

# eXtreme Programming (XP)

## Les valeurs

---

### ◆ 4 valeurs à toujours respecter :

- **Communication :**  
Au sein de l'équipe de développement comme avec le client
- **Feedback :**  
Itérations rapides permettant une forte réactivité
- **Simplicité :**  
code simple (KISS), livrables ne contenant que les exigences du client,...
- **Courage :**  
Il faut parfois faire des choix difficiles (cela est facilité par les 3 premières valeurs)

# Méthodes Agiles

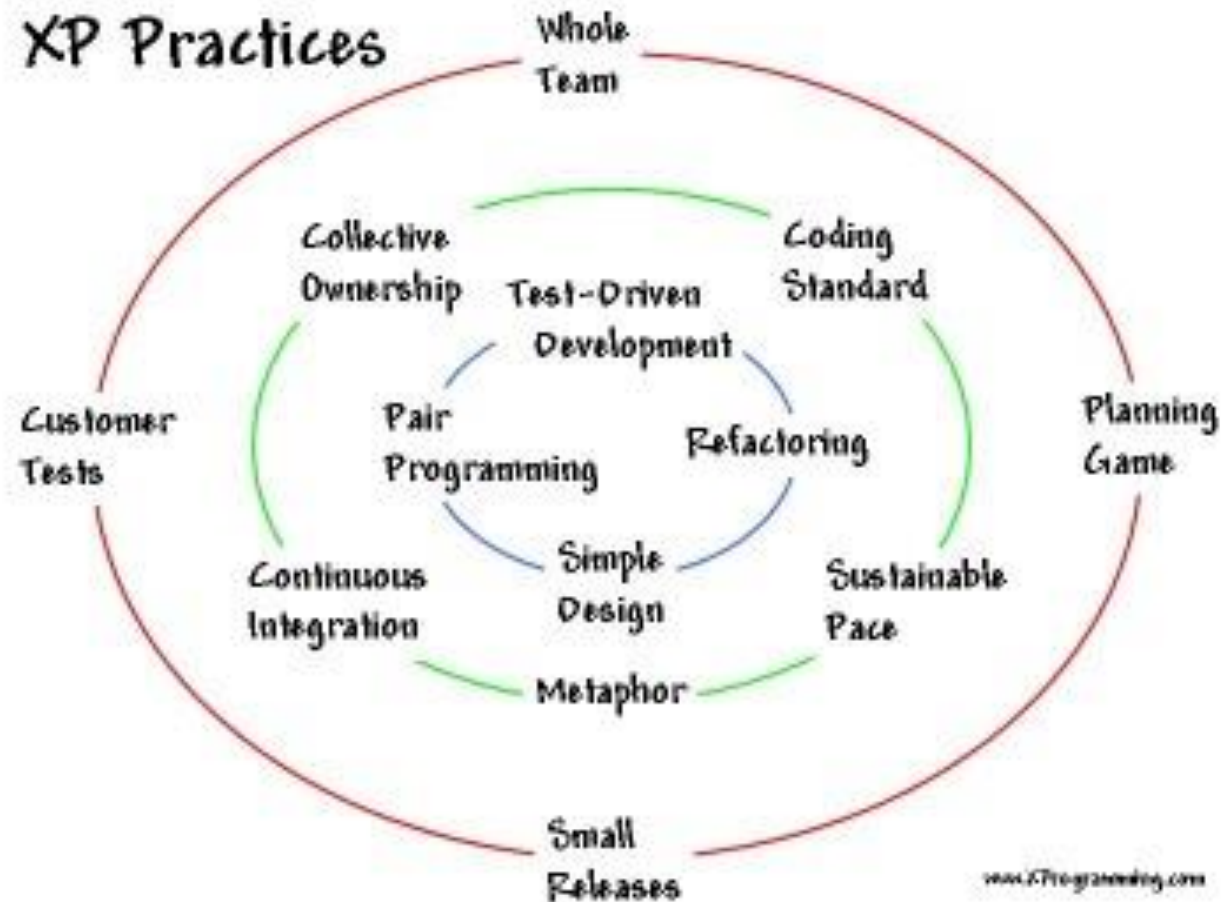
## 12 principes élémentaires

---

- Livrer rapidement et régulièrement des fonctionnalités à grande valeur ajoutée.
- Mesurer l'avancement d'un projet en fonction de ce qui est réellement opérationnel.
- Ne pas combattre le changement des besoins.
- Organiser le développement en cycles de quelques semaines ou mois en privilégiant les plus courts.
- Faire travailler les utilisateurs (ou leurs représentants) et les développeurs ensemble quotidiennement.
- Favoriser le dialogue en face à face.
- Ecouter et faire confiance à l'équipe de développement.
- Faire confiance à l'auto-organisation des équipes.
- Adopter un rythme de développement soutenable.
- Viser l'excellence technique et la bonne conception.
- Minimiser la quantité de travail inutile.
- Réfléchir et modifier son comportement pour devenir toujours plus efficace.

# XP

## Synthèse des pratiques



# Outillage d'un projet Agile

---

Type d'outil	Exemple d'outil
Gestion du backlog et des fiches de travaux pour les itérations	Trello
Gestion des configurations	SVN
Construction de l'application (Build)	MAVEN
Test unitaire	JUnit
Intégration continue	Jenkins
Serveur de déploiement	Nexus
Qualimétrie	SonarQube