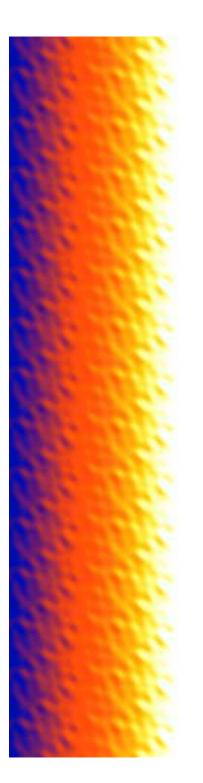


- dnešní klienti požadují dodání produktů v kratších a kratších termínech
- chtějí zachovat stejnou kvalitu i funkční obsah
- často také klienti průběžně "mění zadání"
- dochází ke kolizi mezi požadavky a prostředky (peníze, čas)
- reakcí je vznik <u>AGILNÍHO PROGRAMOVÁNÍ</u>

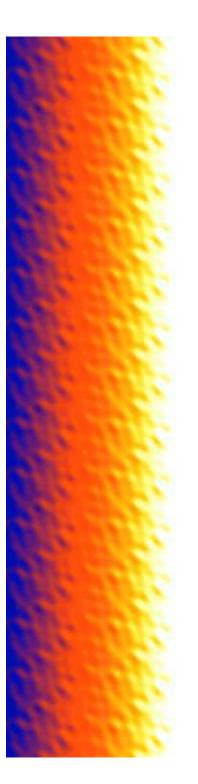


Pojem agilní metodologie

- historie se píše teprve od roku 2001 založení
 Aliance pro agilní vývoj sw (The AgileAlliance)
- definice manifestu

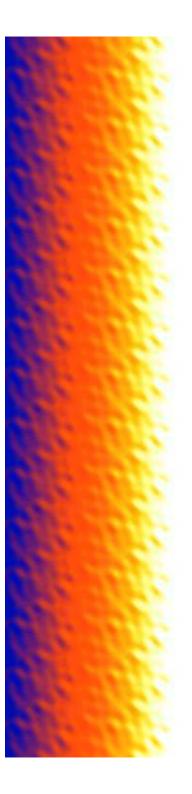
<u>Myšlenky</u>

- je lepší změny přijmout, nežli se jim snažit zabránit
- nepředvídatelné události stejně nastanou, proto je třeba s nimi počítat



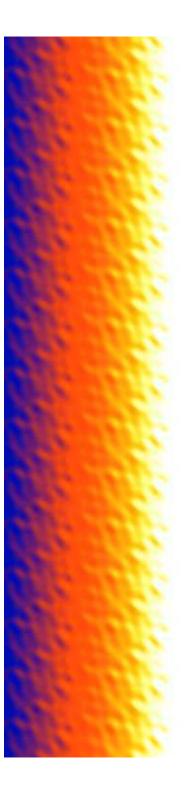
Manifest agilního vývoje softwaru (13 bodů)

- náš zákazník, náš pán
- fungující software je mírou úspěchu
- jednoduchost, přehlednost
- odvaha ke změnám
- komunikace (v týmu i mezi zákazníkem a týmem)
- přesčasy nic neřeší



Některé agilní metodologie

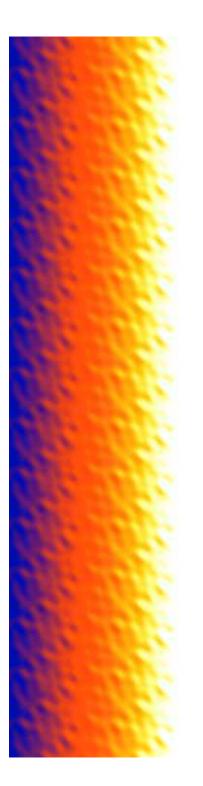
- Adaptive Software Development (Jim Highsmith)
- Crystal Methodologies (Alistar Cockburn)
- Lean Development (Bob Charette)
- Dynamic System Development
- Extreme programming (Kent Beck)



- známé principy dotahuje do extrémů
- určeno pro malé a střední týmy (2-10 vývojářů)
- třeba i s nepřesným zadáním
- přidává čtvrtou proměnnou ve vývojovém cyklu
 šíři zadání

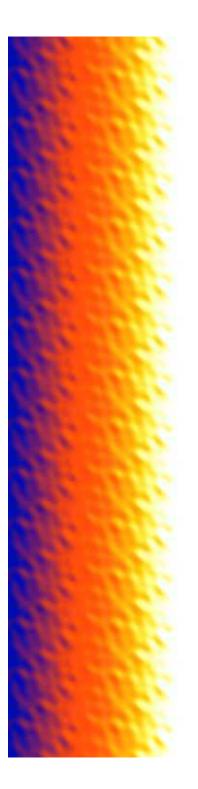
5

 XP je založeno na myšlence průběžné implementace



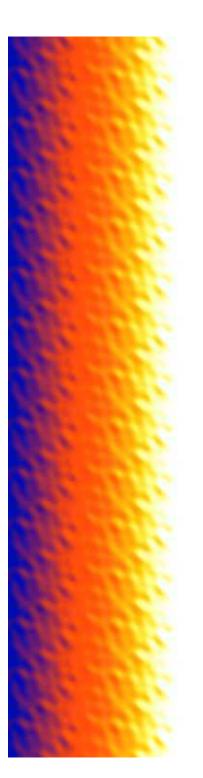
Základní principy

- iterativní a inkrementální vývoj
- testování
- refaktorizace
- párové programování (!)
- společná odpovědnost za celý systém
- neustálá integrace
- zákazník členem týmu
- čistý zdrojový kód, standardy, komentáře



Životní cyklus

- průzkum
- plánování (The Planning Game)
- iterace (iterační plánovací hry)
- zprovozňování
- údržba
- smrt (dokumentace)

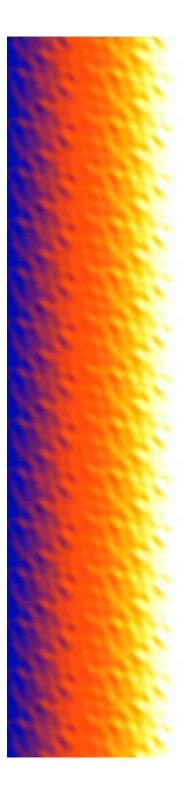


Pozitiva

- rychlost vývoje, reflektuje požadavky zákazníka
- lidštější přístup, radost z programování
- nezatěžuje formalitami

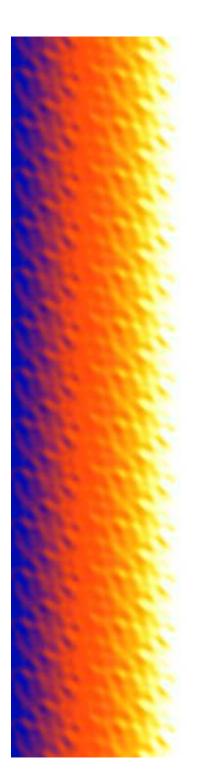
Negativa, problémy

- problémy při zavádění XP vyžaduje zvyk
- ne každý je pro XP vhodný
- ČR: odvaha



Zkušenosti

- párové programování vyžaduje hodně "velký zvyk"
- XP je taky omezené, pro velké projekty nelze
- lidštější přístup, radost z programování
- "XP je životní styl", oslavy ⊙



Další informace

- www.extremeprogramming.org
- www.agilemanifesto.org
- Kent Beck: Extreme
 Programming explained
 (překlad Grada, 2002)

