

Developers Summit 2010 に参加して

若松 進

工学系技術支援室 情報通信技術系

はじめに

本サミットは、アプリケーション開発者等が集まり最新の話題・開発状況を報告・議論する場である。発表者の多くはソフトウェア開発会社の現場で開発を手掛けている技術者であり、自社開発製品の紹介等も含まれる。しかし、本セミナーに参加・聴講することで、最新のコンピュータ技術状況を把握すること、また民間企業での取組み等についての情報を得ることができ、今後のアプリケーション開発を行っていく上で大いに参考とすることができる。

1. 本サミットの講演概要について

「Cloud Development」、「開発プロセス」、「.NET」、「DB」の他、全部で8技術分野54セッションの講演を4つの会場で並行して行われるため、全てを聞くことができない。そこで、私自身に関連した講演と当技術系に関連深い講演が行われている、「開発プロセス」、「DB」、「Web」という技術分野を中心に、以下に示す13セッションの講演を聴講して有用な情報収集活動を行った。

(1) 18-E-1 : SIerのこれからのソフトウェアを創る

市谷 聡啓(TIS株式会社)

スピーカー(システムインテグレータ)が、これまで行ってきたソフトウェア開発(開発が変化に対応できない、開発にかかる価格について納得感がない、必要なタイミングで手に入らない等)を踏まえ、これから目指していくソフトウェア開発方法とそのために乗り越えるべき事(プロセスの変更、クライアントとの契約、人的な組織等)について、スピーカーの実体験に基づいた、ソフトウェア開発を変える(仕事のやり方を変え、周囲に働き掛け、知恵を絞り行動を起こす)についての紹介があった。

(2) 18-E-2 : ソーシャルウェアが開発現場にイノベーションを引き起こす ~次世代情報

共有・活用のあり方とは~ 松本匡孝(株式会社日立システムアンドサービス)

開発現場において、日々進化するツールやテクノロジーとは反して、問題発生時には「勘違い・思い込み」や「知識・ノウハウの不足」といった原因が指摘される。その原因は、開発の生産性や品質向上を考える時に不可欠となる知識・ノウハウが開発者に帰属しているため、その結果組織・チームの【資産】として活用する事ができないことに起因する。そのため自社開発ツール(inWeave)を利用することによって、これらの事が可能となり、この問題を解決し開発現場にイノベーションを引き起こすための仕組みについての紹介があった。

(3) 18-E-3 : 高性能・安定運用のためのLinux-DBシステム構築/運用技術

松信 嘉範(サン・マイクロシステムズ株式会社)

重くてよく落ちるようなサイトでは、その原因がデータベースに起因する事が多いと言われている。Web アプリケーションの設計自身極めて大切である事は言うまでもないが、RDBMS の内部構造を理解した上でテーブルやインデックス、SQL 文の設計が実践できていなかったり、屋台骨である OS やハードウェアの重要性が忘れ去られていたりする場合がある。本講演では、性能をどの様に引き出すかという方法として、アプリケーション層、RDBMS 製品、OS(Linux)、ハードウェア(ストレージ、RAID、メモリ、ネットワーク、CPU 等)に関する技術の紹介と、Linux のチューニングと安定運用(メモリ管理とスワップ制御、I/O スケジューラとファイルシステム、ネットワークとデータベース接続等)の方法についての紹介があった。

(4) 18-E-4 : データベースの品質を守る

— 22 年間のノウハウを終結させたデータベース開発・運用改善手法の紹介 —

山岡 英明(クエスト・ソフトウェア株式会社)

高品質、高性能なデータベースの開発を実現する、コード解析、PL/SQLのテストの自動化、SQLの最適化についてのノウハウの紹介があった。

また、世界で多くのエンジニアに使用されているデータベース統合開発環境Toad for Oracle(自社製品)や、運用管理フェーズにおいて、専門的な知識と高度な分析力が必要とされているボトルネック特定を簡素化したSpotlight for Oracle(自社製品)について、製品紹介を兼ねながら、ツールを活用したトラブルシューティングの具体的な手法についての紹介があった。

(5) 18-E-5 : NoSQL を知る ～kumofs から学ぶ Not only SQL の技術

古橋 貞之(筑波大学)

VIVER(総合ディスクレスネットワーク基板システム)やVIVER COREの概要説明、RUNES(Role-based Unified Network Extension System)、V-FIELD(LANでの使用に特化した、読み取り専用の分散多重化共有ブロックデバイス)についての解説があった。

その後、データベース = RDBMS という認識にとらわれずに、非リレーショナルなデータストアも組み合わせて使おうという、NoSQL (Not only SQL) という動きがあり、このNoSQLという技術のメリットとして「スケールアウト」(高い耐障害性、不可能を可能にする処理性能、運用コストの大幅な削減)、NoSQL技術についての紹介があった。また、講演者自身が開発した分散Key-valueストア「Kumofs」についての紹介があった。

(6) 18-E-6 : RDB入門～アプリケーション開発者が陥りやすいDB開発の落とし穴～

磯辺 信雄(アイエニウエア・ソリューションズ株式会社)

現在、開発されるシステムの形態はクライアント/サーバ、Web、クラウド等であるが、RDBは依然としてシステムのバックエンドに必須と言える技術です。

開発プラットフォームによっては、RDBの技術をあまり知らなくてもシステム構築が可能な場合もあるが、RDBの素の技術は知っておくに越したことはない。本セッションでは、講演者が導入・開発時等に実際に相談を受けた内容を元にした事象(①システムがとまった、②プログラムのパフォーマンスが出ない、③Viewを使っているのだがパフォーマンスが出

ない、マルチコアCPUが有効に利用されていないようだ)という点について、問題点の抽出・解決方法についての説明があった。

また、自社製品「SQL Anywhere」の宣伝を兼ねた利用方法についての紹介もあった。

(7) 19-E-1 : OpenSocial ケータイ Game 戦国時代

山下 英孝(株式会社ミクシィ)、山口 徹(株式会社ディー・エヌ・エー)

近年OpenSocialに対応したSNS(Social Networking Service)やプラットフォームが増え 外部の開発者が自由にソーシャルアプリを作って公開出来る環境が整ってきた。mixiアプリモバイル、モバゲーオープンプラットフォームの登場によりモバイルで動作するソーシャルアプリが続々と登場してきており、モバイル向けソーシャルアプリの仕組みと現在の対応状況、今後の展開について2大プラットフォームであるmixi,モバゲータウンの担当者からの説明があり、新しいモバイル向けソーシャルプラットフォームの可能性についての紹介があった。

(8) 19-E-2 : レガシーシステム脱出計画！ ～Silverlight時代のコンポーネント活用術～

山田 達也(インフラジスティックス・ジャパン)

使い勝手がイマイちなレガシーシステムから、「粹な」システムへのマイグレーションを検討している方々の中には、「正直どこから手をつけたらいいのかわからないんだよなあ」とお困りの方も、まだまだ多いのではないのでしょうか？ 本セッションではSilverlightの特徴をフルに活用したUIコンポーネントによって、少ない開発工数で高度なUX・機能性を持ったアプリケーションを創造する方法についての紹介があった。

(9) 19-E-3 : 自分でできるWebアプリケーション脆弱性診断

上野 宣(株式会社トライコーダ)

Webアプリケーションのセキュリティ上の問題を見つける「脆弱性診断」というサービスがあります。しかし、診断はツールによる自動化が難しいため、決して安価なサービスではありません。必要性は感じていても受けていないことも多いのではないのでしょうか。それならば自分でやってしましましょう！ 本セッションでは、フリーウェアなどを使って納得のいく脆弱性診断を自分でできる方法をご紹介します。どのように診断を実施すればいいか、脆弱性判定の基準は何かといったことの紹介があった。

(10) 19-E-4 : クラウド開発に役立つOSSあれこれ

水野 正隆、奥垣内 喬(株式会社オーグス総研)

アプリケーションを書いている面倒な作業にぶつかり、どこかにこれを解決してくれるツールがあるんじゃないかと思うことは、クラウド環境になっても同じです。本セッションでは、クラウドサービスと既存のオンプレミスアプリケーションとの統合を模索しているSlur の立場で、便利そうなオープンソースソフトウェアについての紹介があった。

(11) 19-E-5 : C++0x、Ruby、ECMAScript5 言語の国際標準化について

高橋 晶(株式会社ロングゲート)、竹迫 良範(サイボウズ・ラボ株式会社)、
前田 修吾(株式会社ネットワーク応用通信研究所)

2009年12月、現在策定中のプログラミング言語C++標準の改定案C++0xの期限が迫っている。ヨーロッパのECMA総会では最新のECMAScript 5th Editionの言語規格が採択され、日本では今後国際標準となることが期待されているRuby仕様書の第一案がコミュニティレビューのために公開され、今後の各プログラミング言語の標準化のトピックについて「C++0xの仕様は結局どういう形でまとまりそうなのか?」「最新のECMAScript 5th Editionでは何が変わったのか?」「Rubyの国際標準化は何を目指しているのか?」などについての紹介があった。

(12) 19-E-6 : Flash Playerに対する日本語の取り組み

ナット・マッカーリー(アドビシステムズ)

Flash Player上で日本人にとって違和感のない日本語表示を提供していくことが幅広いFlashコンテンツの利用状況から見ても大変重要になってきており、アドビの日本オフィスでは、エンジニアチームが日本語最適化の開発を進めています。本セッションでは、開発チームの取り組み状況(日本語フォントを解析するところから、DTP用アプリケーションと同等の文字組を可能にする新しいテキストエンジン「Text Layout Framework」の使い方まで)についての説明があった。

(13) 19-B-7 : 次世代Web標準 HTML5 最新動向

矢倉 眞隆(株式会社ミツエーリンクス)、羽田野 太巳(有限会社futomi)、
白石 俊平(株式会社あゆた)、竹迫 良範(サイボウズ・ラボ株式会社)、
上山 智士(東京大学)、小松 健作(NTTコミュニケーションズ株式会社)

HTML4 に比べ、Web アプリケーションを強く意識した仕様が盛り込まれ、ブラウザの拡張やプラグイン・Flash・ActiveX などを使わなくても、標準の HTML と JavaScript だけでリッチなアプリケーションを簡単に作れるようになった(タグの簡略化等)。実際にHTML5 で作られた Web アプリケーションを紹介された。また、デモとして「スターウォーズ」のタイトル部分(文字のスクロールや音声)をタグだけで表現できることの紹介があった。

2. まとめ

スケジュール的にはハードであったこと、聴講した全 13 セクション内私自身に直接関係した講演は 4~5 であったが、現在のソフトウェア開発状況等についての情報(内容やキーワード)を得ることができ、当サミットへの参加は多きな有意義であった。また、本報告を執筆する事で、ソフトウェア開発に従事している技術職員への参考資料となれば幸いである。