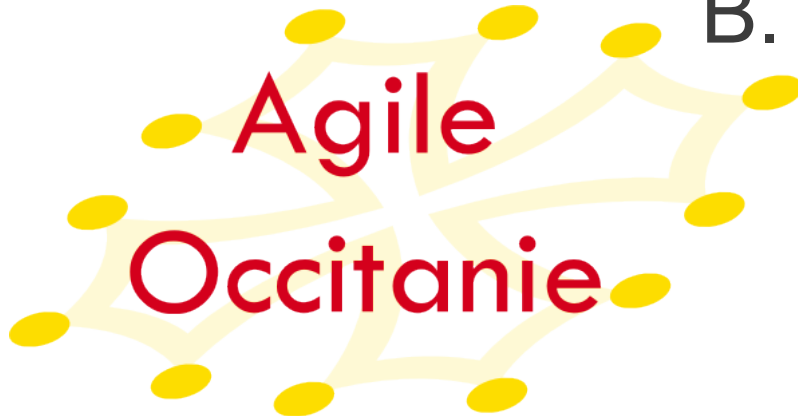




Introduction à XP

Le temps de la déprolétarianisation

B. Steigler



XP : Programming

Programming

Quelles activités
apportent vraiment
une Valeur Ajoutée ?

- Coder
- Paramétrer
- Base de données

Programming

= Réaliser le produit

Extreme Programming = centré réalisation, ie Valeur Métier

Remettre en cause, réduire voire éliminer les activités « non V.A. »

XP : eXtreme

Une fois les activités « non VA » réduites, quelles activités conserver et dans quelle proportion ?

- Dialogues
- Tests
- Conception
- Relecture

Extreme Programming = « Pousser à **fond** » certaines activités

Listening, Testing, Coding, Designing. That's all there is to software. Anyone who tells you different is selling something.

Kent Beck.

L'histoire et ses acteurs

- 1970 Wideband delphi (Planning Poker)
- 1976 Premier outil de tests unitaires
- 1984 Refactoring
- 1989 Carte CRC
- 1992 Programmation en binôme
- 1993 Intégration continue
- 1994 Création de SUnit
- 1995 Premier Wiki c2.com
- 1996 Projet C3 (Chrysler)
- 1999 XPEv1
- 2000 XP explained
- 2001 Manifeste agile
- 2003 TDD: by example
- 2004 XPEv2
- Ward Cunningham
- Kent Beck
- Ron Jeffries
- Martin Fowler
- Alistair Cockburn
- Robert C. Martin

Les Valeurs

Communication

Simplicité

Feedback

Courage

Respect

Les Rôles

Une équipe, plusieurs rôles

Client

Spécifie les demandes et les tests-client, planifie en tenant compte de la VA des demandes

Développeur

Estime les demandes, réalise

Manager

Fait confiance, aplanie le terrain,

Coach

Tracker

Testeur/Analyste

Consultant
occasionnel

Manager agile

Les principes

- Humanisme
- Economie
- Bénéfices mutuels
- Autosimilarité
- Amélioration continue
- Diversité
- Réflexion
- Flot continu
- Opportunité
- Redondance
- Échecs
- Qualité
- Petites étapes
- Responsabilité choisie

Les pratiques 1/4

Gestion des exigences et planification

Stories

Itération d'une semaine

Vision globale trimestrielle

Marge de Sécurité

Les pratiques 2/4

Le Facteur humain

Assis ensemble (Sit Together)

Équipe complète

Espace d'information

Rythme durable

Programmation en binôme

Les pratiques 3/4

Conception

Conception émergente

TDD

Les pratiques 4/4

Coder et livrer

Build de 10 min

Intégration continue

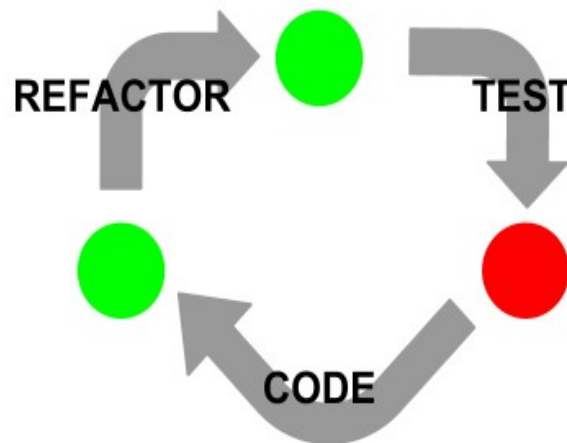
Les pratiques XP en dehors d'XP

Les pratiques d'ingénierie peuvent être utilisé en dehors d'XP

- TDD
- Conception émergente
- Intégration continue
- Déploiement quotidien

TDD

La pratique XP la plus utilisée par d'autres méthodes agiles



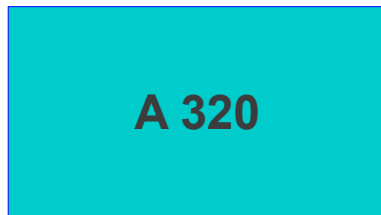
Il semble que la perfection soit atteinte, non quand il n'y a plus rien à ajouter, mais quand il n'y a plus rien à retrancher.

Antoine de Saint-Exupéry

Conception émergente

Itération 1

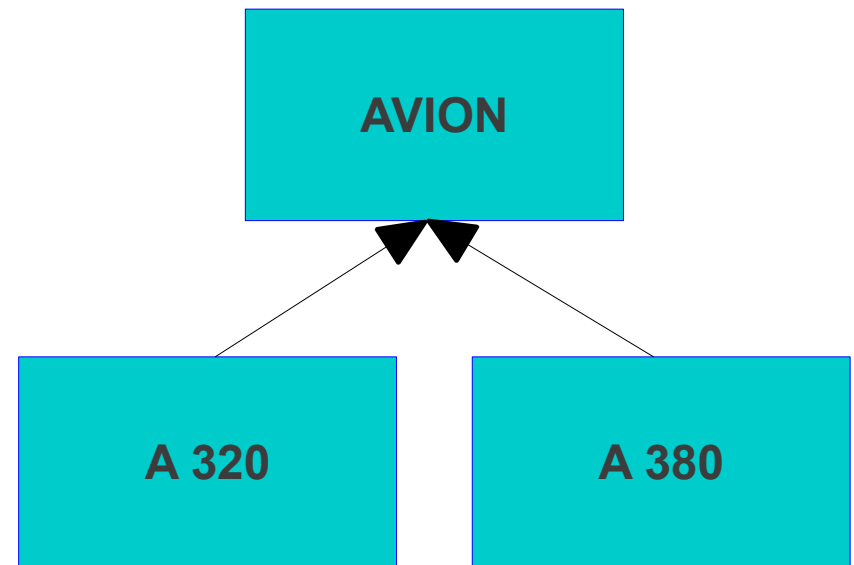
Histoires d'utilisation
A320



YAGNI

Itération n

Histoire du A380



Intégration continue

Code complet

10-min. Build + Tests

Machine d'intégration

Fréquence

Commit toutes les heures

Update tous les 1/4 d'heure

Jidoka



Pour aller plus loin

- **Maîtriser les projets avec l'Extreme Programming**
Thierry Cros
- **Extreme Programming Explained**
Kent Beck
- **Test Driven Development**
Kent Beck
- **Extreme Programming Installed**
Ron Jeffries, Ann Anderson, Chet Hendrickson

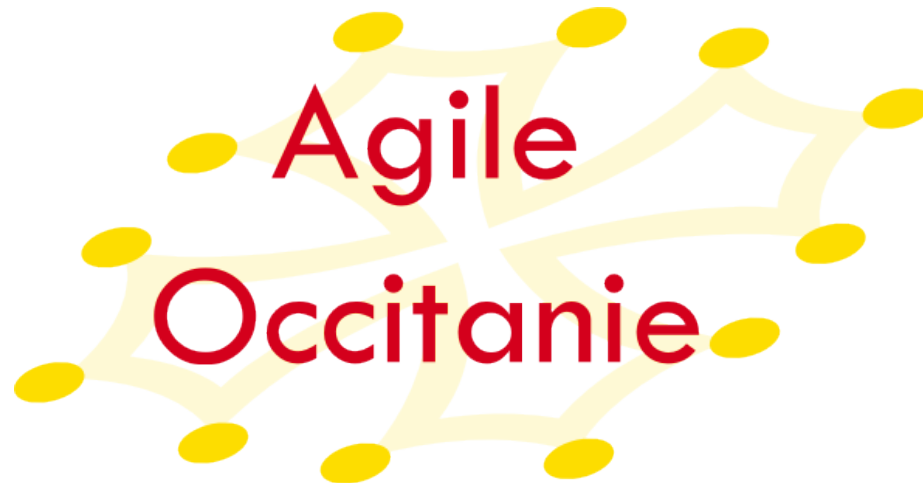
Rencontrez la communauté de votre ville !

Merci à

Benoît, Claire, Claude, Eric, Fabrice, Frédéric, Gilbert, Guillaume,
Jérôme, Karine, Luc, Melissa, Michel, Sébastien, Sylvain, Thierry

www.agileoccitanie.org

au projet C3 et Smalltalk



La communauté des passionnés d'agile du Grand Sud