

Projet 13 - Projet final : prêt pour le feu d'artifices ?

Parcours OpenClassrooms - Développeur d'application Python

Étudiant : Guillaume OJARDIAS Mentor : Erwan KERIBIN
Mentor évaluateur : Jimmy Kuassi KUMAKO

I. Les règles de l'extreme programming

Il existe un certain nombre de règles pour cette pratique. En me basant sur cette source : <http://www.extremeprogramming.org/rules.html>.

J'en ai sélectionné quelques une correspondant à mon cas de figure.

- I.1. Planning - User stories
- I.2. Planning - Small releases
- I.3. Designing - Simplicity
- I.4. Designing - No fonctionnality is added early
- I.5. Designing - Refactor
- I.6. Coding - Unit test first
- I.7. Coding - Integrate often
- I.8. Coding - Integration computer
- I.9. Testing - All code must have Unit test
- I.10. Testing - All code must pass unit test
- I.11. Testing - Create test for each bug
- I.12. Testing - Acceptance test