

CRC カードワークショップの実施方法

全体的な注意点

- 情報カードに記入する人を1人に集中しないこと！
- グループでクラスの候補を考える際にグループ全員のアイデアや意見を聞こう！
- 情報カード(クラス)を担当する人はそのクラスの気持ちになって自分の役割(責務)が簡単すぎるのか、複雑すぎるのかを考えよう！

モデリングの進め方

1. モデリング対象のユースケースまたはユーザーストーリーを1つ選ぶ
2. モデリング対象のユースケースまたはユーザーストーリーを実現するクラスの候補を考えよう
(ア) 思いついたクラスの候補は付箋（または情報カード）にどんどん書き出そう！
① 可能であれば、そのクラスの目的も書いてみよう
(イ) グループ全員からクラスの候補が得られたら、それらのクラスの候補の目的をつなげてユースケースまたはユーザーストーリーが実現できそうかを確認しよう。
(ウ) クラスの候補が出にくければ、「責務駆動開発超入門」33枚目・37枚目のスライドを参考にしてクラスの候補を考えよう
3. 定義したクラスの担当者を決める
(ア) モデリング対象のユースケースまたはユーザーストーリーを実現するクラスのコラボレーションを考えよう
(イ) ここからクラスのコラボレーションをそれらのクラスの担当者同時のストレスボールの受け渡しで表現する
4. モデリング対象のユースケースまたはユーザーストーリーを実現するクラスの責務とコラボレータを考えよう
(ア) とりあえず起点となるクラスを決め、そのクラスの担当者が責務を書き込み、さらに呼び出す先のコラボレータを記入する
(イ) この際にクラスのコラボレーションをそれらのクラスの担当者同時のストレスボールの受け渡しで表現する
5. モデリング対象のユースケースまたはユーザーストーリーを増やしながら、クラスがより賢く、適度の責務が分散するようにクラスの構成、責務、コラボレータを見直す

今回のセッションでユースケースやユーザーストーリーの取り扱いは以下のようにするようお願いします。

- ユースケースを用いる場合、ユースケース名だけで OK でコラボレーションの検討も

基本フロー（ハッピーパス）レベルに留めて頂くようにお願いします。

- ユースケースやユーザーストーリーは付箋に記して頂くようにお願いします。