Resumen de XP, información buscada por Claudiu Florín Oneata:

¿QUE ES XTREME PROGRAMMING?

Es una metodología de desarrollo cuyo objetivo es el desarrollo de proyectos con eficacia, flexibilidad y control. Basada en la comunicación, y en la reutilización del código desarrollado y la realimentación.

Desarrollada por Kent Beck.

VENTAJAS:

La Gran ventaja de Extreme programming es la programación organizada y planificada que evita que haya errores durante todo el proceso y reduce los costes. Los programadores suelen estar satisfechos con esta metodología.

Aumenta la productividad

ORGANIZACIÓN DE LOS EQUIPOS:

1. Los clientes establecen las prioridades y marca del proyecto.

2. Programadores: Serán los que se encargarán de desarrollar el XP programming.

3. Testero: se encargan de ayudar al cliente sobre el los requisitos del producto.

4. Coach: Asesoran al resto de componentes del equipo y marcan el rumbo del proyecto.

5. Manager Ofrece recursos, es el responsable de la comunicación externa y quien coordina las actividades.

PLANIFICACION DEL PROYECTO

Se planifican plazos temporales del proyecto basándose en las exigencias del cliente. En base a las estimaciones de coste y la dificultad del proyecto se marcan las prioridades y las fechas, no siempre de forma precisa, pero si orientativa. Se realizan pequeños proyectos bisemanales y se entregan, con eso se acerca más a los costes exactos y la información es más transparente.

DISEÑO:

El diseño del programa suele ser simple y se lleva a cabo durante todo el proyecto, tanto en la planificación de la entrega. No se empieza a programar hasta que no sea necesario.

Pruebas:

Continuamente se han de realizar pruebas automatizadas según los requisitos del cliente para su adecuado funcionamiento, de forma periódica y automática.

LA ORGANIZACIÓN DE LA PROGRAMACION:

La programación del software se hace en pareja, que se denomina programar a dos manos. Se asegura con este método de que al menos un programador conoce y controla la obra de otro y queda revisado. La ventaja es que produce mejor código, aunque la dificultad sea mayor.

El código es de todos, con el desarrollo de las pruebas, añade la posibilidad de que cualquiera pueda añadir y retocar cualquier parte del código, y al ser de estilo común será como si lo hubiera hecho una persona.

CONCLUSIONES:

Es perfecta para la solución de problemas derivados del cambio de requerimientos.

Se plantea como una metodología en emplear en proyectos de riesgo.

Los trabajadores están contentos con esta metodología ya que tienen que emplear menos tiempo, al verse los errores y al estar en contacto con el cliente mas a manudo.