

BICHARI Mehdi

Parcours DA - Python

m.bichari@gmail.com

# Xtreme Programming

## 1 Objectifs

Ce document a pour objectif de déterminer dans quelles mesures les règles de l’Xtreme programming ont été respectées et sinon, d’expliquer la raison du non-respect.

## 2 Règles

### 2.1 Client sur site

Le projet a été réalisé par un joueur rencontrant la problématique à laquelle souhaite répondre GameLenders. C’est en prenant en compte son besoin et celui d’autres joueurs qu’il a réalisé le projet et en questionnant régulièrement ceux-ci.

### 2.2 Jeu de planning

Les tâches ont été découpées à partir de différents scénarios et retranscrits dans un Trello. La réalisation s’est organisée de façon itérative ponctuée par les différents rendez-vous avec mon mentor pour définir la priorité et le temps alloué à chaque tâche.

### 2.3 Intégration continue

Le projet a été déposé sur un Github qui permettait de récupérer le projet à jour sur le serveur de production.

### 2.4 Petites livraisons

La réalisation des différents scénarios a été découpée par plusieurs commits.

### 2.5 Rythme soutenable

Le projet a été réalisé en prenant en compte le temps passé en entreprise et en prenant en compte l’état de fatigue du développeur.

### 2.6 Tests fonctionnels

Des tests fonctionnels ont été réalisés afin de s’assurer de la cohérence de la demande initiale avec les fonctionnalités du projet. Les tests fonctionnels étaient relancés à chaque commits.

## **2.7 Tests unitaires**

Des tests unitaires ont été implémentés afin de s'assurer du comportement du programme. Les tests unitaires étaient relancés à chaque commits.

## **2.8 Conception simple**

Une attention particulière a été portée sur la simplicité du code afin de facilement permettre des évolutions.

## **2.9 Refactoring**

Le code a été remanié de nombreuses fois afin de permettre d'améliorer l'expérience utilisateur ou encore pour implémenter de nouveaux algorithmes permettant d'améliorer significativement les performances générales du site.

## **2.10 Appropriation effective du code**

Le développeur a travaillé seul, il est donc difficile de pouvoir respecter cette pratique.

## **2.11 Convention de nommage**

L'ensemble des objets intervenant dans l'application ont suivi une règle de nommage commune, celle mise en place par la PEP8 de Python.

## **2.12 Programmation en binôme**

Le développeur a travaillé seul, il est donc difficile de pouvoir respecter cette pratique.