

PROGRAMACIÓN EXTREMA XP

ALDO SAULA
ESTEBAN LARCO
ELIAN CAMINO

Programación Extrema o XP

Es un método de desarrollo de software



incluido

en la denominada Metodología Ágil.

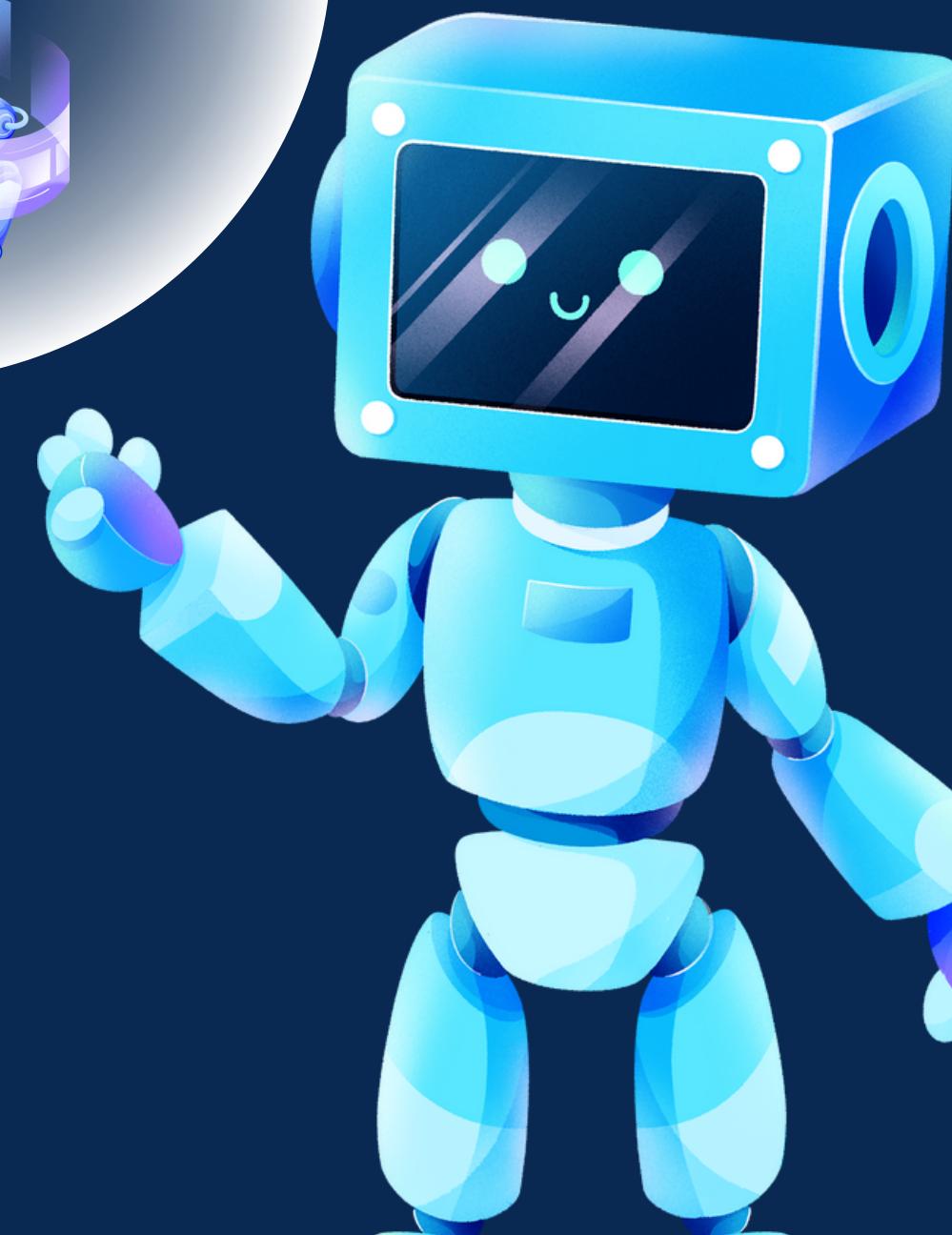
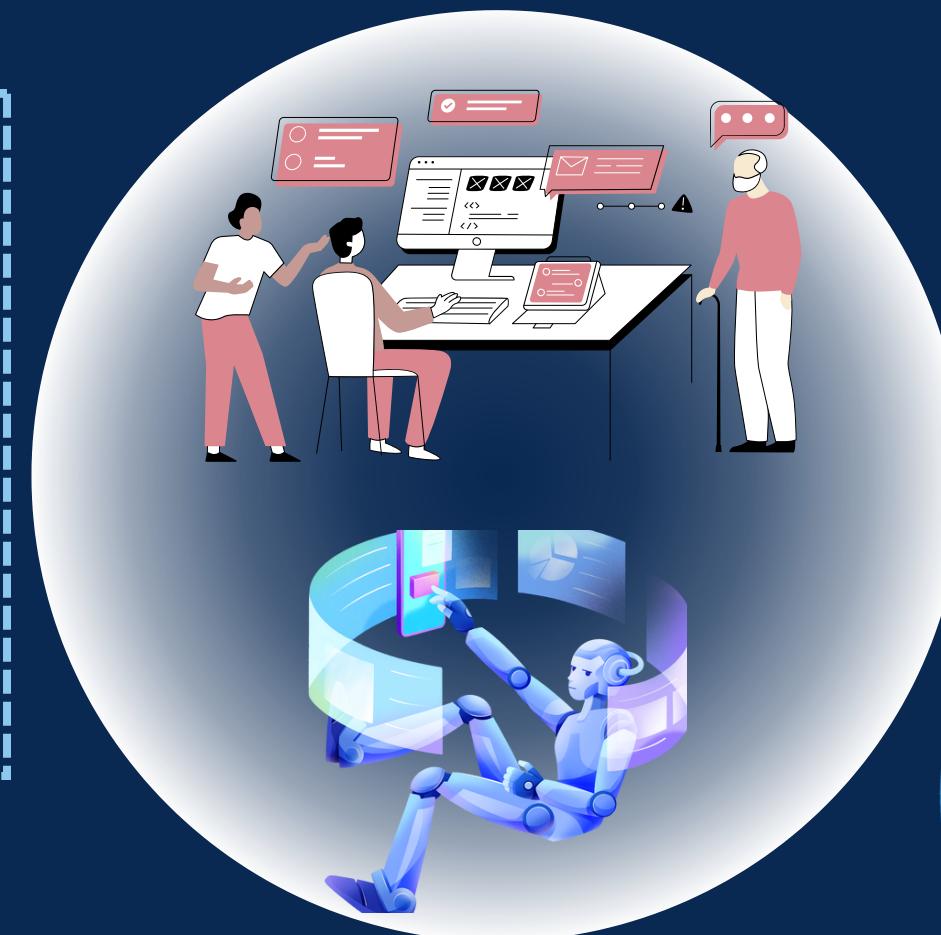
en valores, principios y prácticas

ademas

permite que equipos pequeños y medianos se adapten a requisitos cambiantes y en evolución.

permitir que equipos pequeños y medianos creen software de alta calidad

y principalmente



VALORES DE LA METODOLOGIA XP

COMUNICACIÓN

Para garantizar que los programadores comprendan las necesidades de los clientes.



SENCILLEZ

Para evitar desperdicios, reducir costos, tiempo y mantener el diseño y funcionalidad lo más fácil posible



COMENTARIO

Para garantizar ajustes más rápidos y precisos, es esencial contar con retroalimentación a corto plazo



CORAJE

Estar dispuesto a cambiar, manejar el fracaso, aceptar comentarios, sugerir mejoras y ser capaz de decir "no"



RESPETO

Requiere que los miembros se respeten entre sí, aceptan sugerencias, cooperen entre sí y valoren las buenas relaciones.



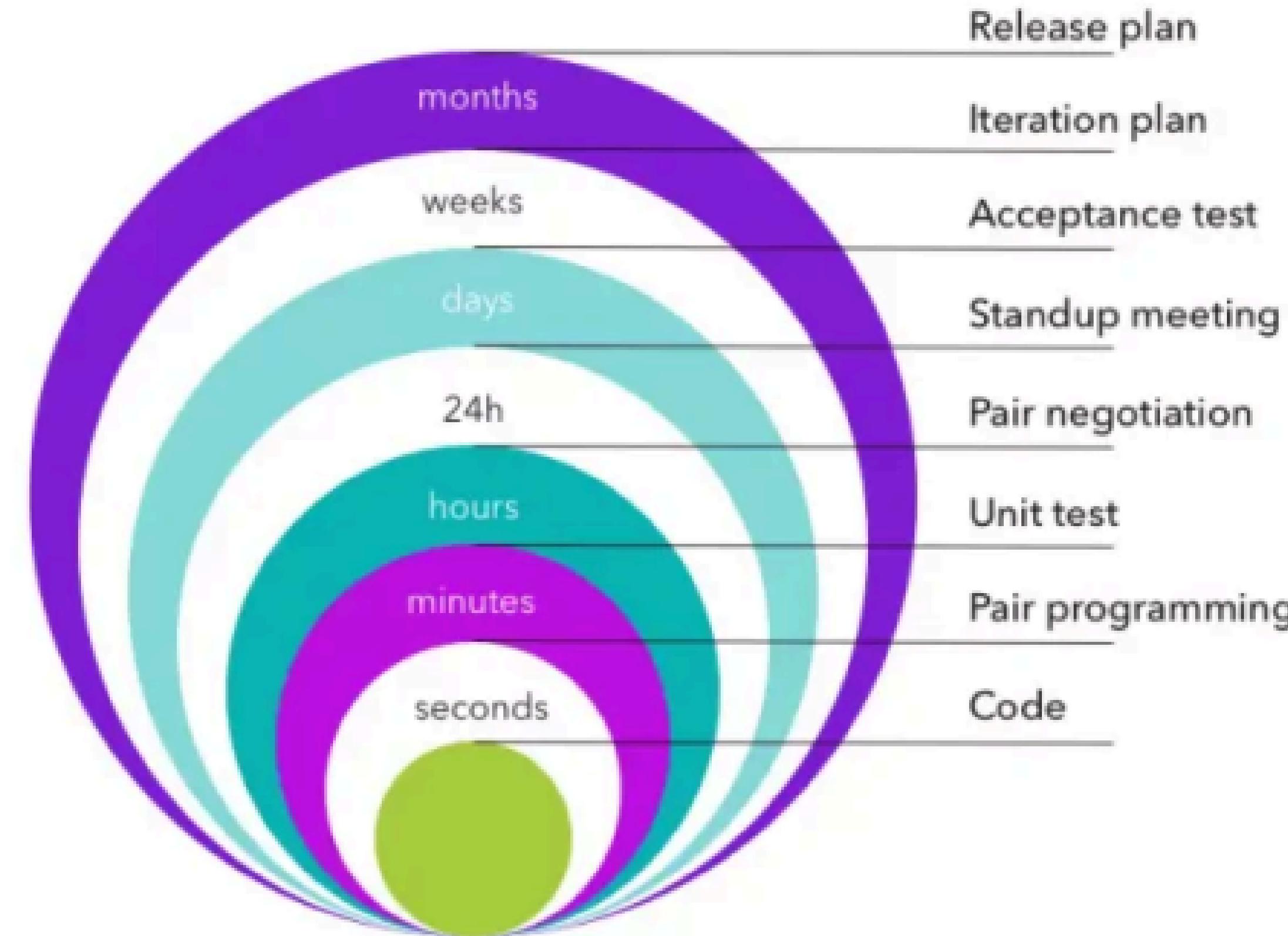
RETROALIMENTACION

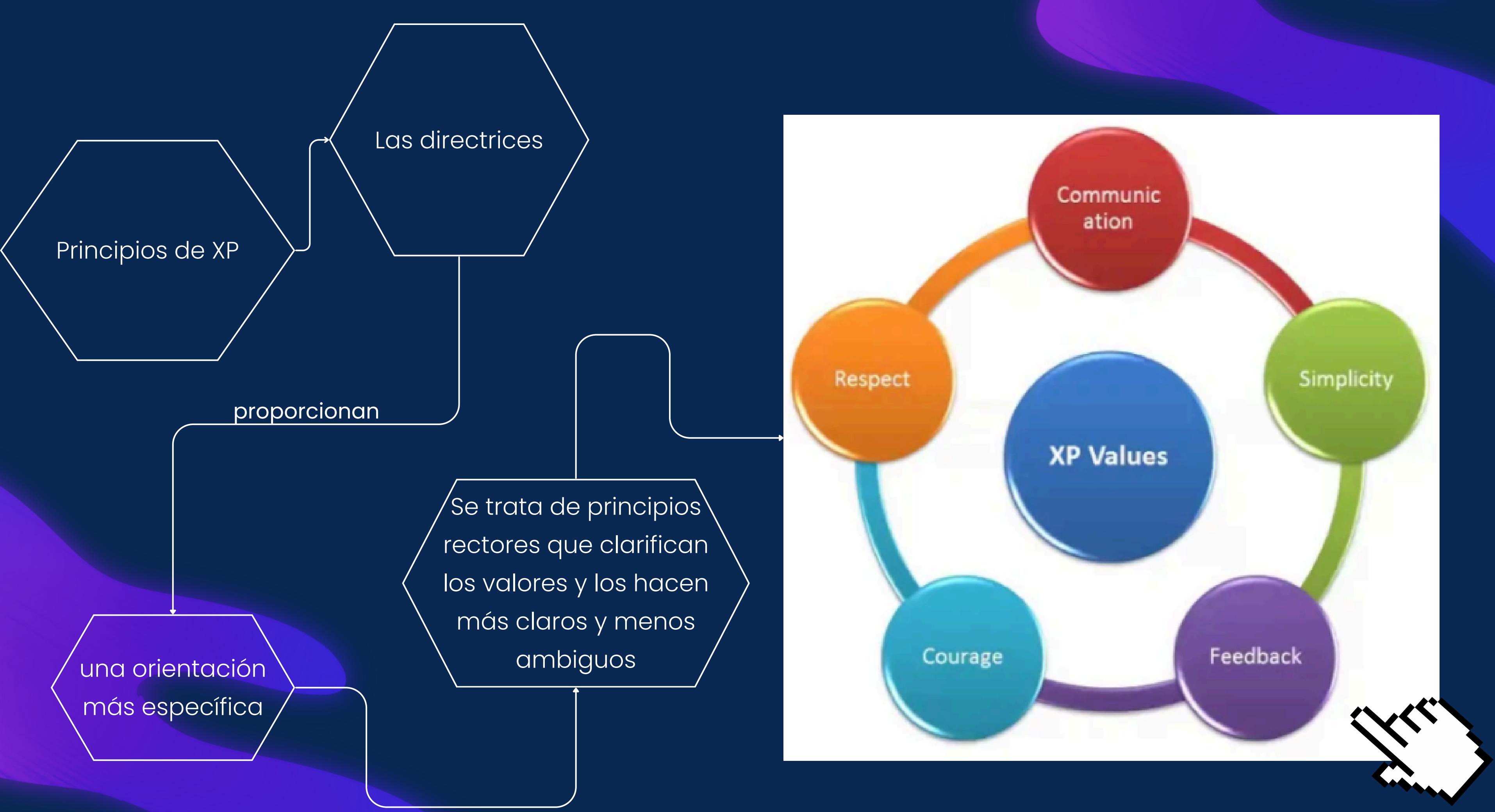
Adopta el cambio y los equipos de XP se esfuerzan por recibir una retroalimentación temprana y constante



CIRCUITOS DE RETROALIME- NTACIÓN

XP Feedback Loops





Fases de la Metodología XP

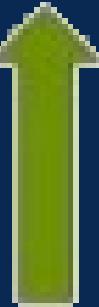
A PARTIR DE LA IDENTIFICACION

historias de usuarios, se priorizan y se dividen en versiones pequeñas



Planificación

Se mejorará el diseño.
Aproximadamente cada dos semanas



Diseño

En esta etapa se trabajara con código simple, haciendo lo mínimo necesario para que funcione.



Lanzamiento

Si llegamos a este punto, habremos aprobado con éxito todas las versiones requeridas por el cliente



Pruebas

los clientes pueden realizar sus propias pruebas, proponer nuevas pruebas y validar versiones menores.



Codificación

La programación se realiza aquí con ambas manos, en parejas frente a una computadora

ROLES DE XP

CLIENTE

Persona responsable de escribir historias de usuarios, establecer prioridades y formular la cartera de productos

ENTRENADOR

vigila el trabajo del equipo, lo controla y enseña a sus miembros a implementar las prácticas

PROGRAMADOR

desarrollador normal, que escribe el código y realiza la totalidad de las tareas del proyecto

PROBADOR

Responsable de la prueba del producto. La calidad del producto final depende en gran medida de su trabajo.

RASTREADOR

Monitorea el progreso del desarrollo del software y detectar todos los problemas en él.

Rastrea los riesgos del proyecto y advierte al equipo sobre ellos

Gestion de Proyectos

Historias

Una historia de usuario tiene un nombre corto y descriptivo y también una breve descripción de lo que se va a implementar.



Ciclo Semanal

El ciclo semanal es el «pulso» de un proyecto XP. El ciclo comienza con una reunión en la que el cliente elige qué historias quiere implementar durante la semana

Slack

Cuando se planifica un ciclo, se añaden tareas menores que el equipo puede abandonar en caso de que lo necesite



Reuniones clave, ciclos, cadencias de entrega funcionan en dos ciclos principales

Ciclos

El desarrollo en XP ocurre en dos ciclos principales:



Ciclo Trimestral

Cada trimestre, el equipo reflexiona e identifica oportunidades de mejora en su proceso. El cliente elige uno o más temas para ese trimestre, junto con las historias de estos temas.

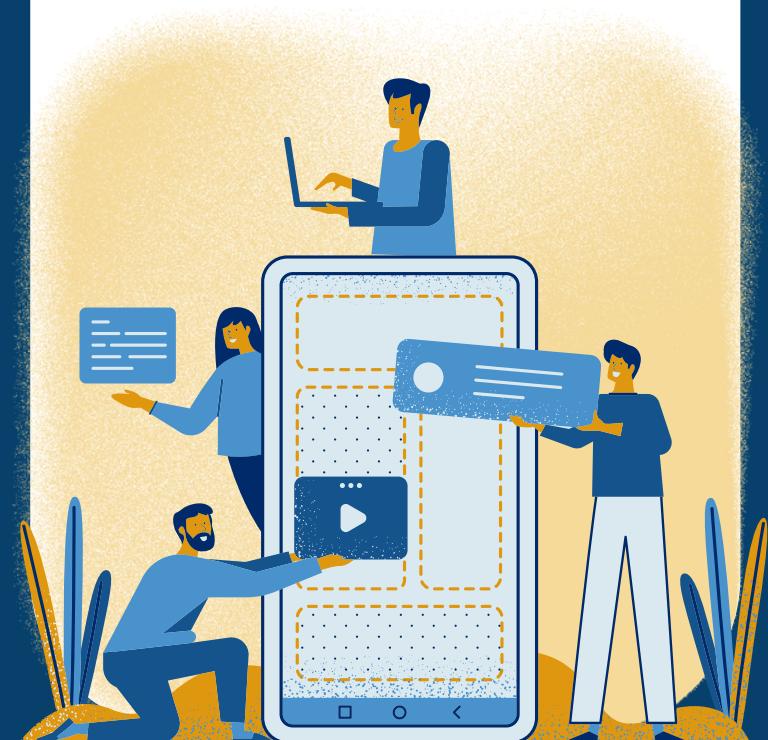
TRIMESTRAL

SEMANAL

En resumen

A esta altura, probablemente te hayas dado cuenta de que la programación extrema es, en esencia, extrema. El proceso es muy riguroso y altamente estructurado, pero los resultados realmente valen la pena.

XP que incorpora los comentarios de los clientes y requiere una intensa programación colaborativa da como resultado un software de alta calidad.



Optimiza la planificación y gestión de XP con una herramienta de gestión del trabajo que tenga la capacidad de actualizarse y adaptarse en tiempo real, tal como lo hace tu trabajo.



EJEMPLO

Fase de inicio:

El cliente se reúne con el equipo para discutir los requisitos básicos de la aplicación. Se establecen historias de usuario y se priorizan

Iteraciones:

El proyecto se divide en iteraciones cortas (1-2 semanas). En cada iteración, se selecciona un conjunto de historias de usuario para desarrollar. Los programadores trabajan en parejas, intercambiándose regularmente para mejorar la calidad del código y compartir conocimientos.

EJEMPLO

Testing Continuo:

Los testers colaboran estrechamente con los programadores para realizar pruebas constantes, asegurando que cada nueva funcionalidad cumpla con los requisitos y mantenga la calidad general

Reuniones Diarias:

El equipo realiza reuniones diarias para discutir el progreso, identificar obstáculos y planificar actividades para el día. El coach guía estas reuniones para mantener al equipo enfocado y eficiente

EJEMPLO

Entrega y Retroalimentación:

Al final de cada iteración, se presenta una versión funcional de la aplicación al cliente para su revisión y retroalimentación. Esto permite realizar ajustes rápidos según las necesidades del cliente.

REFACTORIZACIÓN Y MEJORA CONTINUA:

A lo largo del proyecto, el código se refactoriza constantemente para mejorar su calidad y eficiencia. El coach ayuda al equipo a identificar oportunidades de mejora y a implementar mejores prácticas de XP.

M u c h a s
g r a c i a s p o r s u
a t e n c i ó n

