



eXtreme Programming XP

دکتر علی هارون آبادی

فهرست

■ ارزش های بنیادی XP

■ فعالیت ها

■ فراورده ها

■ روند انجام کار

مقدمه ای بر XP ^{لنراد}

بجایگاه گپ سرچود بین دولوپر و طرح بالا تیم این مسئله اِجباری

- دوری از کلیشه ای بودن و تاکید بر توانایی های افراد
- تاکید بر سطوح برنامه نویسی

✓ محول نمودن طراحی و آزمون به تیم دو نفره برنامه نویس

✓ حمایت از برنامه نویسان در مقابل با نقش های سطوح بالاتر (نگاه مجرد بر اساس زمانبندی و هزینه

مسائل جبروت Add-hoc

- پرکاربردترین متدولوژی چابک

■ ایجاد توسط Kent Beck

فی الباهه دنبال می گردد و آزادی عمل

بیشتری در اختیار تیم نرم افزار قرار می گیرد

- تاکید بر رضایت مشتری (دلیل موفقیت متدولوژی)

- مناسب جهت پروژه های کوچک و متوسط

■ ایجاد تیم های دو نفره که یک نفر کار کدنویسی و یک نفر کار طراحی و اِجبار گیس

را انجام می دهد که می تواند نقش خود را جابجا کند

مقدمه ای بر XP

- متدولوژی سبک وزن (a light-weight methodology)
- مناسب جهت پروژه های با نیازمندی های پویا

ارزش های بنیادی XP

fundamental principle

■ ارتباط (Communication)

■ سادگی (Simplicity)

■ بازخورد (Feedback)

■ شجاعت (Courage)

ارتباط پیشر ← باز خورد بیمه ← رضایت بیمه
ارتباط ← بین اعضای تیم

بین تیم نرم افزار و مشتری

- مشتریان مستقر در سایت ← ایجاد ارتباط جمعی با مشتری
- داستان های کاربری user stories

ایجاد کسب و کار

- برنامه نویسی بصورت زوجی

لحظه: به خاطر همکاری نابینا

- مالکیت جمعی

- جلسات کوتاه روزانه

کل تیم مالک

محور است و یا محلول است

برای اینکه مدیریت

وقت ضرورت بگیرد

ایجاد نقش مربی coach جهت نظارت بر صحیح بودن روابط بین افراد پروژه

سادگی

▪ هنر ساده نمودن کارها !

▪ اصل DTSTTCPW

"Do the simplest thing that could possibly work"

بازخورد

ارتباطی بیشتر ← بازخورد بیشتر ← رضایت بیشتر

- مانیتور نمودن لحظه به لحظه سیستم (آزمون واحد مبین وضعیت برنامه نویسان)

- بیان داستان های کاربری از جانب مشتری و تخمین زمان از سوی برنامه نویسان

- برنامه نویسان نشرهای جدید را هر ۲ الی ۳ هفته به مشتریان تحویل داده و آنها نشر مربوطه را بازنگری می نمایند.

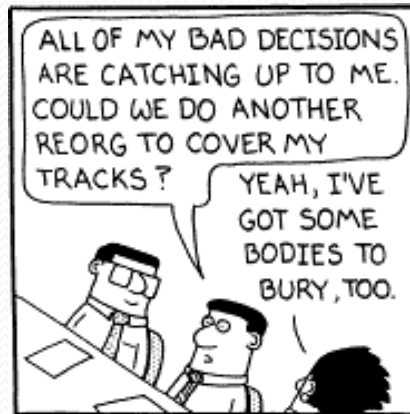
شجاعت

لے چون مسیر مشخصی وجود نہ اار (Add-hg)
جہ را نہ حرکت میں لیں

■ پذیرش بازخوردها از جانب مشتری

■ به کنار گذاشتن کد معیوب

■ اصلاح معماری سیستم



فعالیت های XP ← برای پروژه های کوچک کاربرد دارد

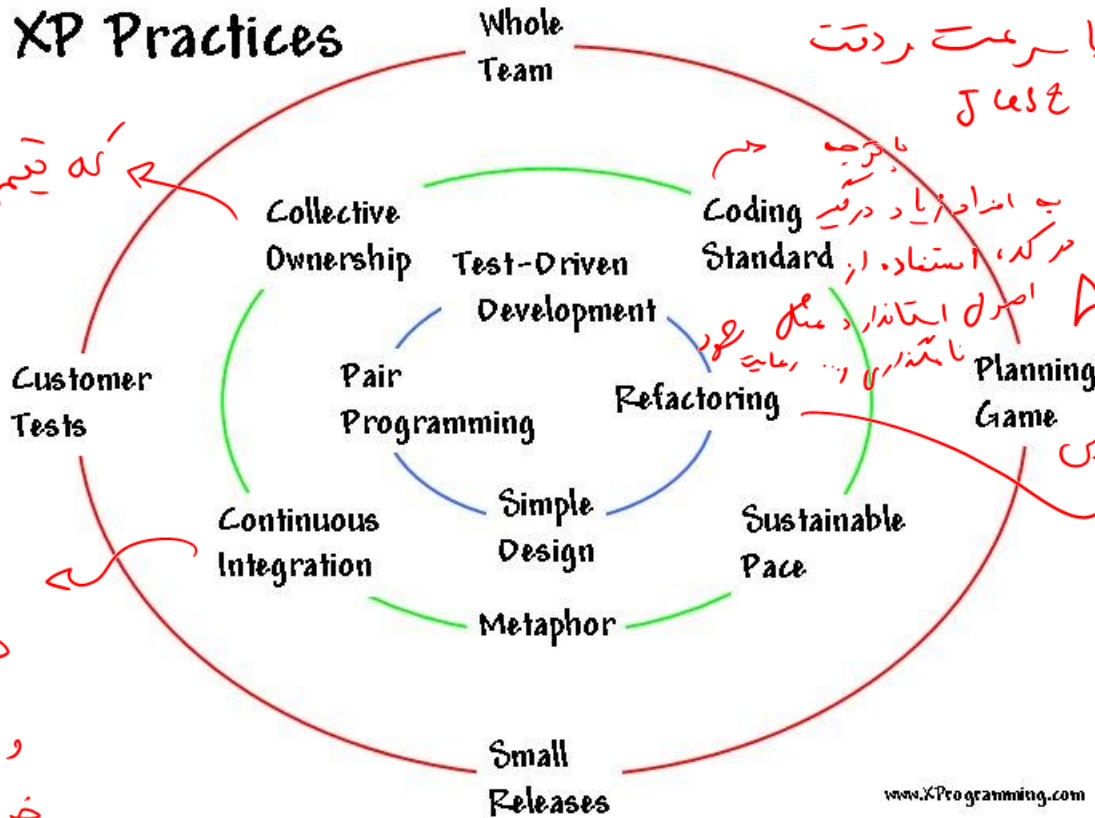
پایه
عده رندری چابک
حلقه

۱- برنامه ریزی (تقسیم کارها) (planning)

۲- انجام کارها با سرعت و دقت
Just Do It

که تیم مسئول انجام کار است

XP Practices



با تجربه
به اندازه یاد در هر
حرکت، استاندارد از
اصول استاندارد مثل
نامگذاری و رعایت اصول

امتیاز قابلیت خوانایی
بلای بهبود کد
شروعی تغییراتی کند

یک core را
در نظر می گیریم
و تیم ها با آن
خود را هماهنگ می کنند

3. meeting (dev team) → output: customer stories

user story → confirm user stories
user story were confirmed
time → cost

بازی طراحی

1. Requirement extraction

user story در قالب
goal / reason / user

4. Just Do it (implementation planning game)

2. Customer → priority

5. Evaluation → with cas → first meeting

→ without cas → second meeting

تعامل بین مشتری و برنامه نویس

▪ ورود مشتریان به این حوزه با داستان های کاربری که ویژگی های

1	...
2	...
3	...
...	...

سیستم را تشریح می نمایند.

6. user stories → appr. → reject → go to 1 phase

▪ تخمین کار لازم جهت پیاده سازی نیازمندی های مشتری توسط

برنامه نویسان

۱. استخراج نیازمندی ها → چکاس → در قالب یک لیست هدف

۲. مستردی اولویت بندی می کند لیست نیازمندی را

۳. جلسه تقیم در لوب با کاستمر - خروجی: کلیه user stories → هزینه زمان

۴. کار را جمع می کنیم. چگونه؟ داستان های کاربری را پیاده سازی می کنیم

۵. ارزیابی → با مشتری: جلسه اول

که بدون مشتری: جلسه دوم

۶. داستان های کاربری

تایید کردن به خارج می شود
که رد کردن به پشت به مرحله ۱

تست

تهیه مورد آزمون توسط برنامه نویسان در مراحل آغازین کدنویسی

- تست واحد (توسط برنامه نویسان) (جعبه سفید)
- تست پذیرش (Acceptance test or Functional test) توسط مشتریان جهت بررسی نیازمندی های درخواستی (جعبه سیاه)

در سیستم ها یک بار تست برگزیده ی مستندی قرار می گیرد

برنامه نویسی بصورت زوجی

- تولید کد توسط دو برنامه نویس

- ✓ نفر اول: کدنویسی

- ✓ نفر دوم: ایجاد موردهای تست، نگاه کلان و ساده کردن طراحی

- امکان جابجا نمودن نقش ها در دفعات بعدی

مالکیت جمعی

- مالکیت کد برای تمامی اعضا
- عدم بروز مشکل با خروج یک نفر از پروژه

سایر فعالیت ها

- یکپارچه سازی مداوم :
 - ✓ یکپارچه نمودن مداوم کدها (حداکثر در انتهای روز)
 - ✓ اضافه نمودن کدهای متعدد به یک منبع جامع
- رعایت سقف ۴۰ ساعت کار در هفته جهت شادابی تیم
- حضور مشتری در سایت جهت افزایش تعامل
- رعایت استانداردهای کدنویسی با توجه به ایفای وظایف متعدد توسط برنامه نویسان

فراورده های XP

■ داستان های کاربری (مشابه use case spec در RUP)

✓ جهت تعیین نیازمندی های سیستم

✓ فراورده متنی

■ طرح تکرار

■ طرح نشر

■ متافور دید جامع

■ وظیفه دالته

■ سیستم ← (نقشه)

■ spike

← راه حل های سریع و ضد بین

Artifact

1. Task → fast & skim (F.S)

2. User Stories → text Artifact (user expert)

3. Interaction → set of user stories

4. Release → زمان و چگونگی انجام نسخه ها
- معیار برای پرداخت حق انزوجه

5. version

Scale

Task

معماری

user

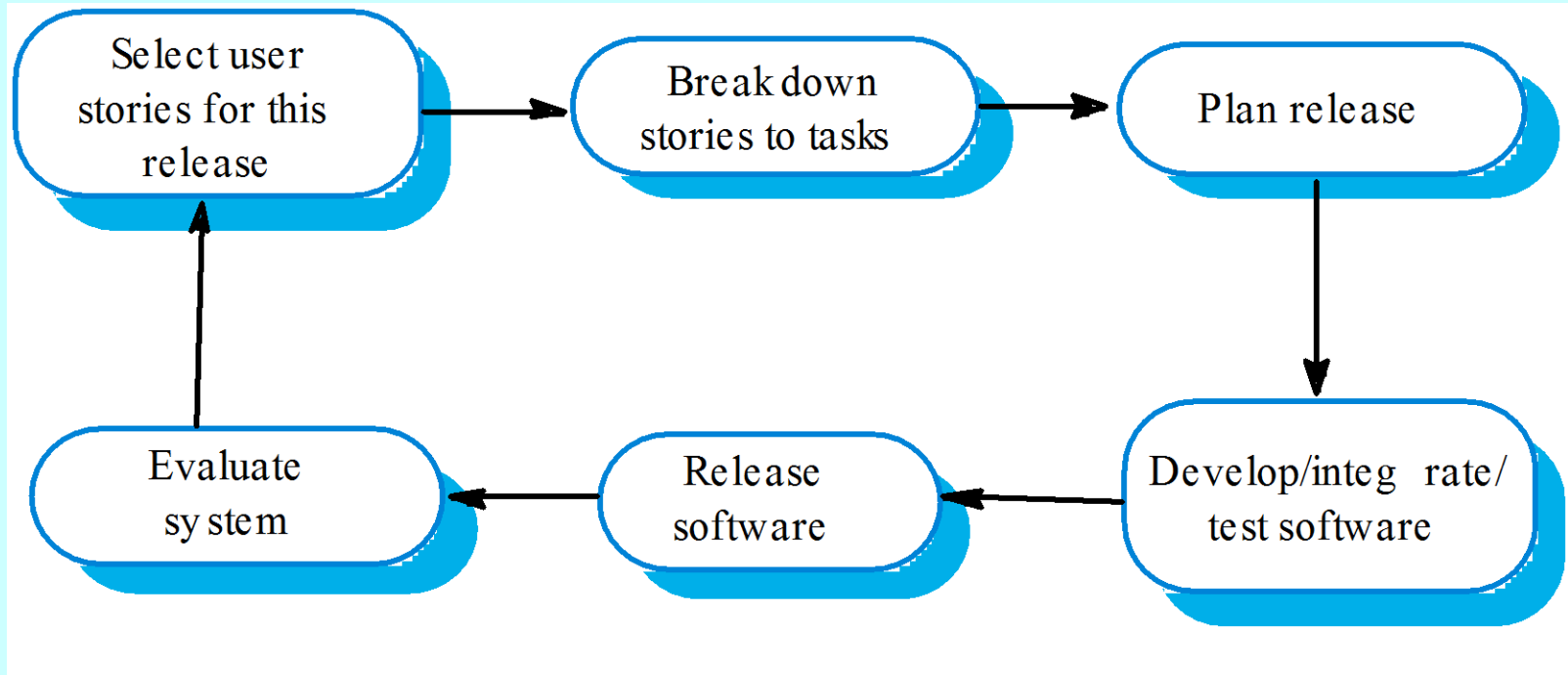
stories

ی لود

...

✓

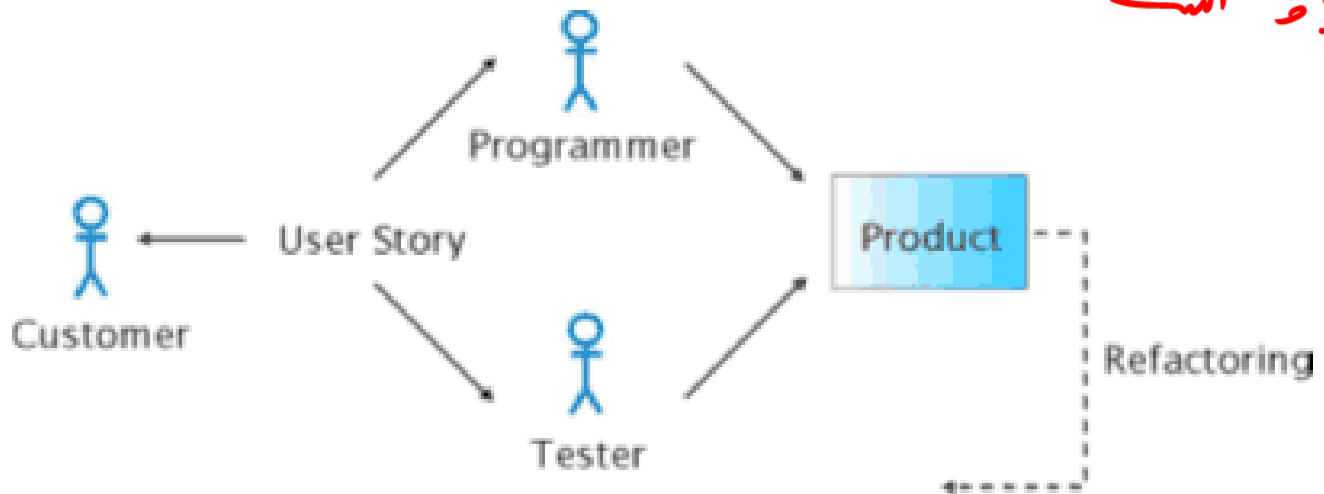
چرخه انتشار



تکرار در فرایند XP

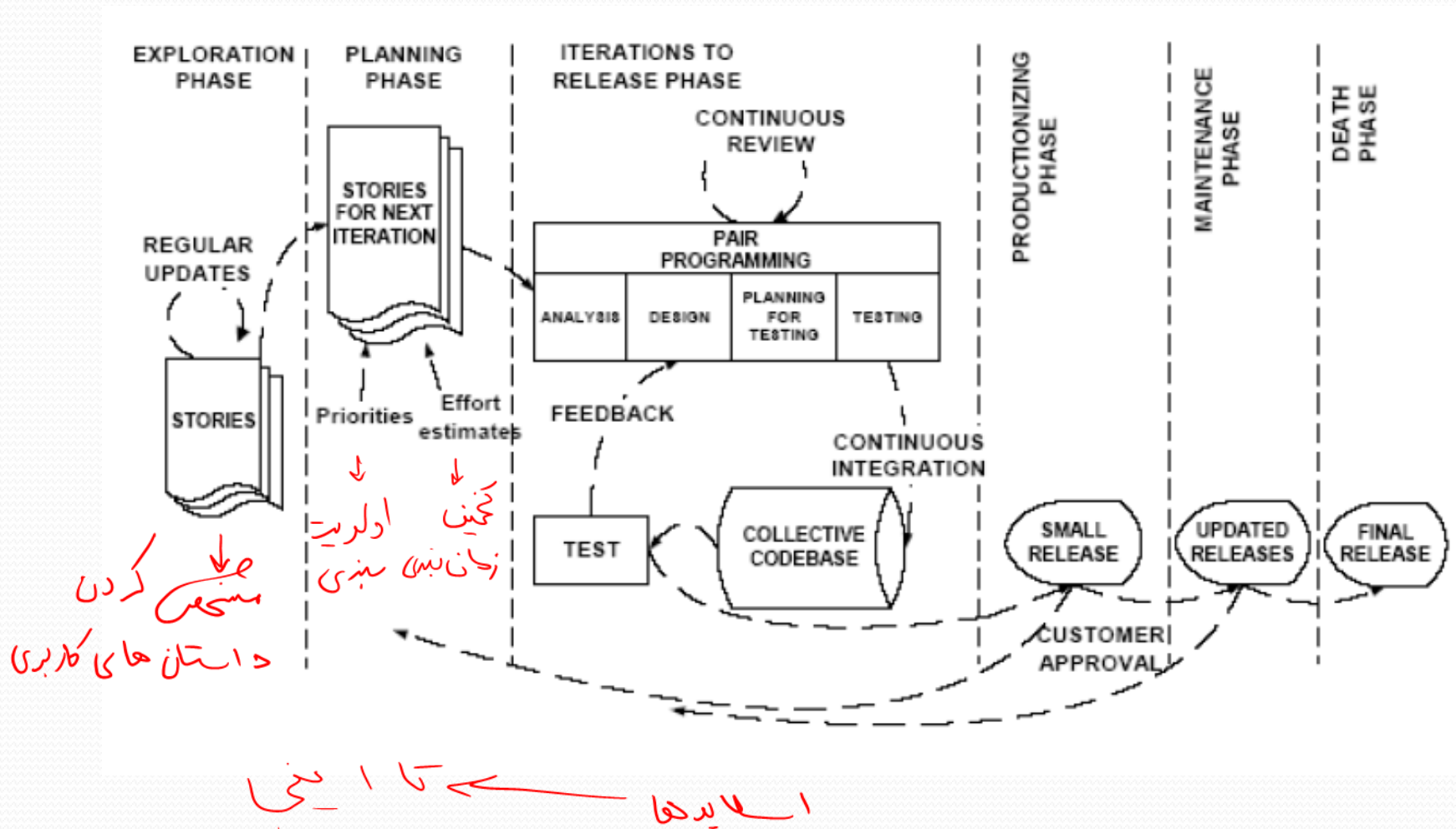
تیم زود می که با مشتری
در ارتباط است.

Illustration 2: Single iteration in XP process

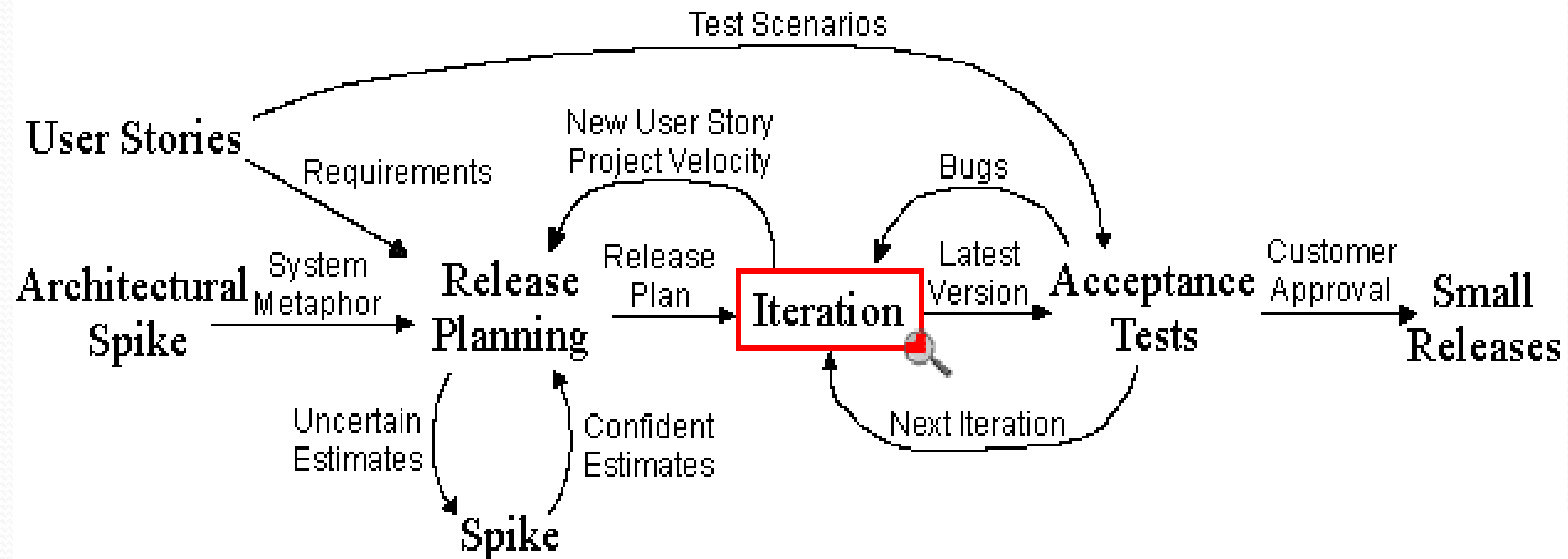


فاز اکتشاف

مدل فرایندی



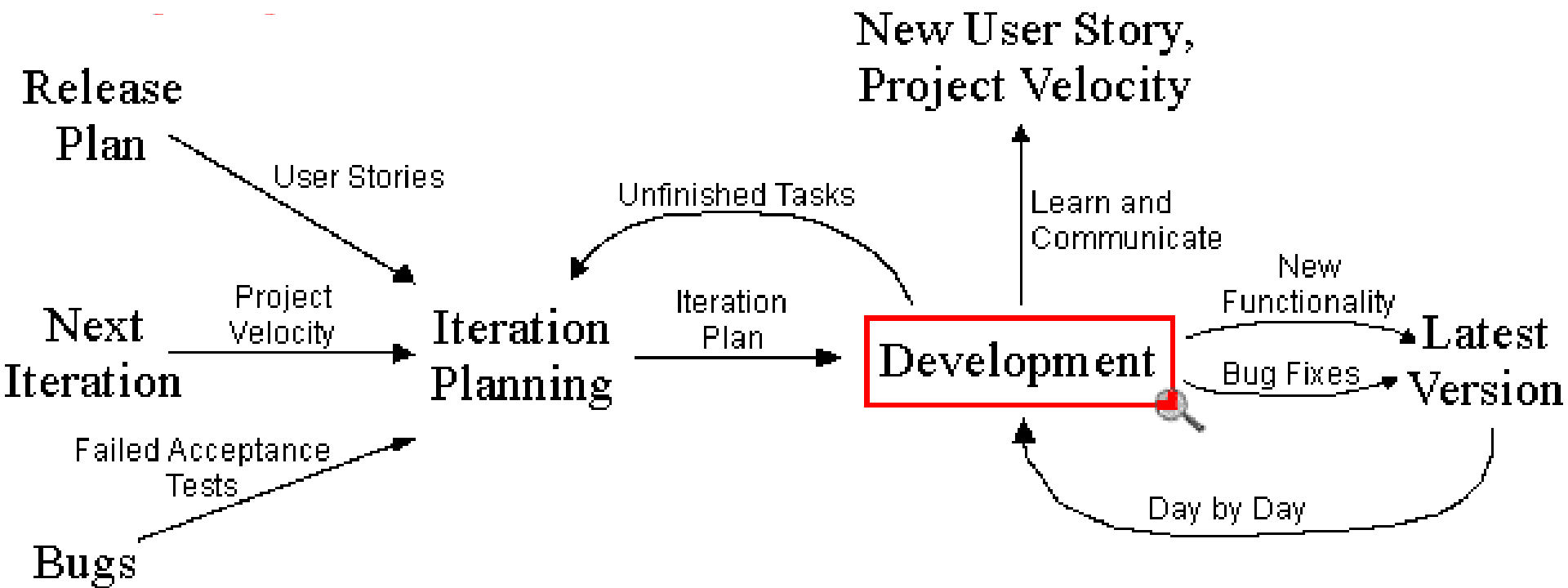
Extreme Programming Project



نقشه راه

Iteration

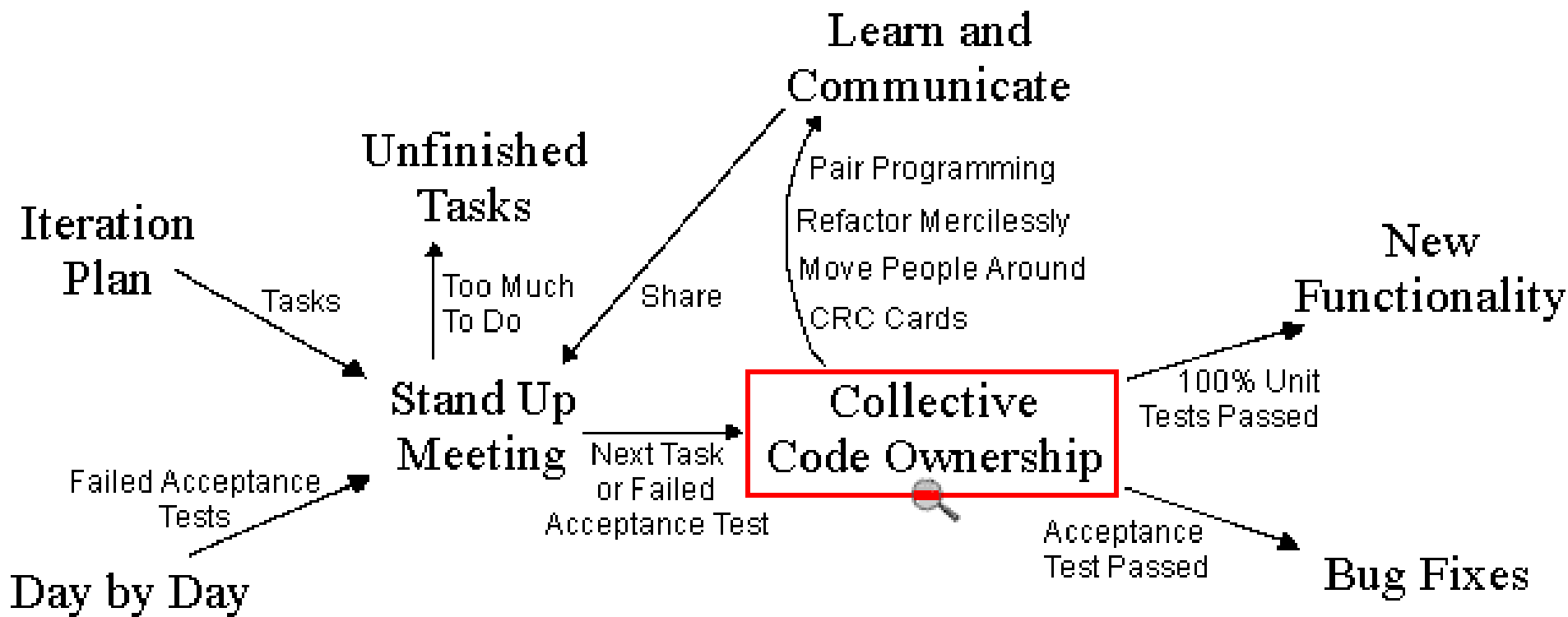
 Zoom Out



نقشه راه

Development

 Zoom Out



نقشه راه

Collective Code Ownership

 Zoom Out

