

Práctica 2

Programación extrema (1º parte)

- 1) Mencione alguna diferencia entre las metodologías tradicionales y la Programación Extrema.
- 2) ¿Cuáles son las fases de la metodología XP?
- 3) ¿Qué es una historia de usuario?
- 4) ¿Cuánto tiempo dura la fase de exploración?
- 5) ¿Qué tareas se desarrollan en la fase de planificación?
- 6) ¿De qué forma se determina el progreso de un proyecto?
- 7) ¿Cuándo un sistema es enviado a fase de producción?
- 8) ¿Qué son los “spikes”?
- 9) ¿Quiénes son los actores que intervienen en el “release plan” y que significa?
- 10) ¿En qué tres aspectos se diferencian los planes en XP de las metodologías Tradicionales?
- 11) ¿En cuánto tiempo deben programarse las historias de usuario?
- 12) ¿Qué es el “planning game”?
- 13) ¿Cuándo se realizan las pruebas de aceptación?
- 14) ¿Cuáles son las características de diseño de la metodología XP?
- 15) ¿Cuáles son las cuatro variables que define la metodología XP para un proyecto de software?