

Le pair programming

→ le pair programming est une méthode de travail dans laquelle deux développeurs travaillent ensemble sur un même poste de travail. La personne qui rédige le code est appelée conducteur (driver). L'autre personne est appelée observateur (observer). Elle assiste le driver en décelant les imperfections, en vérifiant que le code imprime correctement le design et en suggérant des alternatives de développement. Les rôles s'échangent souvent.

La pyramide des tests

→ le concept de pyramide des tests est particulièrement intéressant car il permet de caractériser d'une manière très visuelle sa stratégie de test et de la comparer à ce que devrait être une stratégie idéale.

Modèle agile

→ en ingénierie logicielle, les pratiques agiles mettent en avant la collaboration entre des équipes auto-organisées et pluridisciplinaires et leurs clients. Elles s'appuient sur l'utilisation d'un cadre méthodologique léger mais suffisant centré sur la communication.

Sprint

→ fixer un objectif dans le temps (à réaliser).

Variable d'environnement

→ ce sont des variables dynamiques utilisées par les différents processus d'un système d'exploitation (Windows, Linux). Elles servent à communiquer des informations entre les programmes qui ne se trouvent pas sur la même ligne hiérarchique, et qui ont donc besoin d'une convention pour se communiquer mutuellement leur choix.

Conteneurisation

→ c'est une méthode qui permet de virtualiser, dans un conteneur, les ressources matérielles / systèmes de fichiers, réseau, processeur, mémoire vive ...