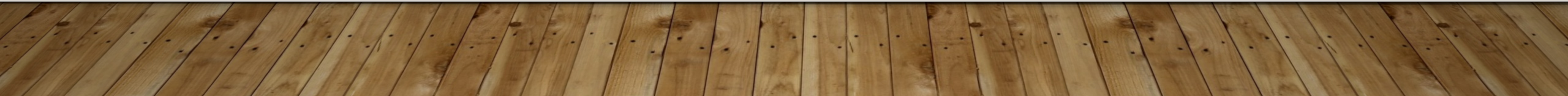


# ENGENHARIA DE SOFTWARE

---



# AGENDA

---

- XP – Extreme programming – Práticas
  - Práticas de Negócio
  - Práticas de Desenvolvimento

# PRÁTICAS

---

- Práticas de negócio
  - Cliente no time
  - Metáforas
  - Entregas regulares
  - "Semana de 40 horas" ou "Ir para casa cansado, mas não exausto"
  - Jogo do planejamento



# CLIENTE NO TIME

---



# METÁFORAS

---





# ENTREGAS REGULARES

---



# “SEMANA DE 40 HORAS”

---





# JOGO DO PLANEJAMENTO

---

- **Jogam**
  - Negócios
  - Desenvolvimento





# JOGO DO PLANEJAMENTO

---

- Fase de exploração
- Fase de comprometimento
- Fase de direcionamento

# JOGO DO PLANEJAMENTO

---

- Fase de exploração
  - Escreva a história
  - Estime
  - Separe se precisar

# JOGO DO PLANEJAMENTO

---

- Fase de comprometimento
  - Classifique por valor (Negócios, 3 pilhas)
  - Classifique por risco (Desenvolvimento, 3 pilhas)
  - Defina a velocidade (Desenvolvimento)
  - Escolha o escopo (Negócios)



# JOGO DO PLANEJAMENTO

---

- Fase de direcionamento
  - Iteração (Histórias devem resultar em um sistema do início ao fim, mesmo que embrionário)
  - Recuperação (Redefinir as histórias se foi superestimadas)
  - Nova história (Trocar uma não realizada por outra mais relevante)
  - Reestimativa (Se o planejamento não condiz com a realizada, estima-se novamente as histórias remanescentes para adequar)

# JOGO DO PLANEJAMENTO

---

- Planejamento da iteração
  - Mesmas três fases
  - Exploração
    - Escreva a história em tarefas
  - Comprometimento
    - Aceite uma tarefa, estime a tarefa, defina a carga de trabalho e balanceie
  - Direcionamento
    - Implemente, registre o progresso, recupere-se de tarefas superestimadas e verifique a história

# PRÁTICAS

---

- Práticas de desenvolvimento
  - Projeto simples
  - Refatoração
  - Programação em pares
  - Propriedade coletiva
  - Padrões de codificação
  - Integração contínua
  - TDD



# PROJETO SIMPLES

---



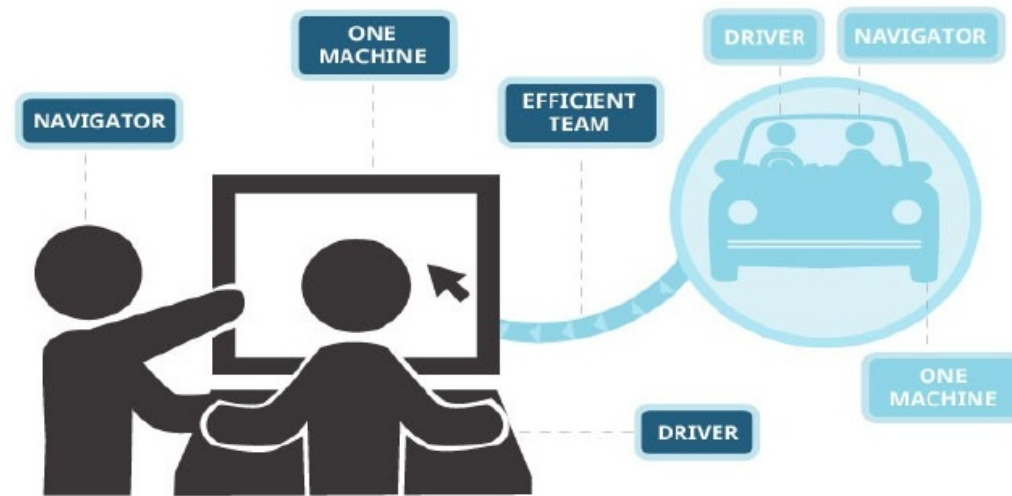
# REFATORAÇÃO

---



# PROGRAMAÇÃO EM PARES

## PAIR PROGRAMMING





# PROPRIEDADE COLETIVA

---



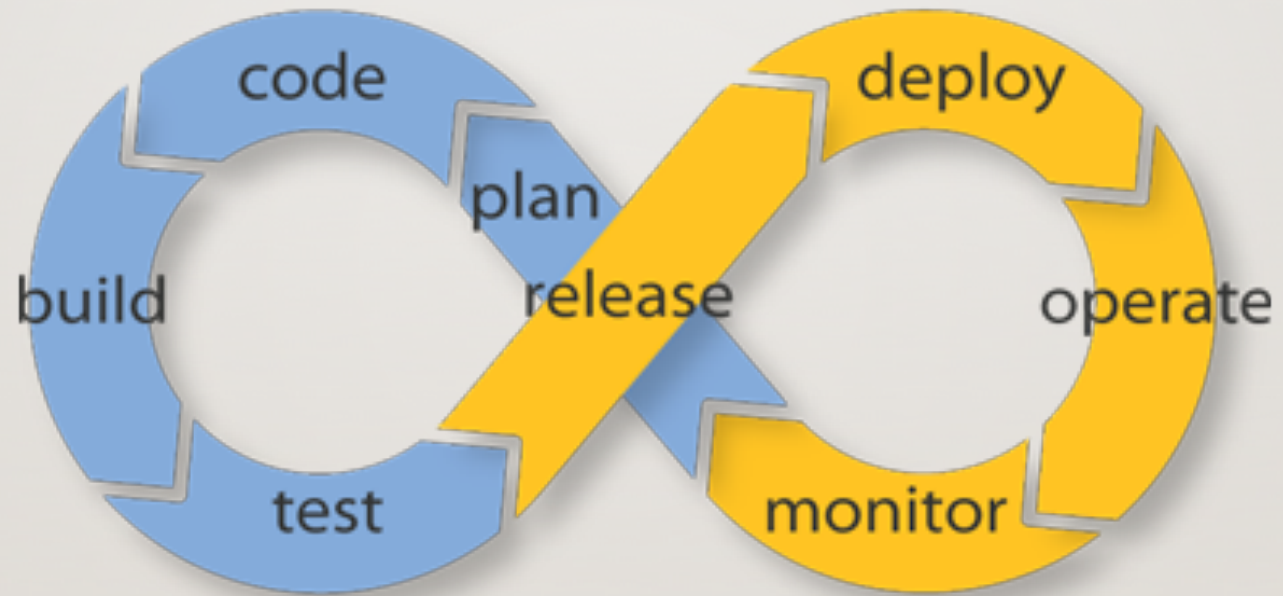
# PADRÕES DE CODIFICAÇÃO

---



# INTEGRAÇÃO CONTÍNUA

---





# TDD – TEST DRIVEN DEVELOPMENT

---

- **F**ast – Rodar de forma rápida e fácil
- **I**ndependent – Independente de outros testes
- **R**epeatable – Repetitivos sem depender de fatores externos
- **S**elf-checking – Verificam se foram bem sucedidos ou não
- **T**imely – Oportunos (no TDD, imediatamente antes do código)

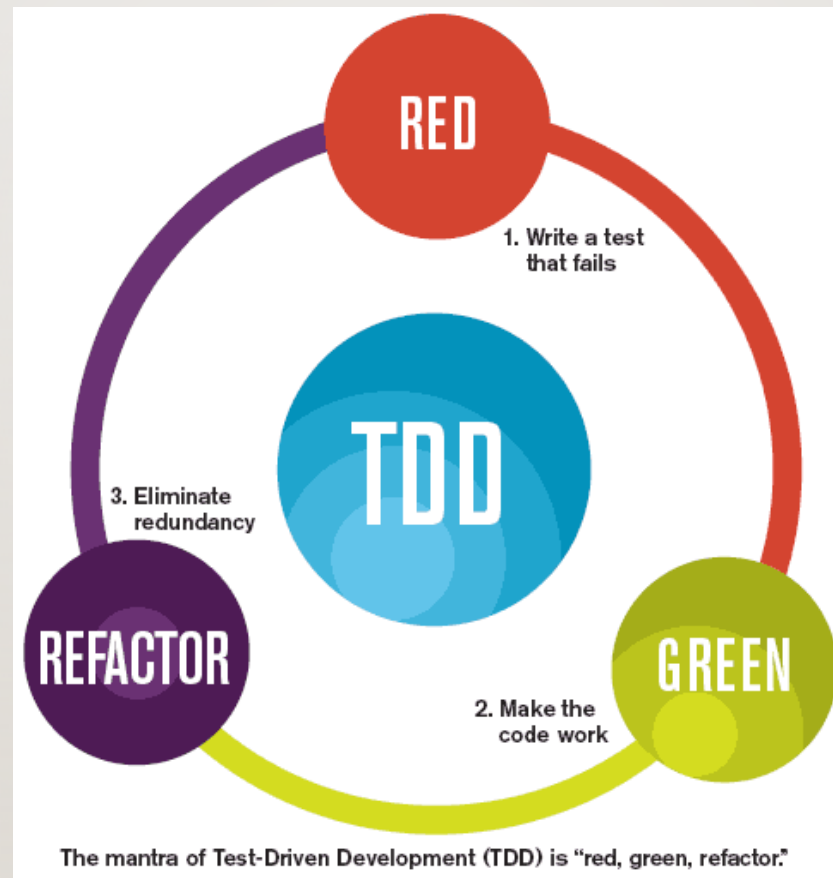
# TDD

---

- Ambiente de teste
- Emendas
  - Mocks, stubs e dublês
- Setup e teardown

# TDD

---





# ATIVIDADE

---

- Jogo do planejamento

# GVANERVEN@UNB.BR

---

- Obrigado!