

### **Extreme programming and Extreme manufacturing**

Jan Hnát
Petr Zakopal
Fakulta elektrotechnická



# ptzk.cz/tpr poznámky k dispozici ON-LINE



### Extreme programming XP









#### **Definice**

XP je agilní projektový rámec, který má za cíl vytvářet kvalitní software a dbát na vyšší životní kvalitu/úroveň vývojářského týmu.





#### **DŮLEŽITÉ POZNÁMKY**

je velmi zaměřený na software development a proto jej nelze jako celek často použít





#### **DŮLEŽITÉ POZNÁMKY**

je velmi zaměřený na software development a proto jej nelze jako celek často použít

je však výhodné aplikovat jeho části





#### **DŮLEŽITÉ POZNÁMKY**

je velmi zaměřený na software development a proto jej nelze jako celek často použít

je však výhodné aplikovat jeho části

zakládá se na hodnotách a činnostech





Komunikace





Komunikace

Jednoduchost





Komunikace

Jednoduchost

Zpětná vazba





Komunikace
Jednoduchost
Zpětná vazba
Kuráž





Komunikace
Jednoduchost
Zpětná vazba
Kuráž
Respekt









Společně





Společně

Celý tým





Společně Celý tým

Pracovní prostředí





Společně Celý tým Pracovní prostředí

Energized work





Společně
Celý tým
Pracovní prostředí
Energized work
Párové programování





Společně
Celý tým
Pracovní prostředí
Energized work
Párové programování
Příběhy





Společně
Celý tým
Pracovní prostředí
Energized work
Párové programování
Příběhy
Týdenní cyklus





Společně Celý tým Pracovní prostředí Energized work Párové programování Příběhy Týdenní cyklus Kvartální cyklus





Společně Celý tým Pracovní prostředí Energized work Párové programování Příběhy Týdenní cyklus Kvartální cyklus

Uvolněnost





Společně

Celý tým

Pracovní prostředí

Energized work

Párové programování

Příběhy

Týdenní cyklus

Kvartální cyklus

Uvolněnost

Ten minute build





Společně

Celý tým

Pracovní prostředí

Energized work

Párové programování

Příběhy

Týdenní cyklus

Kvartální cyklus

Uvolněnost

Ten minute build

Průběžná integrace





Společně

Celý tým

Pracovní prostředí

Energized work

Párové programování

Příběhy

Týdenní cyklus

Kvartální cyklus

Uvolněnost

Ten minute build

Průběžná integrace

Test-First programming





Společně

Celý tým

Pracovní prostředí

Energized work

Párové programování

Příběhy

Týdenní cyklus

Kvartální cyklus

Uvolněnost

Ten minute build

Průběžná integrace

Test-First programming

Incremental design









Zákazník





Zákazník

Vývojář





Zákazník

Vývojář

The Tracker





Zákazník

Vývojář

The Tracker

The Coach





#### **Zdroje**

#### Agile alliance

https://www.agilealliance.org/glossary/xp/#q=~(infinite~false~filters~(postType~(~'post~'aa book~'aa event session~'aa experience report~'aa glossary~'aa research paper~'aa vide o)~tags~(~'xp))~searchTerm~'~sort~false~sortDirection~'asc~page~1)

Extreme programming: A gentle introduction <a href="http://www.extremeprogramming.org">http://www.extremeprogramming.org</a>



## Extreme manufacturing XM









založen na agility





#### založen na agility

přístup agility vytvořen z důvodu problémů ve vývoji SW





založen na agility
přístup agility vytvořen z důvodu problémů ve vývoji SW
iterační princip





založen na agility
přístup agility vytvořen z důvodu problémů ve vývoji SW
iterační princip

vytvoření Manifesto for Agile Software Development





založen na agility
přístup agility vytvořen z důvodu problémů ve vývoji SW
iterační princip
vytvoření Manifesto for Agile Software Development
principy Manifesto přeformulovány ze SW do manufacturing





založen na agility

přístup agility vytvořen z důvodu problémů ve vývoji SW

iterační princip

vytvoření Manifesto for Agile Software Development

principy Manifesto přeformulovány ze SW do manufacturing

základy ze Scrum





#### **Upravené principy**

Naší nejvyšší prioritou je uspokojení zákazníka pomocí včasného a kvalitního dodání hodnotného produktu.

Změny požadavků jsou možné i v pokročilém stádiu vývoje. Díky těmto změnám se vylepšuje pozice zákazníka a jeho výhoda na trhu.

Často dodávejte potřebné funkční moduly nebo prototypy. Často v rámci měsíců nebo týdnů. Preferujte však kratší rozestupy mezi prototypy.

Lidé z business oddělení a vývojáři musí pracovat společně. Nejlépe denně.

Vytvářejte projekty s motivovanými účastníky. Dejte jim prostor a podporujte je. Také jim věřte, že opravdu práci udělají.





#### Upravené principy

Nejlepší způsob komunikace je mezi očima.

Fungující produkt je hlavní metrika postupu - progressu.

Agilní proces vyzdvihává neustálý vývoj. Sponzoři - investoři, vývojáři a uživatelé by jejich zapálení měli udržet do nekonečna.

Je třeba udržovat neustálou pozornost vůči technické dokonalosti. Dobrý design napomáhá vylepšení hybnosti projektu - stále dopředu.

Jednoduchost je důležitá. Umění maximalizovat množství práce, která není udělána, protože není třeba, byla by zbytečná.

Nejlepší design, požadavky, návrhy jsou produkovány samořiditelnými týmy.

V pravidelných intervalech dochází k vyhodnocení, jak být více efektivní. Následně dochází k upravení chování a procesů aby se efektivita zvýšila.





#### Základy ze Scrum





#### Základy ze Scrum

Optimizováno pro změnu Objektivně orientované, modulární architektura Test Driven Development Contact First Design Iterate the Design Agile Hardware Design Patterns Continuous Integration Development Continuous Deployment Development Scaling Patterns Partner Patterns





#### **Zdroje**

M. Molhanec, "Extreme manufacturing — Agility to greater productivity and quality," Proceedings of the 2014 37th International Spring Seminar on Electronics Technology, Dresden, Germany, 2014, pp. 164-169, doi: 10.1109/ISSE.2014.6887585.



### Děkujeme za pozornost

