

eXtreme Programming

Baltazar Tavares Vanderlei
Dielson Sales de Carvalho
Priscylla Silva
Vinícius dos Santos Oliveira

Instituto de Computação - IC/UFAL

2 de abril de 2013

Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

Sumário

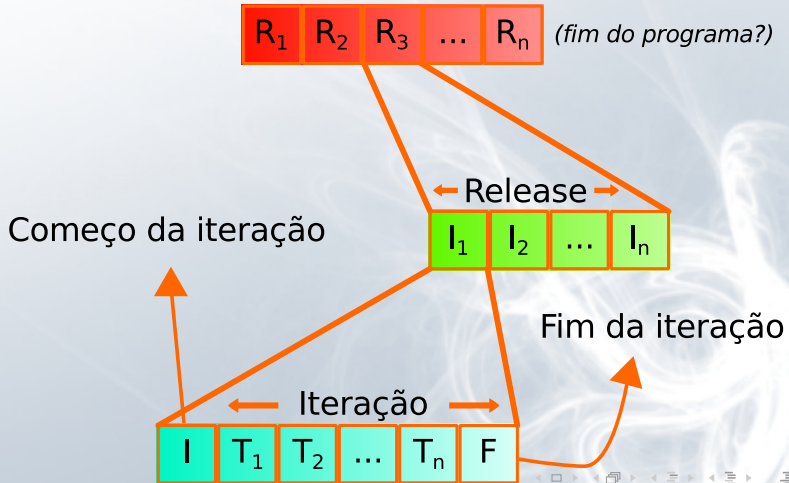
1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

Visão geral quanto ao tempo



Visão geral

- Releases

Levam meses, são compostas de **iterações**

- Iterações

São períodos de poucas semanas(tipicamente, de **1 a 4 semanas**), são compostas de **tarefas**

- Tarefas

São **atividades básicas**, devem durar idealmente **1 dia de trabalho**, mas normalmente duram mais.

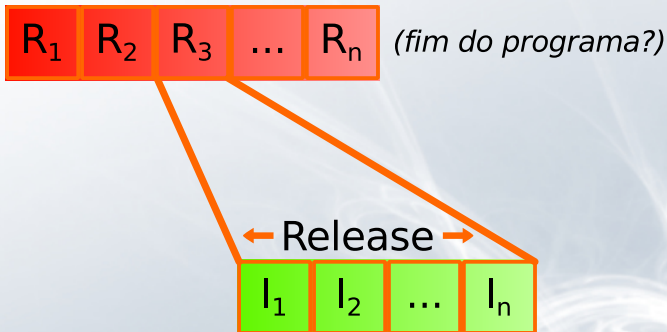
Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- **Releases**
- Iterações
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso



- **Refletir** sobre o problemas, **identificar** e/ou **propor soluções**
- **Cliente e equipe** se reúnem para definir os temas
- Cliente controla o **escopo**, decidindo o que **fazer** ou **adiar**
- Normalmente, **3 meses**

Sumário

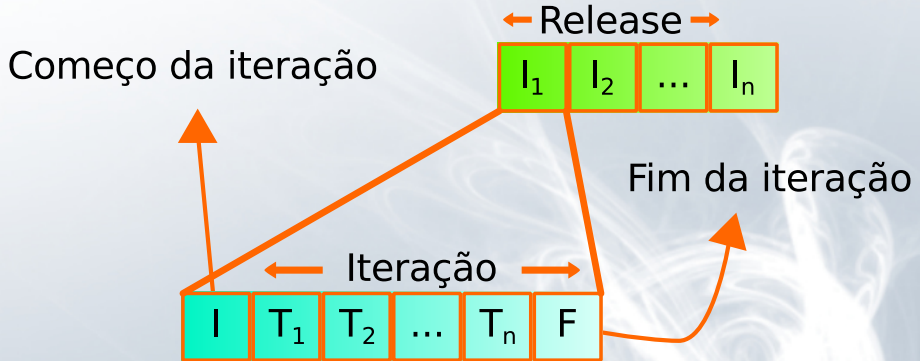
1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- **Iterações**
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

- Incremento **projetado, programado, testado e entregue**
- Ponto de **avaliação, re-avaliação, feedback**, interação com a **satisfação do cliente e mudanças**
- Esse código vai ser **aprimorado** nas próximas iterações, mas é **código funcional**
- No início, **Jogo do planejamento**
- No final, o cliente tem a oportunidade de **utilizar** e **avaliar** o que foi produzido
- Normalmente, **1 semana**



Jogo do planejamento

O cliente

- Define as histórias(**User Story**)
- Decide qual o **valor de negócio** de cada história
- Decide que histórias serão construídas no release

Jogo do planejamento

O cliente

- Define as histórias(**User Story**)
- Decide qual o **valor de negócio** de cada história
- Decide que histórias serão construídas no release

Os programadores

- Estimam **quanto tempo** será necessário para construir cada história, com base em **experiências passadas**
- Advertem o cliente sobre **riscos técnicos significativos**
- Medem o **progresso da equipe** para fornecer um orçamento geral para o cliente

Final da Iteração

- Testes de aceitação
- Entrega de **software para o cliente**
- **Cliente** tem oportunidade de **testar** e **avaliar**

Com base nos resultados, reúne-se novamente com a equipe e estabelece novas prioridades de acordo com o que acabou de aprender com o software e com aquilo que já imaginava ser necessário produzir ao longo do restante do projeto.






Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- **Tarefas**
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

- | SEG | TER | QUA | QUI | SEX |
|---|---|---|--|---|
|  |  |  |  |  |

Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- Tarefas
- **Valores**
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

São o conjunto de valores que a equipe deve seguir, praticar e se comportar em grupo para usar o XP.

- Comunicação
- Simplicidade
- Feedback
- Coragem
- Respeito

Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

- Cliente Presente
- Jogo do Planejamento
- Stand Up Meeting
- Programação em Pares
- Código Coletivo
- Código Padronizado
- Design Simples
- Desenvolvimento Orientado a Testes
- Refatoração
- Releases Curtos
- Metáfora
- Ritmo Sustentável

Cliente Presente

- Parte da equipe
- Controla as tarefas de cada release baseadas no valor de negócio
- Feedback imediato

Jogo do Planejamento

- Mais importante primeiro
- Necessidades concretas
- Software funcionando em primeiro lugar

Standup Meeting

- Resumir o que todos fizeram
- Definir a atividade do dia

Programação em Par

- Menos erros
- Força o uso dos padrões
- Melhores soluções
- Evita “ilhas de conhecimento”

Código Coletivo

- Todos têm acesso a tudo
- Ninguém é “dono do código”
- Revezamento de pares

Código Padronizado

- Fácil de entender
- Fácil de modificar
- Pressão do par

Design Simples

- Desejos do usuário:
 - Fazer a coisa certa
 - Funcionar
 - Fácil de usar
 - Possa ser modificado
- Revisão durante as iterações
- Não tenta prever o futuro
- Menos complexidade

Desenvolvimento Orientado a Testes

- Defeitos custam caro
- Testes são feitos antes da implementação
- Testes são rodados sempre que o código é modificado
- Quanto mais cedo um erro é identificado, melhor
- Precisa sempre passar no teste de aceitação
- Resolver, depois limpar

Refatoração

- Mudanças deterioram o projeto
- Evitar código duplicado
- Objetivo:
 - Simplicidade
 - Clareza
 - Adequação ao objetivo
 - Ausência de repetição
 - Ausência de funcionalidades extras (ex: que foram removidas)

Releases Curtos

- Maior retorno do investimento no início
- Bom para o cliente (melhores tomadas de decisões)
- Bom para os desenvolvedores (verificam se o desejo do cliente realmente é atendido)

Metáfora

- Uma só ideia
- Integridade conceitual de todo o projeto

Ritmo Sustentável

- Prazos cumpridos
- Não sobrecarregar o programador

Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

Itens polêmicos

- Requerimentos instáveis
- Documentação menos completa, quando comparada a processos pesados
- Programar para o agora pode tornar o trabalho de amanhã mais pesado
- Sistemas críticos

Quando não usar XP

- Equipe com cultura tradicional de desenvolvimento de software
- Equipes Grandes (>12)
- Tecnologias usadas não permitem TDD
- Espaço Físico inviabiliza a utilização
- Clientes exigem documentação rigorosa
- Clientes não possuem tempo disponível

Sumário

1 XP (eXtreme Programming)

- Visão geral
- Releases
- Iterações
- Tarefas
- Valores
- Práticas do XP

2 Quando não usar XP

3 Casos de uso

Companhias que Utilizam o XP

Brasileiras:

- Improve It (RJ)
- Globo (RJ)
- BrasilTelecom (DF)
- Embrapa Informática (SP)

Internacionais:

- Blizzard
- Sabre Airline Solutions
- Arshin
- Motorola, inc.