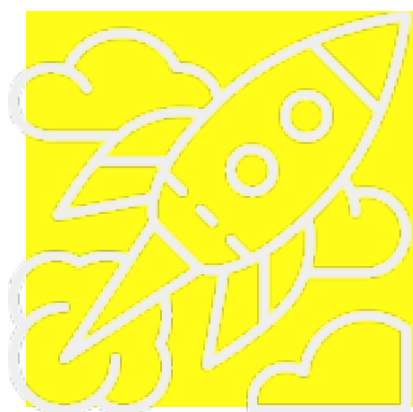


# EXTREME PROGRAMMING

Equipo CREW



La **programación extrema** (XP) es una metodología ágil de gestión de proyectos que se centra en la velocidad y la simplicidad con ciclos de desarrollo cortos. Esta metodología se basa en 5 valores, 5 reglas y 12 prácticas de programación.

1

## PLANIFICACIÓN

Según la identificación de las historias de usuario, se priorizan y se descomponen en mini-versiones. Cada dos semanas aproximadamente de iteración, se debe obtener un software útil, funciona.

2

## DISEÑO.

En este paso se intentará trabajar con un código sencillo, haciendo lo mínimo imprescindible para que funcione.

3

## CODIFICACIÓN DE 'TODOS'

La programación extrema incorpora los requisitos de los clientes a lo largo del proceso de desarrollo y también se basa en ellos para las pruebas y aprobaciones.

4

## PRUEBAS

Se deben realizar pruebas automáticas continuamente. Al tratarse normalmente de proyectos a corto plazo, este testeo automatizado y constante es clave.

5

## LANZAMIENTO

Si hemos llegado a este punto, significa que hemos probado todas las historias de usuario o mini-versiones con éxito, ajustándonos a los requerimientos de los clientes..

## CARACTERÍSTICAS

1. Se considera al equipo de proyecto como el principal factor de éxito del proyecto.
2. Software que funciona por encima de una buena documentación.
3. Interacción constante entre el cliente y el equipo de desarrollo.
4. Planificación flexible y abierta.
5. Rápida respuesta a cambios.



## VENTAJAS

- 1. Relación estrecha con el cliente
- 2. Ausencia de trabajos de programación innecesarios
- 3. Software estable debido a continuas pruebas
4. Menos errores gracias a la programación en pareja.

## DESVENTAJAS

1. Mayor esfuerzo de trabajo
2. El cliente se implica en el proceso
- 3. Requiere mucho tiempo
4. Relativamente caro

## METODOLOGÍA ÁGIL

Debido a su naturaleza altamente colaborativa, la programación extrema funciona mejor en equipos pequeños de menos de diez personas

