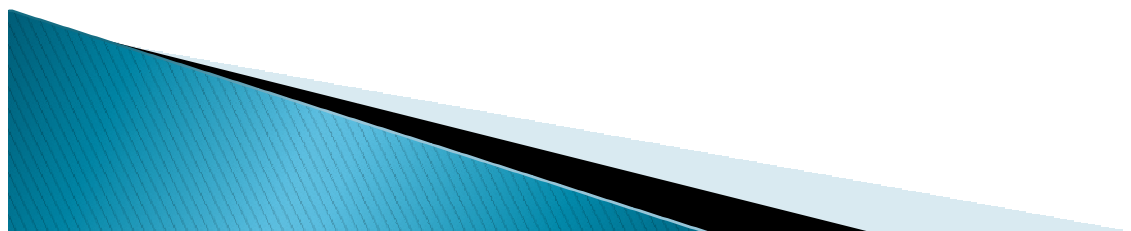
新キャラ登場の喜び



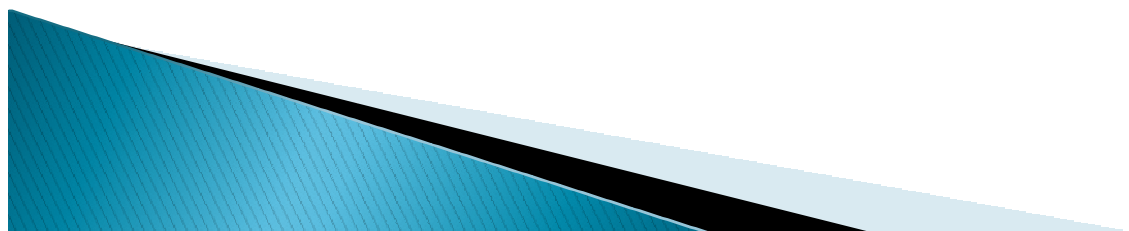
醜悪になる前に
整理したくなる



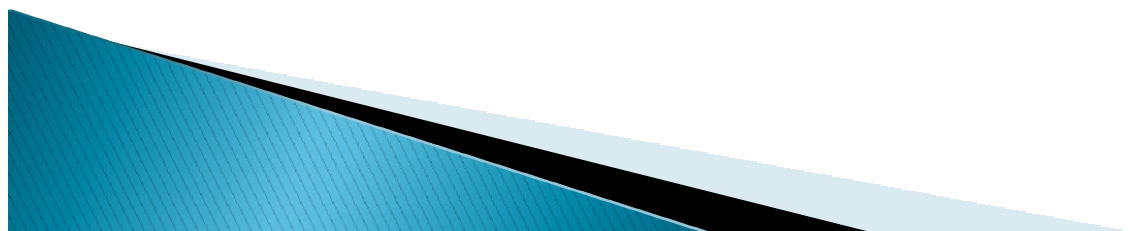
リファクタリングタイミングを
逃さずにすむ



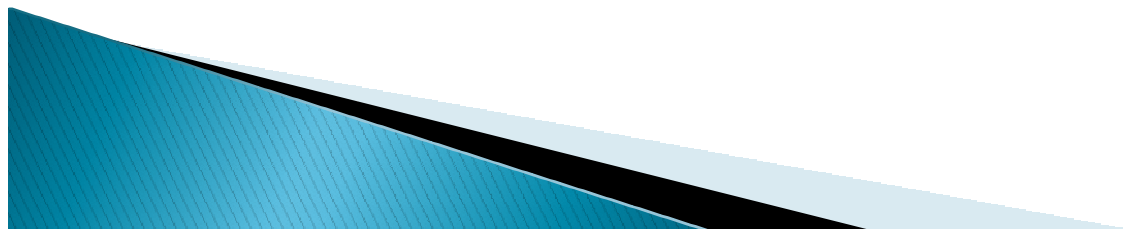
常に適度なサイズで
面倒も見やすい



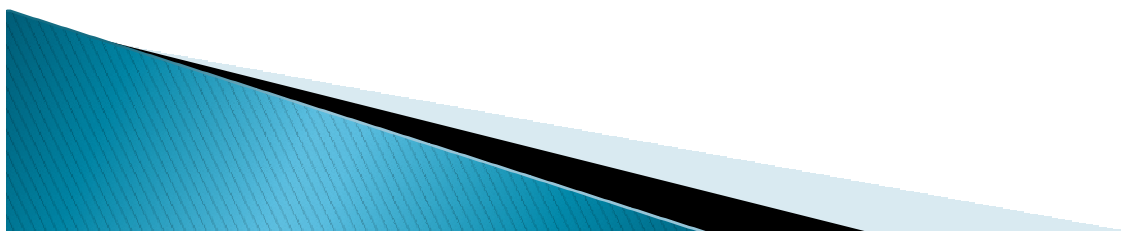
もう、良いことだらけ



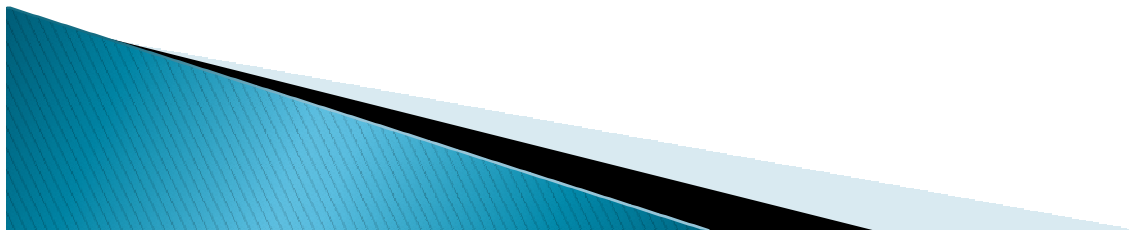
キャラクター指向
モデリング開発
万歳!!



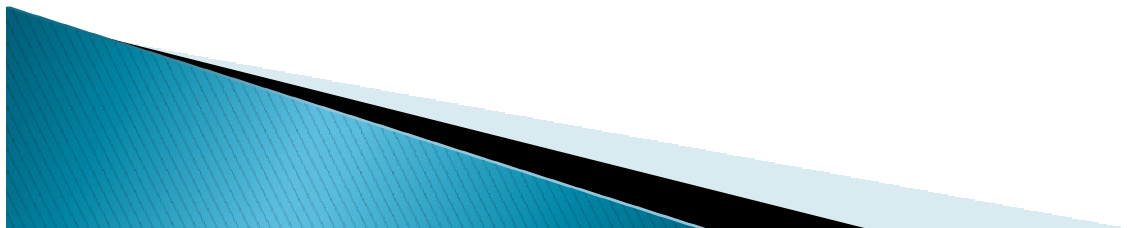
まとめ



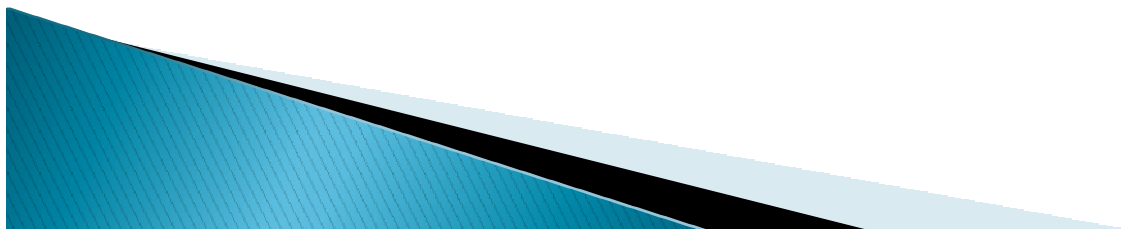
あなたのプロダクトには
名前がついていますか？



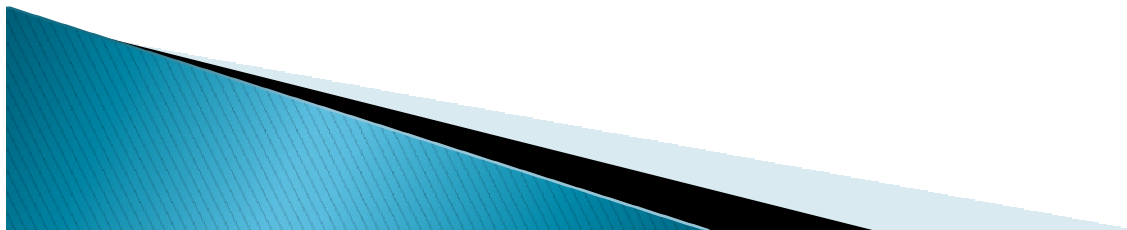
プロダクトには名前を
つけてあげましょう



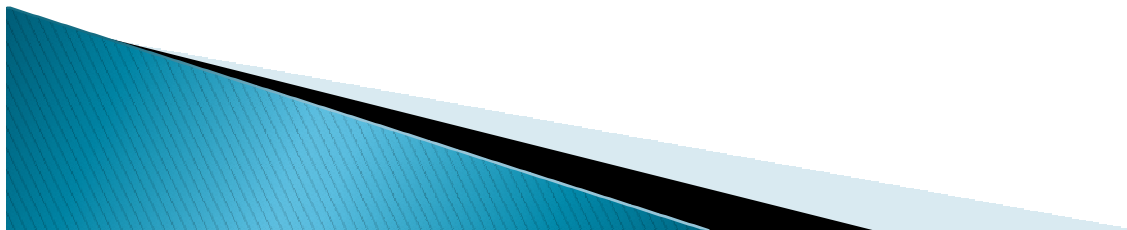
それも



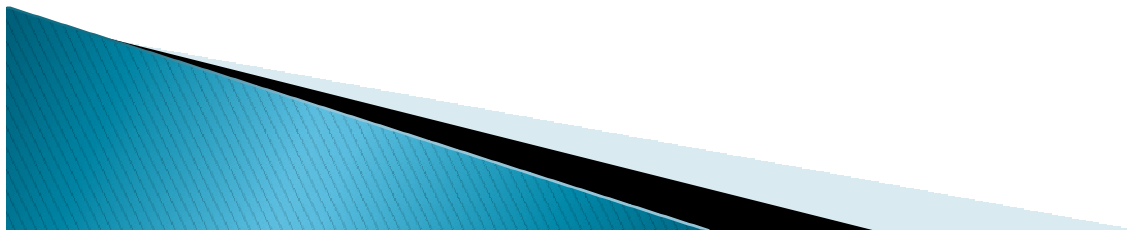
できるだけ可愛い名前を



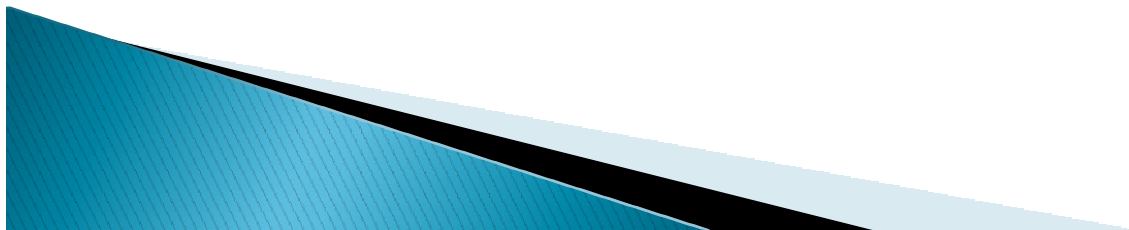
プロダクトは自分の子供



可愛がって育てて



胸を張って
紹介していきましょう



おしまい