

# Perlでノック開発を始めよう！

## (**What'sNew**の場合)

Kiyoka Nishiyama

1. What'sNewとは  
開発の経緯
2. 開発スケートまでの裏話
3. Perlを選択した理由
4. プログラマから見たWhat'sNewの特徴
5. 現在参
6. 将来参
7. 参加のしかた
8. おわりに

# 1. What's New とは

- WebSiteの更新箇所をひとつ目でわかるようになります。
- ライセンスはGPL2

## 2. 開発の経緯(ニアズ1)

更新箇所のチェックをスマートに行ないたい。

いろんなWebsiteを日頃チェックするうち、次のような問題に気づいた。

- WebSiteが大きく、更新箇所が分かれにくいけージが多い。



- 更新箇所を探すため、もう一度WebSite全体を読み直す必要がある。
- 注意しないと細かい変更箇所を見逃してしまう。

## 2. 開発の経緯(一ヶ月2)

そこで、自分のWebSiteだけでも改善したいと考えた。  
やりたいこと…

- 更新記録を自分で書くのが面倒なので自動化
- 変更箇所のチェック
- 追加箇所のチェック

## 2. 開発の経緯(ニーズ3)

さらに、発展させたい。

ツールのコードを同じニーズを持つ人たちと共有したい。

- 作ったツールを自分の範囲で終わらせるのではなく、同じニーズを持つ人たちと共有したい。
- アイデア・考え方を発展させたい。

# 3. 開発スタートまでの裏話(プロジェクトモルタル系)

こんなプロジェクトがいいのではないかと考えた。

小さなソールを開発する場を作る。

- 100行くらいのプログラム
- 第一バージョンが1時間程度で書けてしまうようなもの。
- プログラミングが好きな人の要求も満たせるもの。
- 二目的な目的として、共同開発の演習がやりやすい場を作る。(ESRがfetchmailでバーゲル開発の実験をやってみたといいうに)

### 3. 開発スタートまでの裏話(メリット)

「小さなツール」プロジェクトのメリット

#### ■ プロジェクトの創始者から見ると

- ▶ 最初のバージョンが即リリースできる。
- ▶ ニーズはほつといても出てくる(はず)。
- ▶ 共同開発のよい演習になる。
- ▶ ニーズのなくなつたプログラムはすぐ捨てられる。(短いプログラムなので、それほどもつたないないのではないか)
- ▶ 100行ほどのプログラムなので、管理しやすい。(プロジェクト管理の演習になるし失敗もそれほど痛くない)

#### ■ 参加する側から見ると

- ▶ 短い(と期待する)プログラムなので、みんなでつきやすい。
- ▶ いつでも誰でも参加できる。
- ▶ たつた1回のバッヂだけの参加もできる。

## 4. Perlを選択した理由

- 環境として普及している。(たいていシステムにinstallされている)
- 使用言語として普及している。(使える人が多い)
- プログラミング入門者にもソースをいじつてもらえる。(はず)ハーハー

## 5. プログラマから見たWhat's Newの特徴

---

バザール開発を促すための特徴

- プログラムが短い(実質200行ほど)
- できる限り既知の外部プログラムを使用している(diff, cp等)
  - ▶新しい知識をより少なくするため
  - ▶複雑なアルゴリズムを外に出し、ソースを簡単に保つため

# 6. 現在

コントリビュートしていた方々

- みづのさん(lilo) patch
- 森若さん(lilo,kansai.pm) patch
- たけさん(lilo,Debian JP Project) debianパッケージ化

その他の方にもアイデアの提案をたくさんいただいています。

# 7. 将来

## 近い将来の方向

- たまたまTODO事項に対応する。
  - ML の立ち上げ
- 遠い将来の方向は今後のニーズで決まります。  
(提案の内容 -> 方向性の決定)

## 8. 参加のしかた

- patchを作つて投げる。
- 使つて、不満をぶつける。
- その他、やりたいことをやる。(GPL2の範囲内で)

<http://www.bekkoame.ne.jp/~kiyoka/whatsnew/>

「Perlでのプロジェクトを始めよう!」おわり