

# **Xtreme programming**

## **Les 12 pratiques**

### **Client sur site**

Pour cette pratique, je me suis à la place d'un utilisateur lambda tout au long du projet.

### **Jeu du planning ou planning poker**

Un tableau Trello a été mis en place en guise de planning.

### **Intégration continue**

L'outil Travis CI a été utilisé ainsi qu'une fonctionnalité dont dispose Heroku pour mettre en production directement après avoir fait un push sur Github et une fois le build de Travis CI accepté.

### **Petites livraisons**

Des push fréquents sur Github ont été réalisés.

### **Rythme soutenable**

Pour des contraintes personnelles, le rythme de travail a été plutôt élevé. J'aurais voulu disposé de plus temps pour éventuellement étoffer l'application de plus de fonctionnalités ou d'un meilleur rendu visuel.

### **Tests**

Les tests unitaires utilisent unittest et Coverage et a une couverture de 97%.

## **Conception simple**

La conception de l'application est simple et permet de la faire évoluer aisément.

## **Utilisation de métaphores**

Une conception fonctionnelle et technique a été mise en place au début du projet de manière sommaire.

## **Refactoring**

Le code a été amélioré au fur et à mesure.

## **Appropriation collective du code**

L'application a été conçue de manière autonome.

## **Convention de nommage**

Toutes les variables ont été nommées de manière cohérente et compréhensible par un autre développeur.

## **Programmation en binôme**

Pas de programmation en binôme pour ce projet