

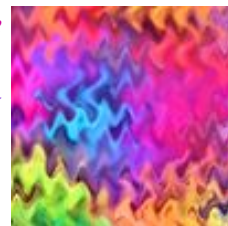
NONSENSOPEDIA

Programowanie ekstremalne



„Nigdy nie wiesz, kiedy oni zaczną, a ty piszesz w śpiączce jak te antylopy na imprezie...”

Autor tego artykułu przedawkował... Właściwie to nie wiemy co. W każdym razie nie martw się, że nie rozumiesz tego artykułu. My też go nie rozumiemy.



Programowanie ekstremalne (ang. *Extreme programming, XP*) – doktryna religijna i metodyka programowania mająca na celu wydajne tworzenie małych, średnich i średnio dużych „projektów wysokiego ryzyka”, czyli takich, w których nie wiadomo do końca, co się tak naprawdę robi i jak to prawidłowo zrobić. Przyświeca temu koncepcja surrealistycznej, prymitywnej rozrywki, wywodząca się z obsesyjnej obserwacji innych programów, które odniosły sukces (albo i nie).

Podstawą ekstremalnego programowania są synergia, akomodacja i mahabharata, wynikające ze stosowania rozmaitych praktyk religijno-informatycznych, które same w sobie nie mają żadnego sensu, lecz łącznie użyte zapewniają zaniknięcie jakiegokolwiek sensu pisanego kodu, co z kolei umożliwia przejście na wyższy, bardziej uduchowiony poziom programowania, charakteryzujący się brakiem prostolinijnej logiki Arystotelesa. Dodatkową zaletą programowania ekstremalnego jest to, że z punktu widzenia klienta ono w ogóle nie działa, a jak nawet działa, to niezbyt dobrze (a klient zmuszony jest kupić nowe oprogramowanie). Jednym z bardziej znanych produktów, które powstały w ten sposób, są Windows i XP firmy Microsoft.

Zalecenia

Iteracyjność

Program tworzy się w iteracjach (pojedynczych ruchach programisty), i – co ważniejsze – planuje się tylko następną literę kodu. Efektem każdej iteracji powinien być nielogiczny informatyczny bełkot, którego nijak nie będzie można później pogodzić z dalszymi iteracjami. Po zakończeniu jednej iteracji planuje się, co zrobić dalej.



Świeże powietrze pomaga myśłom swobodnie przelewać się na klawiaturę

Ciasteczka pomagają nam udostępniać nasze usługi. Korzystając z Nonsensopedii, zgadzasz się na wykorzystywanie ciasteczek.

[Więcej informacji](#)

[Okej!](#)

Odpowiada to zasadzie Katona: *Za dużo martwi się ten, kto martwi się za wcześnie.*

Nie projektować z góry

Nie można projektować z góry, gdyż patrzenie z dużej wysokości zniekształca obraz, nie mówiąc już o tym, że rzeczy wydają się mniejsze. Dlatego należy ułożyć się wygodnie na słomianej macie na podłodze i przykryć się kocem. Słomiana mata i koc zabezpieczają programistę przed wpływem negatywnych energii astralnych.

Testy podzespołów

Za test podzespołu służy tutaj odpowiednio zaplanowana, obiektywna próba, której wyniki ujmowane są ilościowo, stosowana w celu uzyskania odpowiedzi na określone pytanie. W psychologii test polega na dawaniu badanej osobie do rozwiązania różnego rodzaju zadań, zdań, dań, ań lub ń, a także na zadawaniu (zdawaniu, dawaniu, aniu lub niu) pytań na ich temat dla określenia jej własności psychologicznych, zdolności itp. Jednak w programowaniu ekstremalnym za pomocą testu określa się poziom opanowania określonego zasobu, jak np. złota, węgla czy też drewna, które wykorzystuje się do budowy jednostek.

Programowanie parami

Programiści piszą w parach: podczas programowania jeden programista zostaje wprowadzony w stan głębokiej relaksacji, drugi zaś sugeruje mu kolejne tematy wyobrażeń (np. łąkę, strumień, górę, dom, brzeg, las itp.). Następnie pierwszy opisuje swoje wizje, związane z nimi silne emocje oraz pracuje w wyobraźni nad poprawieniem jakości obrazów. Np. jeżeli programista w stanie relaksacji widzi, że jego wyobrażony strumień nie może wydostać się spod piasku, drugi programista sugeruje mu, jednakże bez wywierania jakiegokolwiek nacisku, aby sam rozwiązał ten problem – chociażby odkopał strumień łopatą. W ten sposób zostają przezwyciężone nieświadome blokady psychiczne. Obydwaj programiści odczuwają przyływ energii bądź swobody. Często następuje silne odreagowanie emocjonalne, co wyraża się płaczem, smutkiem, poceniem się, zmianą oddechu, a także nietypowymi ruchami i gestami. Działa to jak oczyszczenie (katharsis), usuwające objawy nerwicowe, choroby psychosomatyczne, pomagające rozwiązywać konflikty wewnętrzne. Z tego powodu XP jest często polecane przez psychiatrów.

Stały kontakt z kontaktem

Baterie są prawie zawsze wieloznaczne, dziurawe i spreczne ze sobą. Tak więc należy mieć stały kontakt z kontaktem sieci elektrycznej (oczywiście chodzi o gniazdko, a nie o żaden kontakt, ale i tak każdy wie, ossochozzi, jak również gra słów jest zachowana), co da programiście więcej energii do pracy. Jeżeli kontakt jest dobry, można się nawet obyć bez baterii.

Zobacz też

Ciasteczka pomagają nam udostępniać nasze usługi. Korzystając z Nonsensopedii, zgadzasz się na wykorzystywanie ciasteczek.

Więcej informacji

- inżynieria oprogramowania
- programista
- Microsoft Windows



Zobacz więcej artykułów w **portalu o informatyce**.

Źródło: „https://nonsa.pl/index.php?title=Programowanie_ekstremalne&oldid=1760444”

Edytuj tę stronę

OCEŃ ARTYKUŁ

Zagłosuj, by zobaczyć średnią ocen

MĄDROŚĆ ZE SŁOWNIKA

Mobilizacja – zjawisko nabywania przez społeczeństwo telefonów komórkowych.

CZY NIE WIESZ...

Że Chris Boltendahl regularnie tańczy na grobach swoich wrogów?
