



# **XP - Extreme Programming**

**Marcelo Werneck Barbosa**

# Introdução ao XP

Metodologia ágil de desenvolvimento de software para times pequenos ou médios.

Leva as melhores práticas ao “extremo”.

Enfatiza colaboração, criação de software cedo e rápida, práticas de desenvolvimento.

Fundamentada em 4 valores básicos

# Valores do XP - Comunicação

Comunicação entre os desenvolvedores é promovida através da programação em pares e das reuniões de pé.

Envolvimento com os usuários através da escrita de testes de aceitação.

# Valores do XP - Feedback

Estimativas de tempo;

Testes fornecem o estado do sistema (TDD);

Ciclo de desenvolvimento rápido;

Chance de ver e operar um sistema parcial;

Integração contínua;

# Valores do XP - Coragem

Fazer correções arquiteturais;

Ser transparente;

Não descartar práticas essenciais;

Simplificar e refatorar código; Jogar código fora;

Receber crédito somente por código completo.

# Valores do XP - Simplicidade

XP encoraja o uso de simples cartões de papel para escrita breve de funcionalidades.

Evita criação de componentes que não sejam imediatamente justificáveis pelos requisitos correntes.

# Práticas - Programação em pares

Todo código é produzido em duplas em um computador. Enquanto um implementa, o outro pensa. Alternam entre si.

Observador realiza uma verificação em tempo real (pensa de maneira mais ampla).

As duplas não são fixas.

# Práticas - Propriedade coletiva do código

Qualquer um pode alterar ou melhorar qualquer pedaço do código.

Toda equipe responsável por todo o código.

Agiliza o processo.

Qualidade garantida por outras práticas:  
programação em pares e testes contínuos



# Práticas - Semana de 40 horas

Horas extras são um sinal de problemas sérios no projeto.

Não faça horas extras por mais de uma semana.

Não leva a desenvolvedores felizes e criativos ou código sustentável e de qualidade.

# Práticas - Cliente residente

Deve haver um cliente disponível para responder às questões dos desenvolvedores e estabelecer prioridades de baixo nível.

Se não vale a pena liberar esta pessoa, não vale a pena construir o software.

Programadores e clientes na mesma sala.

# Práticas - Cliente residente

Clientes devem conhecer o domínio e ter poder de decisão.

O cliente deve ser alguém que realmente vá utilizar o sistema.

Maior envolvimento do cliente é fundamental para projetos de sucesso.

# Práticas - Integração contínua

O código é integrado e testado no mínimo diariamente.

Cenário comum: Código é integrado em uma máquina de integração. Todos os testes são executados. Se um erro é encontrado, o código é consertado (não importa a localização).

# Conclusão

Algumas práticas foram apresentadas. Foco nas características mais diferenciais do XP.

Outras importantes existem.

Alinhamento com o Manifesto Ágil.