

Python

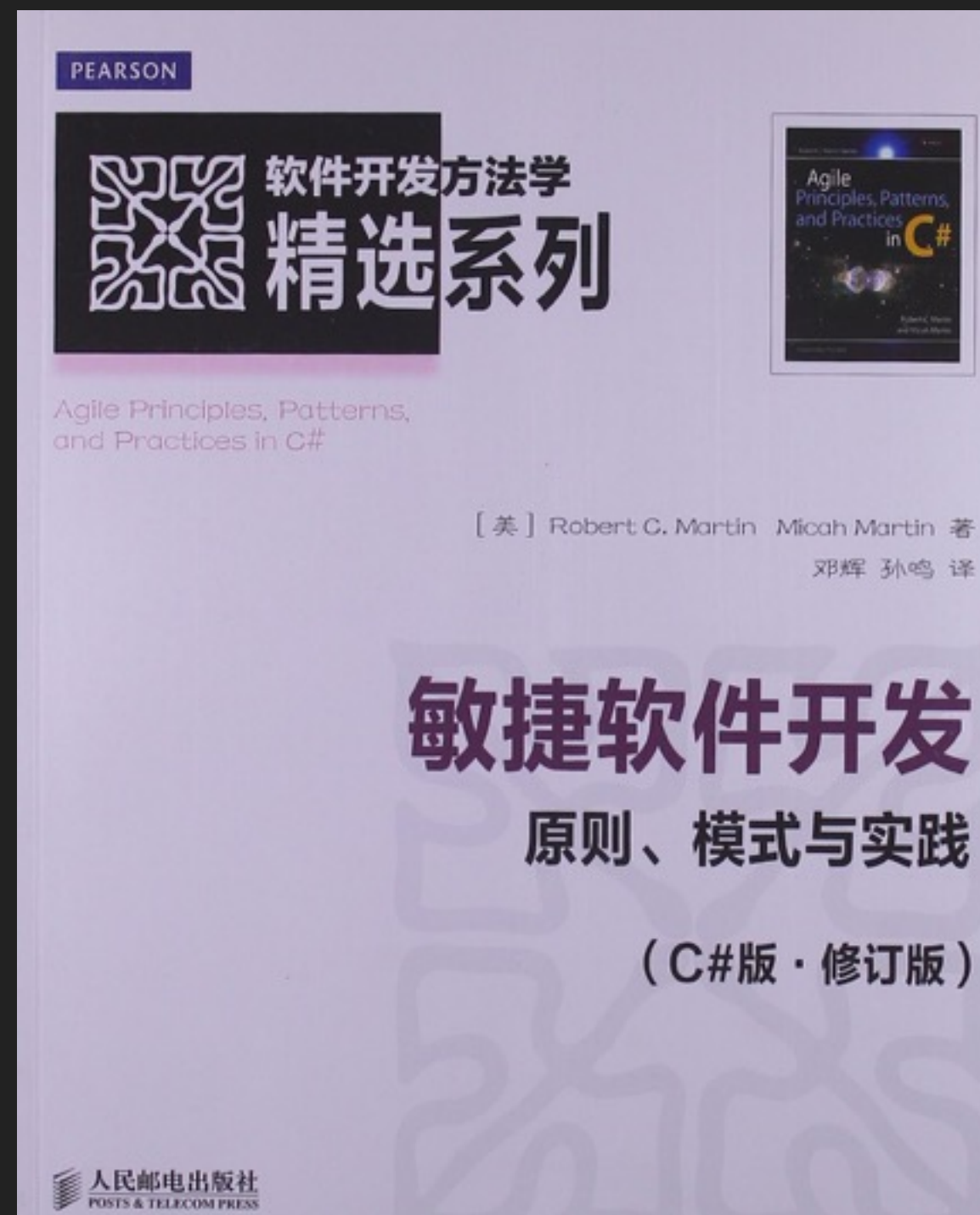


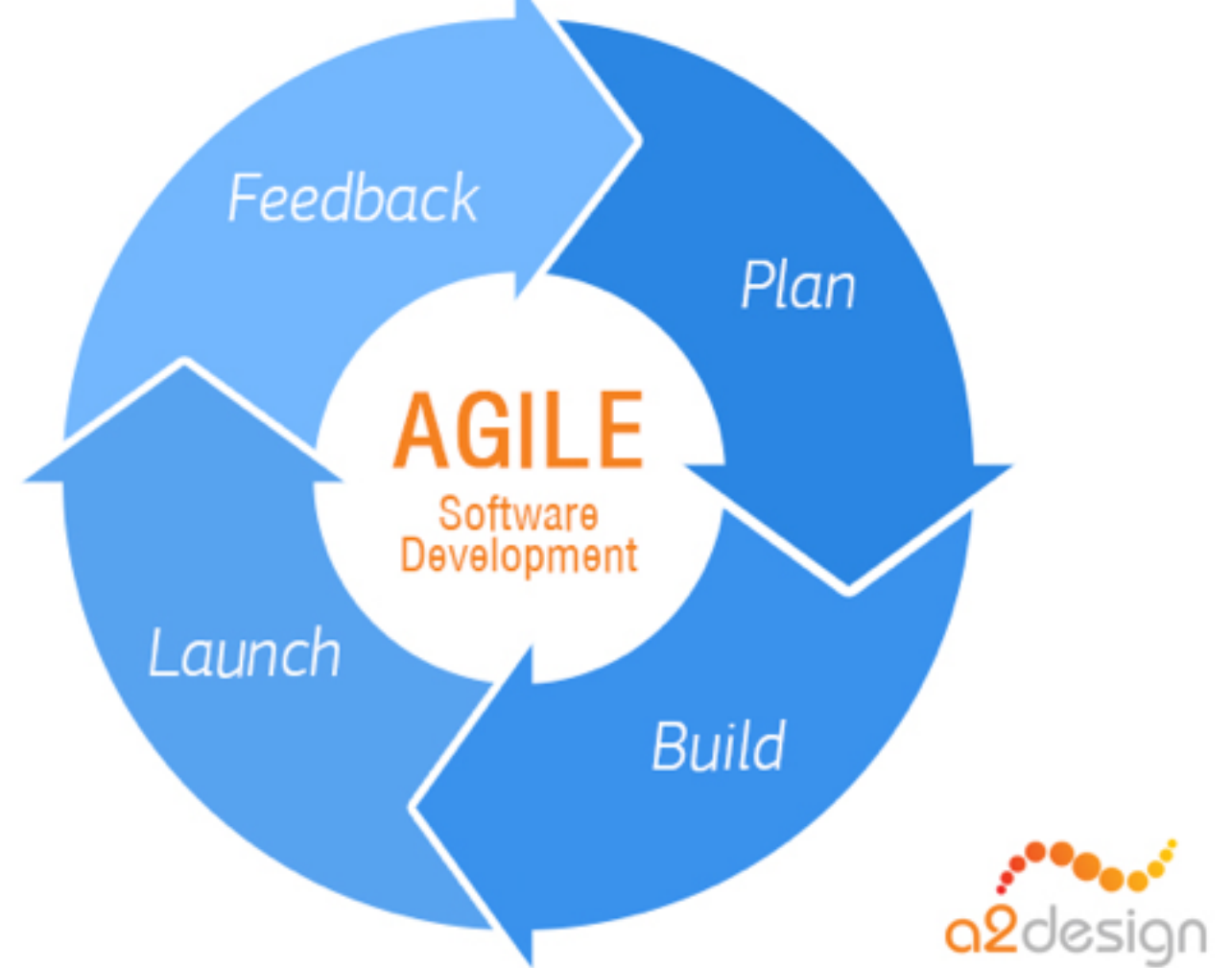
从《敏捷软件开发》学习 —— 刘博

敏捷开发小试

目的：了解敏捷软件开发

- ▶ 《敏捷软件开发-原则、模式与实践 (C#版)》 另有 Java/C++ 版
- ▶ Python 实例演示——保龄球游戏
- ▶ Q&A
- ▶ 参考资料





什么是敏捷开发

AGILE

这本书的主要内容

- ▶ 描述敏捷开发的概念：
宣言，原则
极限编程（XP）及实践小案例
- ▶ 敏捷设计：
面向对象软件设计的一些原则
- ▶ 设计模式与实例：
设计模式，薪水支付案例研究
- ▶ 打包薪水支付系统：更多模式结合示例



作者：Bob 大叔 Robert C. Martin

敏捷软件开发宣言

人和交互 重于 过程和工具

可以工作的软件 重于 面面俱到的文档

客户合作 重于 合同谈判

随时应对变化 重于 遵循计划

虽然右项也有其价值，但我们认为左项更加重要。

保龄球游戏规则

- ▶ 一局比赛由10轮组成。每轮10个木瓶。
- ▶ 每轮可投球2次，尝试击倒所有10个木瓶。
- ▶ 全中(strike)和补中(spare)。全中加2次投球击倒数，补中加1次。
- ▶ 每一轮的得分为击倒的木瓶数量 + 全中或补中的奖励
- ▶ 第10轮全中或补中可以加投2次或者1次。

转到另一个PPT

► 典型的测试用例

1	4	4	5	6		5			0	1	7	6		2	6
5	14	29	49	60	61	77	97	117	133						

结束语

回顾

Q&A

- ▶ 相关书籍

 - Clean code

 - 敏捷开发

- ▶ 设计模式

 - 设计模式 - GoF

- ▶ 链接

 - 敏捷软件开发宣言

 - 实例书上英文原文 (Java)