# XP – eXtreme programming:

EXtreme programming er en måde man kan arbejde på. Denne metode kom frem i starten af 90’erne. Det var en mand ved navn Kent Beck, der udviklede denne agile metode, der både omfatter planlægning samt udvikling af et produkt. Det der ligger i eXtreme, er, at der hele tiden lægges vægt på den sunde fornuft i det ekstreme. Det vil sige, at hvis man har fundet frem til, at test er godt, så skal der laves tests – hele tiden! EXtreme programming kan beskrives ved et sæt af værdier og praktikker. Der er fire værdier, og det er ting man værdsætter igennem et sådan forløb. De fire værdier er: Kommunikation, forenkling, tilbagemelding og mod. (måske mere uddybende?) Ud over dette er der som sagt også nogle praktikker, man kan anvende. Der er tolv praktikker, hvilket er: Planning game, kort tid mellem releases, metaforer, simpelt design, definér test-first, refactoring, pair-programming, kollektivt kodeejerskab, løbende integration, 37 timers arbejdsuge, kundeinvolvering samt kodestandarter. Disse praktikker vil blive uddybet senere. På figuren til (højre/venstre) kan man se, hvordan alle praktikkerne hænger sammen. Fjerner man én af praktikkerne, går det ud over kvaliteten af det endelige resultat. Praktikken ’Planning game’ går ud på, at man i samarbejde med kunden finder ud af, hvilke funktionaliteter produktet skal indeholde. Det gør man ved hjælp af ’User Stories’. User Stories laver man ved hjælp af et kort, der indeholder fire punkter, nemlig: En titel, et ’As a: ””’, et ’I can: ””’ og et ’So that: ””’ felt. En user story kan man definere som en slags ’klump’ funktionalitet, der giver værdi for kunden/brugeren. Derfor er det ideelt set kunden, der skal udfylde user story’en, for programmørerne derefter kan estimere de forskellige Stories. En måde man kan estimere på, er ved at bruge noget, der hedder ’Planning Poker’. I Planning Poker er der tretten forskellige kort. Hvert medlem af teamet får et sæt af de tretten kort. Ud af de tretten kort er der elleve værdier: 0, ½, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 og 100. Disse værdier bruges til at estimere hver eneste User Story, ved at hvert medlem vælger ét kort med en værdi. Når medlemmerne har valgt et kort, viser de, hvad de har valgt og bliver derefter i fællesskab enige om, hvilken værdi Story’en skal have. Ud fra de User Stories der er lavet, findes den der menes at være en ’middel’-Story. Denne ’middel’-Story bliver estimeret med én af de elleve værdier og ud fra denne, bliver de andre User Stories estimeret. Efter dette kan kunden evt. opdele de forskellige stories op i mindre dele. Når det er gjort, kan man lave eksperimenter, også kaldet ’spikes’, i ukendte områder.