

eXtreme Programming

비즈니스 상의 요구가 시시각각 변동이 심한 경우에 적합한 개발 방법

10개~12개 정도의 구체적인 실천 방법이 있다.

비교적 적은 규모의 인원의 개발 프로젝트에 적용하기 좋다.

개발 문서보다는 코드 중심

조직적인 개발 움직임보다는 개인의 책임과 용기에 중점

고객이 원하는 양질의 소프트웨어를 빠른 시간 안에 전달하는 것

다른 애자일 방법론과 구분되는 특징

프로그래머들이 코딩을 할 때 테스트 코드도 함께 작성한다.

테스트를 기반으로 프로젝트를 완성해 나간다.

반복적으로 고객에게 프로토타입을 전달함으로써 고객의 요구사항 변화에 민첩하게 대응한다.

매번 프로토타입을 고객에게 전달함에 있어서 프로토타입 자체로서 버그가 상대적으로 적은 완벽에 가까운 데모를 경험하게 해준다.

실천방법

Whole Team

프로젝트에 참여하는 모든 팀원들을 가리킨다. 디자이너, 프로젝트 관리자, 개발자, 테스터, 유저 등 원 잡다한 역할들이 많은데 이중 유저가 제일 중요하다. 유저가 프로젝트의 키를 가지고 있는 Stakeholder이기 때문이다.

Planning Game

일반적으로 2주를 주기로 한 iteration을 진행한다. 개발 과정을 어디까지 끝마칠 것인가. 프로토타입을 만들어서 의뢰인과 회의를 한다. 따라서 기한 내에 프로토타입이 반드시 개발되어야 한다. 이를 통해 기업은 본인들의 실력을 입증할 수 있고, 유저 입장에서는 프로토타입이 마음에 안들 때 빠르게 손절해서 비용을 아낄 수가 있다.

Customer Tests

결과물이 정말 의뢰인이 원하는 게 맞는지, 테스트를 해본다.

Small Releases

개발자는 주기적으로 의뢰인에게 프로토타입을 보여준다. 아니 뭐 자꾸 같은 말만 하냐.

Simple Design

개발을 하다 보면 코드가 복잡해진다. 가능한 심플하게 설계를 하자. KISS 원칙. Keep It Small, Simple 원칙 이름이 좀 그렇네요.

Test-Driven Development

테스트를 거치면서 코딩한다.

Pari Programming

두명 혹은 그 이상의 프로그래머가 함께 코딩을 한다. 코딩 하는 역할, Quality Assurance 역할 등으로 나누어서 개발과 테스트에 모두 집중한다.

실제 XP를 적용해본 어떤 사람의 경험담

(출처 : <https://www.slideshare.net/jainersoer/keyvaluepair-xp-pair-programming>)

- XP란 뭔가요?

켄트 벡, "XP란 사회적 변화에 관한 것이다."

오래되고 효과가 없는 사회적 습관들을 버리고 효과 있는 새로운 습관을 채택하는 것.

오늘 내가 기울인 모든 노력에 대해 자신을 인정해주는 것.

내일은 좀 더 잘 해보려고 애쓰는 것.

팀 전체가 공유하는 목표에 내가 얼마나 기여 했는지를 잣대로 자신을 평가하는 것.

소프트웨어 개발을 하는 중에도 여러분의 인간적 욕구 가운데 일부를 채우겠다고 요구하는 것.

- XP의 핵심 아이디어

잘고 효과적인 의사소통을 지향하자

내가, 네가, 우리가 사람임을 인정하자

아기의 걸음처럼 작은 보폭으로, 우선순위가 높은 기능부터

깨끗한 소프트웨어를 만들기 위한 여러 노력

페어 프로그래밍

빠른 릴리즈 주기

단위 테스트, 기능 테스트, 그리고 테스트 자동화

- XP가 대처할 수 있는 것들

비용 문제

일정 밀림

시스템 이상

결함 비율

이름뿐인 풍부한 기능

커뮤니케이션 문제

비즈니스에 대한 오해

비즈니스의 변화

직원 교체

- XP를 진행하며 있었던 일들

손목 건초염이 온다.

네비게이터, 드라이버가 있다. (페어 프로그래밍 말하는 듯)

네비게이터가 방향성을 제시하면 드라이버는 그대로 코딩을한다.

드라이버는 네비게이터의 방향성에 대해 피드백을 제시할 수 있다.

코드에 더 집중한 구체적인 아이디어를 내기 좋다.

둘 중 한명이 정신이 나가면 도움이 안된다.

서로 배울 수 있고, 의지할 사람이 있다.

테스트가 자동으로 되기 때문에 안정감을 느꼈다.

실수했을 때 테스트로 그 부분을 바로 잡을 수 있기 때문에 부담없이 코딩할 수 있다.