

さらさらだより

第18号

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

システム設計講座

プロトタイプリングは動くモデルを構築するという点で絶対の強さをもっているが、しかしながらその長所の裏に、構築の過程が残りにくいという弱点がある。プロトタイプリングはこの弱点を計算に入れても、魅力のある開発方法です。

プロトタイプリングと

構造化手法

前回まで述べてきた様に、プロトタイプリングそのものは大変有効な開発方法です。その有効性はハードウェアの世界を中心に

これまで十分に証明されています。しかしながらソフトウェアの世界ではまだほんの10年しか経っていないのと、その考え方を現実のものとするには余りにも足りないものが多すぎるのです。例えばハードウェアの世界のように設計図に相当する物も定まった表記法はなく、「部品」という考え方もまだ現実のものにはなっていない。このような状況においてプロトタイプリングの表現方法を定めることは容易ではありません。したがってプロトタイプリングの多くの問題点を解決するには、それなりの環境を整ってやる必要があるでしょう。そして試行しながらより良い表現方法を見つけていくしかありません。

しかしながらこのことは、それまでの間、プロトタイプリングが使えないということではありません。

一つの可能性に対して他の実現可能性が検討されることが少ないという問題や、仕様書が残らないという問題が、プロトタイプリングの欠点として挙げられています。これらは別の方法で補うことができはすです。

その一つの方法として、構造化分析(SA)のコンテキスト・ダイアグラムとデータフローを併用する方法です。SAをその手法通りに実施するとすれば、紙上に「論理モデル」を構築して、これを元にユーザーとの間で確認作業が行なわれるのですが、状況によっては「紙上のモデル」よりプロトタイプリングの方が早くまた適していることがあります。

そのため取敢ず上位の二、三層程度のデータフロー・ダイアグラム(DFD)を作成し、全体の見通しとその間のインターフェイスの整合性にメドを付けてから、そのDFD内の主なプロセスに対してプロトタイプリングで実現性を確認するという方法があります。

SA手法ではレベル0のDFDによってシステム全体に含まれる大きな機能を見ることが出来ます。またSAの本来の主旨はその実現

方法を細かく問わずに、そこで何をなすべきかということを開いたまま作業を進めるといった特長があります。このことはプロトタイプリングにとって活躍の場が残されたままであることを意味します。分析作業がある程度進んだ段階で分析作業に並行してプロトタイプリングによってその実現性を確認していくことは、開発の成功の確率を格段に向上させることになるでしょう。

グはその対象システムの部分に適用し、実現に対する問題点を確認し次第その仕様を定めていくことになり。そのために本番システムへの変換方法としては、現時点では「使い捨て」タイプになることはやむを得ないでしょう。そしてここで重要なことは、プロトタイプによって得たユーザー要求は先ずデータフローの中に反映し、その後でプロトタイプを変更することになります。こうすることによって仕様書が残らないという状況を少しでも回避することが出来るでしょう。

では飛躍的な発展を遂げましたがソフトの面では余り大きな変化はしていません。もっともハードの世界も変わったのはスピードとメモリー容量と容積で、コンピュータの考え方という面から見れば余り変わっていないということも出てきます。何れにしても余りにも短すぎるのです。今後百年、二百年と営々と築き上げられる「コンピュータの歴史」から見れば、今は黎明期のほんの一瞬なのかも知れません。

有給休暇の取得率が低下

いし、単純に考えても生産性を二%も上げなければならず、一体どの様な手順でそれを

年間の有給休暇日数が増えているにも関わらず、労働省の発表では、有給休暇の平均取得率が一年間で六一・三%から五一・五%に低下したという。つまり未消化の有給休暇が増えたこととなる。これはここ数年来続いている労働力不足のために休暇が取れないことを示している。また企業によつては統計上有給休暇消化日数を増やして、その分残業時間でカバーしている。政府は今後三、四年で年間労働時間一八 時間を実現するとい

う目標のために、特定の事業所にて、取り敢ず来月から週四十四時間労働を実施する。因みに年間十八 時間を実現するには、週労働四十時間としても、年間二五 時間なのかという点に「一八 時間」ありきで、なぜ一八 時間なのかという点で納得できる議論がないし、単純に考えても生産性を二%も上げなければならず、一体どの様な手順でそれを

ことは確実で、二二 時間を越えているかも知れない。今回の労働時間短縮の施策は始めに「一八 時間」ありきで、なぜ一八 時間なのかという点で納得できる議論がないし、単純に考えても生産性を二%も上げなければならず、一体どの様な手順でそれを

実現すると言いつのか。また労働時間短縮は余暇問題とリンクしており、まさに目標はあっても、そこに至るためのプログラムが作られていない。

かねね 暁鐘の音

1

プログラムは制作者の分身

一般に工芸品と呼ばれるものは一人で作ることが多く、その作品には制作者の人格が表現されると言つことは衆目の認めるところ。所謂、「創作物」は制作者を写すといふのはこのことですが、これと同じことが、「プログラム」という制作物にもあてはまります。設計からプログラミングまで一人で行なっている場合は、まさに工芸品と同じようなことが起こります。

特に『プログラミング』の作業は制作者の「状態」を反映します。気分が良く和やかな状態の時に書かれたプログラムを見てみると『思いやり』が感じられます。プログラムに『余裕』が感じられるのも、多くはこの様な状態の時に書かれたものです。このような状態のときには、相手の立場に立つ余裕もあり、将来の「変化」の動向を踏まえてプログラム上に「配慮」

が為されたり、デバッグやテストも抜かりなく行なわれます。

これに対して気乗りがしない時や気持ち荒れている時に書かれたプログラムは、どうしても『作れればいいんだろ!』という姿勢で書かれ、「指示」されていないことはやらないということになります。残念ながらこの時の彼の頭のなかには顧客の喜ぶ顔が浮かぶことはありません。あるのは管理者や顧客を「如何にこまかすか」という思いです。

実際に必要なことを洩れなく「指示」出来ることはないでしょうから、結果としてプログラムに『洩れ』が生じます。納品してから不備が指摘されても、当人は「指示されていない」というところに「正当性」を見出し出しているわけですから、恐らく議論しても「反省」は得られません。

またこの様な場合当然、テストも「おざなり」となり、通り一遍のテストしか行なわれないでしょう。

ましてやプログラムの「不備」をデバッグやテストで補われることは殆どありません。プログラムにはこの様な心理状態が至る所に表現されます。変数や関数のネーミング、一つの関数の大きさ、そして実行時に見やすく配置された操作画面、等々、いろんな処からその時の制作者の状態を教えてください。

このことは制作者自身なら尚更感じるはず。一年前に書いたプログラムを目にしたとき、「何でこんな書き方をしたのだろう。今ならこんな書き方はしないのに」と感じるの、その人が『今』好ましい状態にあることを証明するものです。それが三ヶ月前のプログラムに対してこのように感じるならば、それだけ変化(成長)が早いと言つことであり、実に好ましいことです。

人は一年も経てば変わらなければなりません。物事に取り組む姿勢、仕事に対する考え方、制作品に対する「愛情」等が変化していく筈です。『今』がその人の人生の全てである以上、一年前の自らの作品に対して何とも感じないようでは心許ない。

現実の問題を含んだプログラムと言えども、一度書かれてしまえば本意ではあつても十年近く存続し続けることがあります。時々ラブルが発現しても全体を見直すまでには至らず、対処療法で処置してしまふということは多々あります。この間多くの人が問題のプログラムに振り回されることになります。

とつて一度この様なプログラムが書かれたら、あとは「モグラたたき」の様にトラブル対処に追われるサイクルに入ってしまう。この様な事態を招かないためにもメンバーや部下が少しでも「好ましい状態」で設計しプログラムが書けるように配慮することです。

今月の一言

「利潤とは事業の妥当性を検証する一つの基準を提供するだけのもの」 P.F ドラッグ

一般に事業とは「営利を目的とする組織」である。新興の企業ならいざ知らず、四十年の歴史を有し過去に幾名もの名経営者を輩出し、「社会への貢献度」を第一としてきたはずの住友と言えども、本来結果であるべきものを目的としたこと。ドラッグの言葉をもう少し分りやすく言つと、事業によって利潤を得ているということは、その事業が社会に貢献し、且つその方法が妥当であることを表している、と言つのである。そして利潤の大きさは貢献度に比例する。つまり「利潤」は結果であつて目的ではない。にも拘わらず、これを最大の目的とし、利潤のみを追いつつと「社会への貢献度」を見失う。身近な例が、昨年の住友(郎氏)