

Relación de ejercicios 5

TEMA 5. eXtreme Programming (XP)

1.

- a. Se resuelve mediante el diálogo continuo que propone XP, y con la planificación diaria durante todo el desarrollo, pudiendo reestimar continuamente a la vez que se informa a los involucrados.
- b. Intentando que no haya ningún retraso con las planificaciones continuas que se realizan, y proporcionando siempre un entregable al final de las iteraciones.
- c. Se busca la simplicidad, haciendo que lo más sencillo funcione, y manteniendo la agilidad, y XP tiene una fase de mantenimiento para ello también.
- d. No se suelen acumular fallos ya que XP requiere de pruebas constantes de unidad y de integración.
- e. No existen requisitos en XP, son las HU y los problemas que surjan se resuelven mediante el diálogo de los involucrados.
- f. Se pueden añadir y eliminar HU en cualquier momento al desarrollo, y siempre nos quedaremos con la solución más simple
- g. Es el cliente el que incide en donde está el valor del negocio y el que va a priorizar las historias de usuario que se van a realizar.
- h. Se realizan técnicas para darle comodidad al equipo de desarrollo, además de que el código se desarrolla siguiendo unos estándares, para facilitar su lectura y modificación en caso de que tuvieran que encargarse de ello nuevos miembros.

2. **SCRUM** está más orientada a la administración del proyecto, con iteraciones de 1 a 4 semanas, donde las tareas realizadas y aceptadas por el Product Owner, se apartan. Trata también de seguir la priorización impuesta, pero si es necesaria cambiarla por necesidad para mejorar del desarrollo de tareas se hace.

XP se centra más en la programación, con iteraciones de 1 a 3 semanas, se programa en parejas, y las tareas, pueden recibir continuos cambios antes y después de estar realizadas. Se sigue al pie de la letra el orden basado en la prioridad que el cliente ha definido para cada tarea.

3. XP tiene más roles, pero estos suelen agruparse en un rol de SCRUM. En XP tenemos: Programador, Cliente, Coach, Consultor, Tracker, Big boss, Probador.

El Scrum Master en SCRUM englobaría los roles de Coach, Tracker y Big boss; el equipo de desarrollo serían Probadores y Programadores; y el Product Owner sería el cliente y consultor, donde tienen básicamente, casi todas las mismas responsabilidades con algunos peros.

4. PRÁCTICA

- a. Sentarse juntos – Humanidad, Flujo
- b. Sensación de equipo – Beneficio Mutuo
- c. Espacios de trabajo informativos – Flujo, Calidad
- d. Trabajo a pleno rendimiento (40 horas por semana) – Humanidad, Mejora, Calidad
- e. Programación en parejas – Responsabilidad, Beneficio Mutuo, Economía, Calidad
- f. Historias de usuario – Humanidad, Economía
- g. Ciclo semanal (Juego de planificación) – Reflexión, Calidad
- h. Ciclo trimestral (Lanzamientos cortos) – Fallo, Mejora
- i. Aflojar. - Redundancia, Oportunidad
- j. Construcción en 10 minutos. – Auto-similitud, Pasos de bebe
- k. Integración continua - Calidad
- l. Pruebas antes de implementar – Mejora, Calidad, Reflexión
- m. Diseño incremental (refactoring) – Diversidad, Pasos de bebe, Calidad, Flujo, Reflexión
- n. Metáfora. – Humanidad, Oportunidad, Diversidad
- o. Propiedad colectiva del código – Mejora, Flujo, Beneficio Mutuo
- p. Cliente in situ – Calidad, Flujo, Mejora, Economía
- q. Estándares de programación – Calidad, Mejora

5.

- a. **Planificación y análisis de requisitos.**
 - i. Historias de usuario
 - ii. Ciclo semanal (Juego de planificación)
 - iii. Ciclo trimestral (Lanzamientos cortos)
- b. **Factores humanos y equipo.**
 - i. Sentarse juntos
 - ii. Sensación de equipo
 - iii. Espacios de trabajo informativos
 - iv. Trabajo a pleno rendimiento (40 horas por semana)
 - v. Aflojar
 - vi. Metáfora
 - vii. Cliente in situ

c. Diseño.

- i. Construcción en 10 minutos
- ii. Diseño incremental (refactoring)

d. Codificación del software y entrega.

- i. Programación en parejas
- ii. Integración continua
- iii. Pruebas antes de implementar
- iv. Propiedad colectiva del código
- v. Estándares de programación

SEMINARIO 4. Tableros Kanban

- 6.** Sirve para limitar el número de tareas que vamos a visualizar en el tablero
- 7.** Los tableros Kanban son una herramienta visual del trabajo mientras que Scrum es un marco de trabajo para una metodología ágil.

El WIP en Scrum viene limitado por la carga del sprint y la velocidad del equipo, mientras que en Kanban, cada columna puede tener su propio WIP.