

体験的コンピュータ発達史

- 体験した開発ドメイン・プロジェクト
- 体験したコンピュータと組込機器
- 体験したオペレーティングシステム
- 体験したプログラミング言語
- 体験(試)した開発プロセス
- 推薦したい名著・古典

体験した開発ドメイン・プロジェクト

- 発表の場で紹介します。

体験したコンピュータと組込機器



Okitac Sytem50/model40 沖電気IF-800



Cpmmodore CBM/64?



DEC PDP/11



CPT欧文ワープロ



DEC VAX/11



富士ゼロックスJStar



ソニーNews



Apple 初代のMac



HP デジタルマルチメータ



Prime Computer



DEC VT-100



三菱電機MULTI-16



印刷プリプレス装置



SATO ラベルプリンタ



某社リアプロTV



某社液晶プロジェクタ



漢字入カタレット

体験したオペレーティングシステム

- **Okitac System11/DOS**
- **Okitac System11/MOS**
- **CP/M**
- **MP/M**
- **CP/M-86**
- **Concurrent CP/M**
- **VAX/VMS**
- **PDP/11 RSX-11**
- **Prime Computer PRIMOS**
- **μVAX/ULTRIX**
- **MS-DOS**
- **HP-UX**
- **OS/2**
- **AIX**
- **SunOS/Solaris**
- **Mac OS**
- **LINEO Solutions製組込みLinux**
- **Linux オリジナル**
- **Windows3.1/95/Me/NT/2000/XP**
- **μITRON**

体験したプログラミング言語

- 沖電気ミニコンのマクロアセンブラ,JCL(1979～1983)
- MUMPS(1983)
- PL/M(1984)
- FORTRAN/77(1984)
- Bliss(1984)
- Yacc/Lex(1984)
- LINGBOL(翻訳ソフトの構文解析ツール)
- MBASIC,CBASIC,N88BASIC(1985～)
- Z80アセンブラ(1985)
- MASM(Intel8086)(1985)
- GOAL(1985)三洋電機製スプレッドシート
- C(1985～)
- Awk(1985～)
- Pascal(1986～)
- Java(1995～)
- Perl(1995～)
- HTML(1995～)
- Motorola68010,68020アセンブラ(1996)
- ASN.1(1996～)
- Emacs Lisp(1997～)
- Delphi(1997～)
- Visual Basic(1997～)
- Excel.etc VBA(1997～)
- Cshell,Kornshell,Bash(1998～)
- Postscript(1998～)
- VRML(1998)
- XML(1999～)
- Visual C++(2000～)
- JavaScript(2000～)
- C++(2000～)
- PL/SQL(2002～)
- TransactSQL(2002～)
- Visual C#(2006～)
- ActionScript(2006～)

体験(試)した開発プロセス

- ウォーターフォール開発プロセス、HIPO
- ISO9001 1994年版の品質保証プロセス(品質管理マニュアル執筆)
- FDA/QSRの品質保証プロセス
- スクラム開発手法
- CMMの品質保証プロセス
- PSP(Personal Software Process)/TSP(Team Software Process)
- SPICEの品質改善プロセス
- ケプナー・トリゴ法、MICE法(ロジカルシンキング的なもの)
- エクストリームプログラミング
- 派生開発手法
- ペーパープロトタイピング法(ユーザビリティ開発用として)
- ペルソナ・シナリオ法(ユーザビリティ開発用として)
- オブジェクト指向開発(デザインパターンのハッチングなど)
- アジャイル(ふりかえり)
- PMBOKの中で、WBSとEVM(バーンダウンチャートの的なもの)
- Life Hack
- GN24(24時間前後でよいことをスピーチとクレド唱和/毎午後始まり時)

推薦したい名著・古典

- オペレーティングシステムの構造的アプローチ
- ソフトウェアテストの技法
- 人月の神話 狼人間を撃つ銀の弾はない
- 「派生開発」を成功させるプロセス改善の技術と極意
- 要求を仕様化する技術・表現する技術 - 入門+実践 仕様が書けていますか?
- 誰のためのデザイン
- いかにして問題をとくか
- トランザクション処理
- コンパイラ 原理・技法・ツール
- プログラミング言語C
- プログラミングPerl
- プログラミング言語C++/Effective C++
- プログラミング作法/プログラム書法/ソフトウェア作法
- UNIXプログラミング環境
- UNIXネットワークプログラミング
- プログラミングWindows
- オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン
- 詳説正規表現
- ラピッドデベロップメント
- Google's PageRank and Beyond
- OpenSSL 暗号・PKI・SSL/TLSライブラリの詳細
- Compiler Design in C
- 憂鬱なプログラマのためのオブジェクト指向開発講座
- CJKV日中韓越情報処理
- ピープルウェア ヤル気こそプロジェクト成功の鍵
- TCP/IPによるネットネットワーク構築
- UMLデスクトップリファレンス
- ソフトウェアアーキテクチャー
- プロセス改善ナビゲーションガイド
- 詳解UNIXプログラミング
- 達人プログラマー
- プログラミングの心理学
- コードコンプリート
- 計算機プログラムの構造と解釈
- The Art of Computer Programming
- TeXブック
- BSDカーネルの設計と実装
- データベースシステム概論
- 実践 バイオインフォマティクス -ゲノム研究のためのコンピュータスキル(知らない世界をのぞてみよう!)
- 暗号技術大全
- パーソナルソフトウェアプロセス技法
- チームソフトウェアプロセス技法
- 沈まぬ太陽(落ち込んだときに読むとよいヨ!)
- 構造化分析とシステム仕様—目指すシステムを明確にするモデル化技法
- 分子進化の中立説
- 超弦理論/ツイスターの世界
- 詳解Linuxカーネル