

Proyecto 1

Método de desarrollo de software XP

Estudiante: Paolo Downing Brenes

¿Cuándo y cómo comenzó?

- *eXtreme Programming*, también llamada XP, es una metodología de programación considerada ágil, aunque se creó en 1996, años antes de que se firmara el Manifiesto Ágil. Los fundamentos de XP vienen de las prácticas tomadas a cabo por Kent Beck en un proyecto para el pago de nóminas en Chrysler. El trabajo de Kent en este proyecto se hizo popular por haber tenido éxito en tan sólo un año y dos meses cuando un equipo de 30 personas había fracasado durante años.

Porqué eXtreme?

La palabra eXtreme proviene del concepto de que si algo se considera bueno por qué no llevarlo al límite y usarlo al máximo. Si, por ejemplo, que alguien revise lo que cada miembro del equipo hace se considera una buena práctica ¿Por qué no llevarlo al extremo y hacer que esos miembros del equipo de trabajo se sienten juntos todos los días y se revisen y mejoren el código a diario?

Beneficios

- A pesar de ello, se trata de una de las metodologías ágiles de desarrollo de software más exitosas. La combinación de esta, junto con la Scrum, asegura un enorme control sobre los proyectos y una implementación mucho más efectiva.
- Para que nos hagamos una idea, Extreme Programming está diseñada para ofrecer el software que los usuarios necesitan en el momento adecuado. En este sentido, **ayuda a los desarrolladores a ajustarse a los requerimientos cambiantes de los clientes.**



Variables

• Coste

- Tiempo
- Calidad
- Alcance

Características

- Planificación flexible y abierta
- Desarrollo iterativo e incremental aportando pequeñas mejoras
- El equipo de proyecto se considera como el factor principal de éxito del proyecto
- El software funciona por encima de la documentación
- Debe haber una interacción continua entre el cliente y los desarrolladores
- Respuesta rápida y eficaz ante posibles cambios

El equipo de un proyecto XP

- **Clientes:** Establecen las prioridades y marca el proyecto. Suelen ser los usuarios finales del producto y quiénes marcan las necesidades.
- **Programadores:** Serán los que se encargarán de desarrollar el Extreme Programming.
- **Testers:** se encargan de ayudar al cliente sobre los requisitos del producto.
- **Coach:** Asesoran al resto de componentes del equipo y marcan el rumbo del proyecto.
- **Manager:** Ofrece recursos, es el responsable de la comunicación externa y quien coordina las actividades.

Diseño y programación

- a programación del software se hace siempre en pareja, lo que se llama programar a dos manos. Se asegura con este método que al menos un programador conoce y controla la labor de otro y queda revisado. La ventaja es que se produce mejor código que en base a un programador aunque la dificultad de la misma sea mayor.