

# XP

## Présentation générale

- XP est une méthode de développement agile orientée sur l'aspect réalisation d'une application, sans pour autant négliger l'aspect gestion du projet.
- XP est adaptée aux équipes réduites et aux besoins changeant.

## Rôle

- Le client au cœur du processus de développement.

## Principes

- Le planning est fait conjointement avec le client.
- Le développement est itératif, le logiciel est livré fréquemment.
- Mise en production un système simple très tôt.
- L'intégration du logiciel est continue, avec plusieurs builds par jour.
- Le client est représenté sur place.

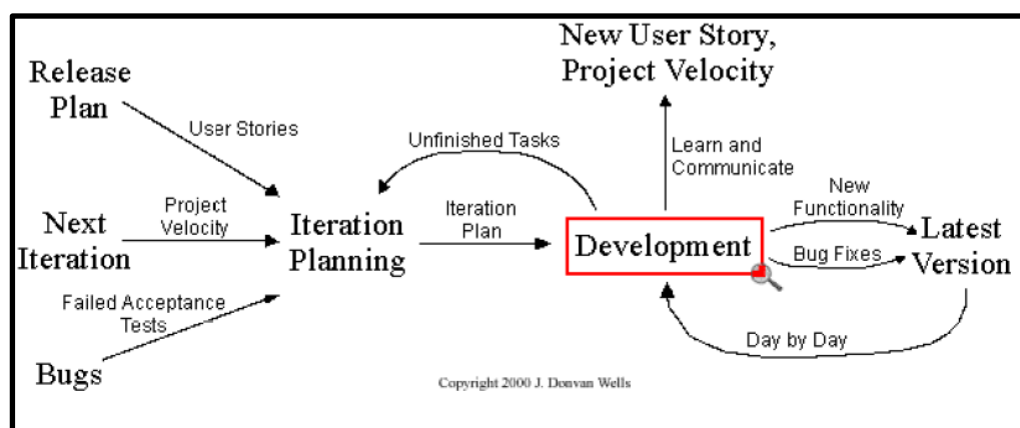
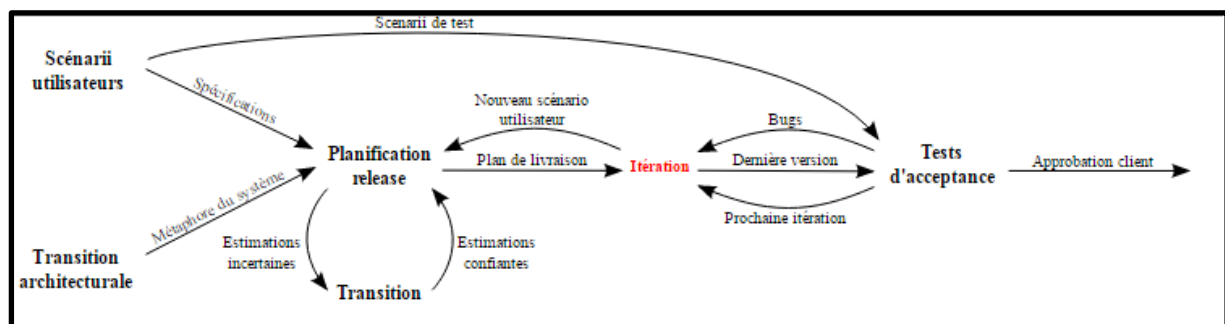
## Les acteurs :

- Le client décide : les fonctionnalités, priorité, la composition de la livraison.
- Le développeur décide : les conséquences techniques, les méthodes de travail de l'équipe, le planning détaillé.

## Inconvénients :

- Méthodologie déroutante.
- Petits et moyens projets seulement.

## Cycle de vie



## Pratiques

- ✓ Les pratiques de programmation
  - conception simple.
  - Remaniement.
  - Développement pilotes par les tests unitaires.
  - Tests de recette.
- ✓ Les pratiques de collaboration
  - Programmation en binôme.
  - Responsabilité collective du code.
  - Règles de codage.
  - Métaphore : Usage des métaphores pour décrire certaines choses.
  - Intégration continue.
- ✓ Les pratiques de gestion
  - Livraisons fréquentes.
  - Planification itérative.
  - Rythme durable : adoption des horaires, pas d'heures supplémentaires.

## Valeurs

- Communication.
- Feedback.
- Simplicité.
- Courage.
- Respect.

## Critères pour découper les scenarios et les ordonner

- Difficulté.
- Intérêt.
- Nombre de programmeurs.
- Compétences.
- Dépendance.
- Degré d'importance.