



オブジェクト指向セッション 「近未来プログラミング言語に 要求されるもの」

(有) エス・ラゲーン
中谷 多哉子



Q1:私がこの言語に惚れた理由

- ドリトル
 - 初中等者向け日本語オブジェクト指向言語
 - 子供にコンピュータの基本的な概念を理解させることが可能である
 - すぐ動かして効果を見られる
 - タートルグラフィックスをオブジェクトへ発展させることができる
 - もちろん、オブジェクト指向である
 - 通信機能も装備した「新しい言語」である



Q2-1:分析/設計と プログラミング言語

- 要求分析
 - 要求は変わる。
 - 要求を明確に定義することは難しいが、これを決めるのが分析者の役割である。
 - 決めても変わる。
- 設計
 - 危うい分析を元に行われる思考活動である。
- プログラミング
 - 危うい分析/設計に基づいて明確な曖昧性を持たない成果物を作る活動である。



Q2-2:複雑系システム / 大規模シ ステム

- 本当に今の技術者は複雑系システム / 大規模システム開発で困っているだけか
- Webシステム
 - 短期間開発は必須:大規模とは?
- 意見:
 - 大規模システムは分析設計作業に多くの余裕があり、後戻りが容認されている開発ではないか
 - 短期間開発では、後戻りは許されない。
 - もっと開発手法の使い方を学ぶ必要あり!



Q3:Web Engineeringとオブジェ クト指向プログラミング

- キーワード:オブジェクト指向は大前提として
 - 再利用
 - コンポーネント
 - フレームワーク
 - アーキテクチャ
- Webサービスで宣伝されている実用化の話は本当に実用的か、どこまで実用的か。
 - intranet技術であると明言すべきでは?



Q4:近未来にコンピュータはどの ように変化すると考えるか

- 早く
- 安く
- 軽く
- 小さく...
- MDAによる開発
 - かなり近い未来の夢か...
 - ドメインコンパイラの世界へ突入か?