



DerbySoft

敏捷实践内部学习交流

朱 攀

敏捷软件开发宣言

- | | | |
|-----------|----|---------|
| • 个体交互 | 胜过 | 过程和工具 |
| • 可以工作的软件 | 胜过 | 面面俱到的文档 |
| • 客户合作 | 胜过 | 合同谈判 |
| • 响应变化 | 胜过 | 遵循计划 |

敏捷宣言背后的原则（1-6）

- 我们最优先要做的是通过尽早的、持续的交付有价值的软件来使客户满意。
- 即使到了开发的后期，也欢迎改变需求，敏捷过程利用变化来为客户创造竞争优势。
- 经常性地交付可以工作的软件，交付的间隔可以从几个星期到几个月，交付的时间间隔越短越好。
- 在整个项目开发期间，业务人员和开发人员必须天天都在一起工作。
- 围绕被激励起来的个体来构建项目。给他们提供所需的环境和支持，并且信任他们能够完成工作。
- 在团队内部，最具有效果并且富有效率的传递信息的方法，就是面对面的交流。

敏捷宣言背后的原则（7-12）

- 工作的软件是首要的进度度量标准。
- 敏捷过程提倡可持续的开发速度。责任人、开发者和用户应该能够保持一个长期的、恒定的开发速度。
- 不断地关注优秀的技能和好的设计会增强敏捷能力。
- 简单--使未完成的工作最大化的艺术---是根本的。
- 最好的构架、需求和设计出自于自组织的团队。
- 每隔一定时间，团队会在如何才能更有效地工作方面进行反省，然后相应地对自己的行为进行调整。

极限编程（eXtreme Programming简称XP）是敏捷方法中著名的一个。由四种价值观和一组实践方法来定义，但也不仅限于这些。我们也主要采纳XP的方法学来开发我们的项目。

影响项目成败的四个变化量

- 成本：包括设备和人月
- 时间：项目完成所花费的时间
- 质量：项目系统的质量
- 范围：系统功能范围

四个变化量相互影响，任何一个都依赖其他三个，我们很难同时控制四个。

XP的四个价值观

- 沟通（在XP中有至高的重要性：pair，站立会议，开发环境，墙板）
- 简单（代码和设计的简单，意图明确，没有重复，尽可能少的类和方法，所有测试通过）
- 反馈（包括客户的，team的，测试的等）
- 勇气（重构，放弃代码）

XP实践方法—客户是团队成员



- 客户作为团队成员，在XP项目中，无论谁充当客户，他们都是团队的一员。

XP实践方法—user story

- 把客户的需求分解成**story**写在卡片上。
- 不必知道特定具体的细节。
- 开发人员估算实现**story**代价（时间和风险）。
- 客户选择**story**的优先级。

XP实践方法—计划

- 迭代计划（每次迭代由客户选择的story组成，也是一次较小的交付。迭代的周期一般是固定的，根据经验，一个星期的迭代比较适合我们）
- 发布计划（一次发布也是一次较大的交付，发布应该小型化，经常化，以便更快的从客户那里获得反馈，开发人员通过以前发布的工作量来估算下次的发布所能完成的工作量）

XP实践方法—结对编程

- 强烈的交互
- 频繁的互换角色
- 促进知识在团队中传播
- 大大减少bug
- 实时的代码复审

1. 除非这能让失败的单元测试通过，否则不允许去编写任何的产品代码。
2. 只允许编写刚好能够导致失败的单元测试。（编译失败也属于一种失败）
3. 只允许编写刚好能够导致一个失败的单元测试通过的产品代码。

对于任何功能，一定要从编写它的单元测试开始；但是到了原则2，你就不能再为那个单元测试写更多内容。只要一出现该单元测试代码编译失败，或是断言失败，你就必须停下来开始编写产品代码；但是到了原则3，你就只能编写产品代码，直到让测试编译成功或通过断言为准。

TDD带来的回报

- 所有代码都是可测的
- 代码的耦合性较弱
- 丰富完善的测试集
- 重构的勇气倍增

XP实践方法—简单设计

- 不为潜在的需求进行设计
- 限制在满足让测试通过的需求下（TDD）
- 不容忍重复代码
- 在需要时进行重构，使设计保持清晰、简单

- 客户提供测试，还被称为客户测试
- 一般使用能够让其自动并反复运行的脚本语言编写
- 目前由我们帮客户定义，用selenium编写。

XP实践方法—代码集体所有

- 每个人拥有一切
- 任何人都可以根据需要修改任何代码

- 先验证所有的测试都通过
- 经常保持跟代码库同步

XP实践方法—可持续的开发速度

- 团队以一种可持续的速度前进
- 团队保持旺盛的精力，清醒的头脑
- 一般不允许团队加班工作（版本发布前两周例外）

XP实践方法—其他

- 开放的工作空间
- 编码标准
- 共同的词汇
- 其他



DerbySoft

Thank You

朱 攀

zhupan@derbysoft.com