

PLAN

- 1. Definition de la méthode XP et son origine.
- 2. Les valeurs de l'Extreme Programming.
- 3. Itérations en Extreme Programming et cercles de vie.
- 4. Les rôles en Extreme Programming.
- 5. Avantages et Inconvénients de l'XP.
- 6. Conclusion.





Origine



KEN BECK



RON JEFFRIES



WARD CUNNINGHA



02

Les valeurs de la méthode XP



Les 5 valeurs de l'Extreme Programming

Communication



Respect



Simplicité

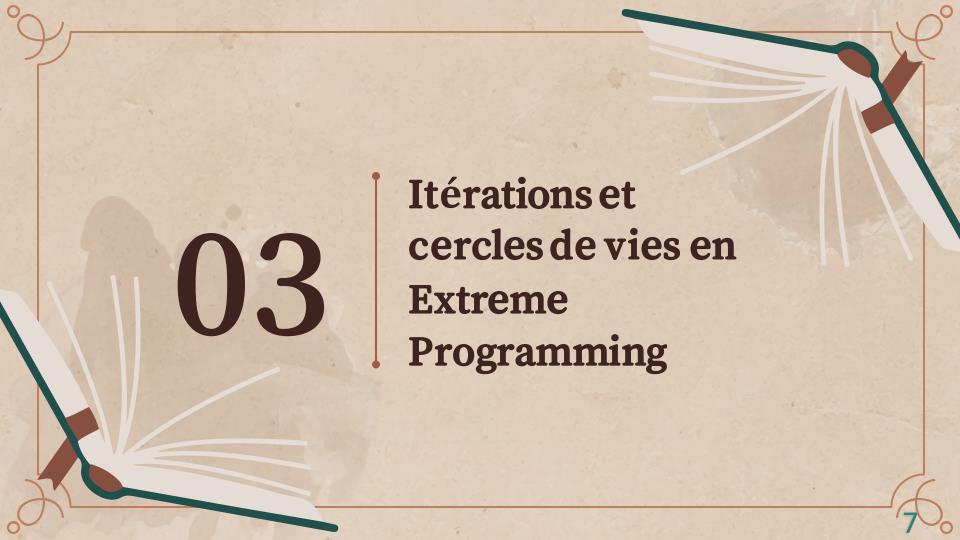


Courage



Feedback





Les « cercles de vie »

- Client sur site: le client doit être représenté sur place pendant toute la durée du projet.
- Jeu du planning: le client crée des scénarios pour les fonctionnalités qu'il souhaite obtenir.
- Intégration continue: lorsqu'une tâche est terminée, elle est tout de suite intégrée dans le produit complet.
- Petites livraisons: les livraisons doivent être les plus fréquentes possible afin que le client donne son avis et que les modifications soient rapidement prises en compte.

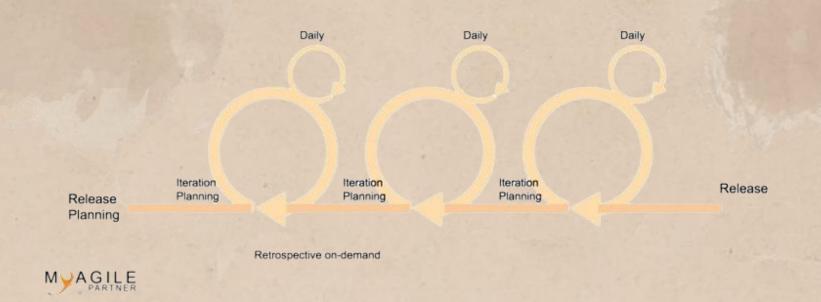


- rythme soutenable: Minimiser les « heures supplémentaires » et conserver une équipe fraîche produit un code de meilleur qualite en moins de temps.
- Tests fonctionnels: à partir des scénarios définis par le client, l'équipe crée des procédures de test qui permettent de vérifier l'avancement du développement.
- Tests unitaires: pour chaque fonctionnalité, un test est écrit afin de vérifier qu'elle fonctionnera comme prévu.
- Conception simple: l'essentiel en se focalisant uniquement sur les besoins actuels du clients.



- Utilisation de métaphores: La vision de «l'architecture» selon XP:
 - Guide les développements en fournissant une vision commune et unique de la façon dont le système fonctionne.
 - Définit un vocabulaire et guide l'équipe dans les développements et la communication.
- Refactoring: le projet est amélioré régulièrement.
- Appropriation collective du projet: la responsabilité du projet est collective. Chaque membre de l'équipe peut modifier toutes les portions du projet.
- Travail en binôme: les collaborateurs travaillent en binôme. Le pilote et le copilote changent régulièrement afin d'améliorer la communication et la connaissance collective du projet.

Itérations de la méthode XP



04

Les rôles de la méthode XP





Les rôles de la méthode XP





Développeur



Coach



Manager



Testeur





Avantages

- Contact étroit avec les clients.
- > Aucun travail de programmation inutile.
- > Logiciel stable grâce à des tests continus.
- Prévention des erreurs grâce au pair programming.
- > Aucune heure supplémentaire, propre rythme.
- Les modifications peuvent être prises en charge à court terme.
- > Code clair à tout moment.

Inconvénients

- > Charge de travail supplémentaire.
- > Le client doit participer à la démarche.
- > Charge horaire relativement élevée.
- > Coûts relativement élevés.
- Possible uniquement avec une gestion de la version.
- Requiert de l'autodiscipline pour la mise en œuvre.



Resources

- https://www.wikipedia.org/
- https://blog.myagilepartner.fr/
- https://www.uv.es/
- https://www.ionos.fr/

