

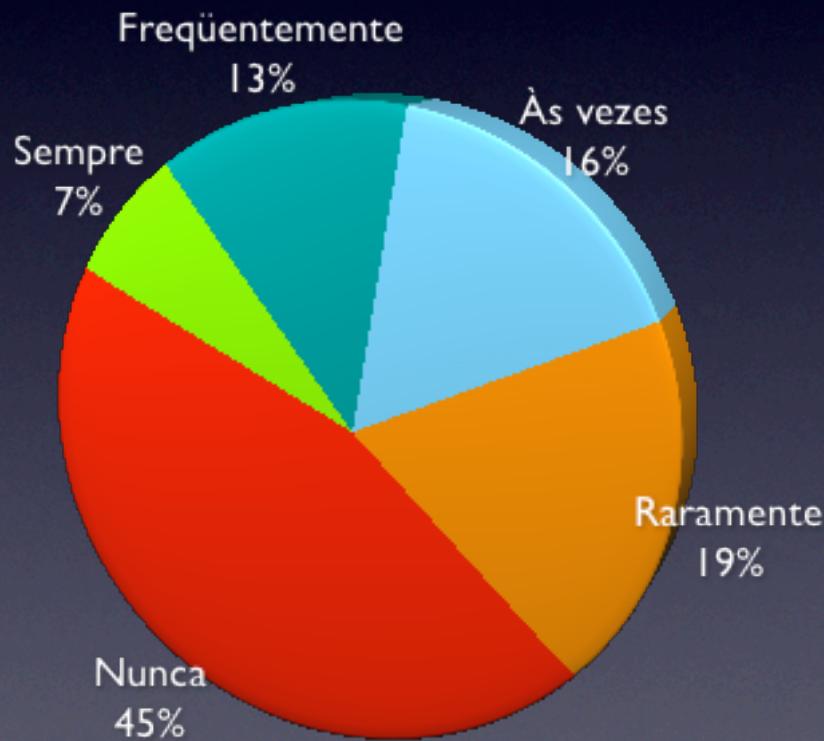


Extreme Programming

Acredite: não é assim que se faz software!



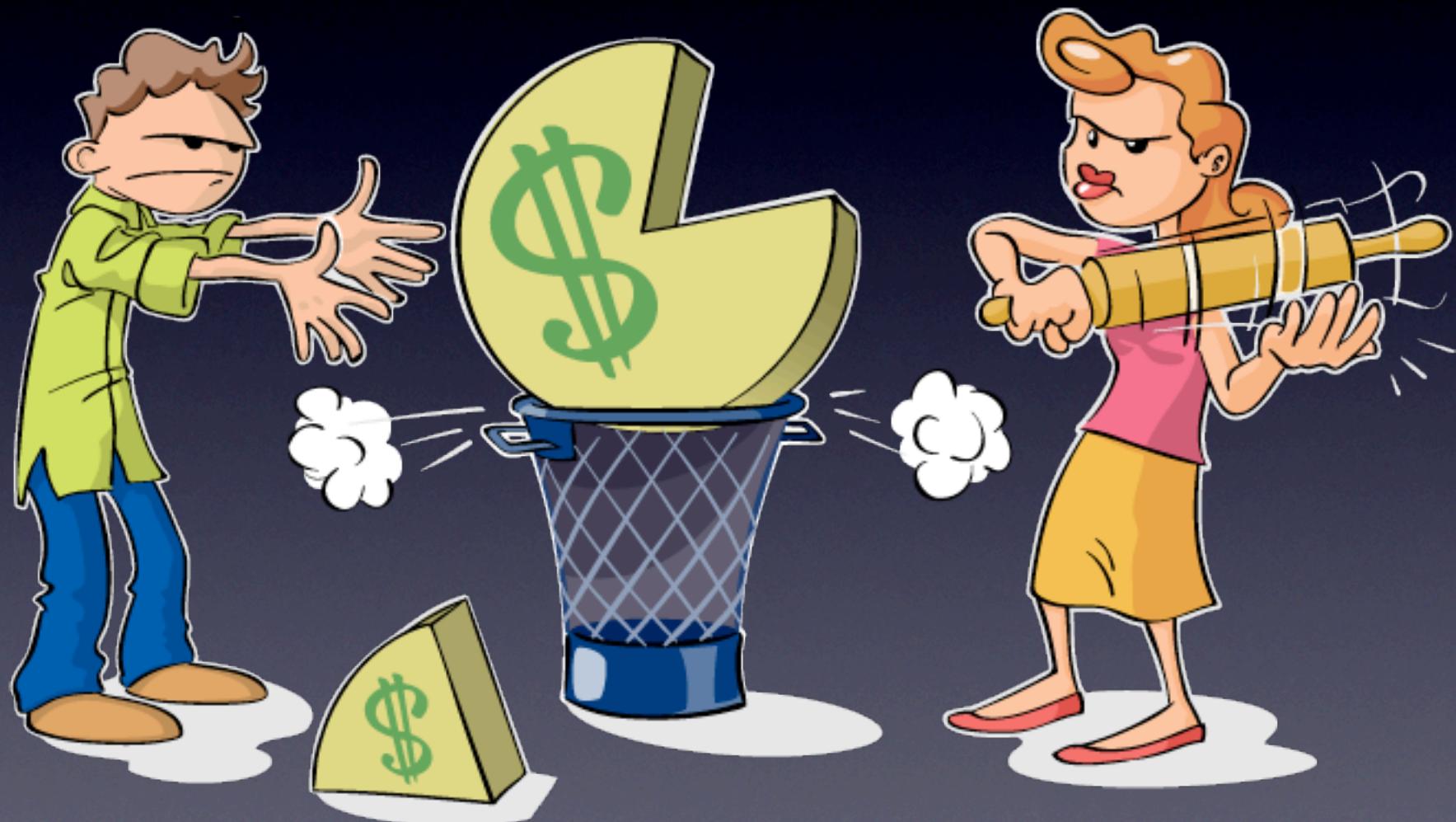
Utilização de Funcionalidades



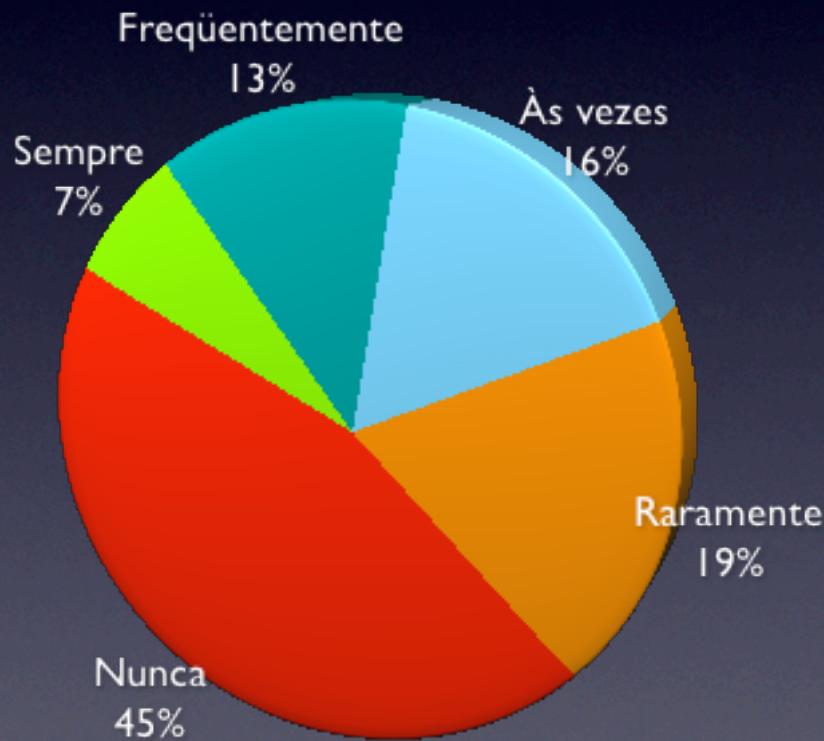
Utilização de Funcionalidades



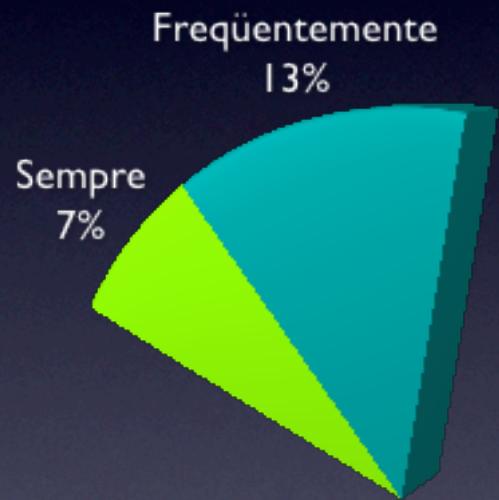
Desperdício



Utilização de Funcionalidades

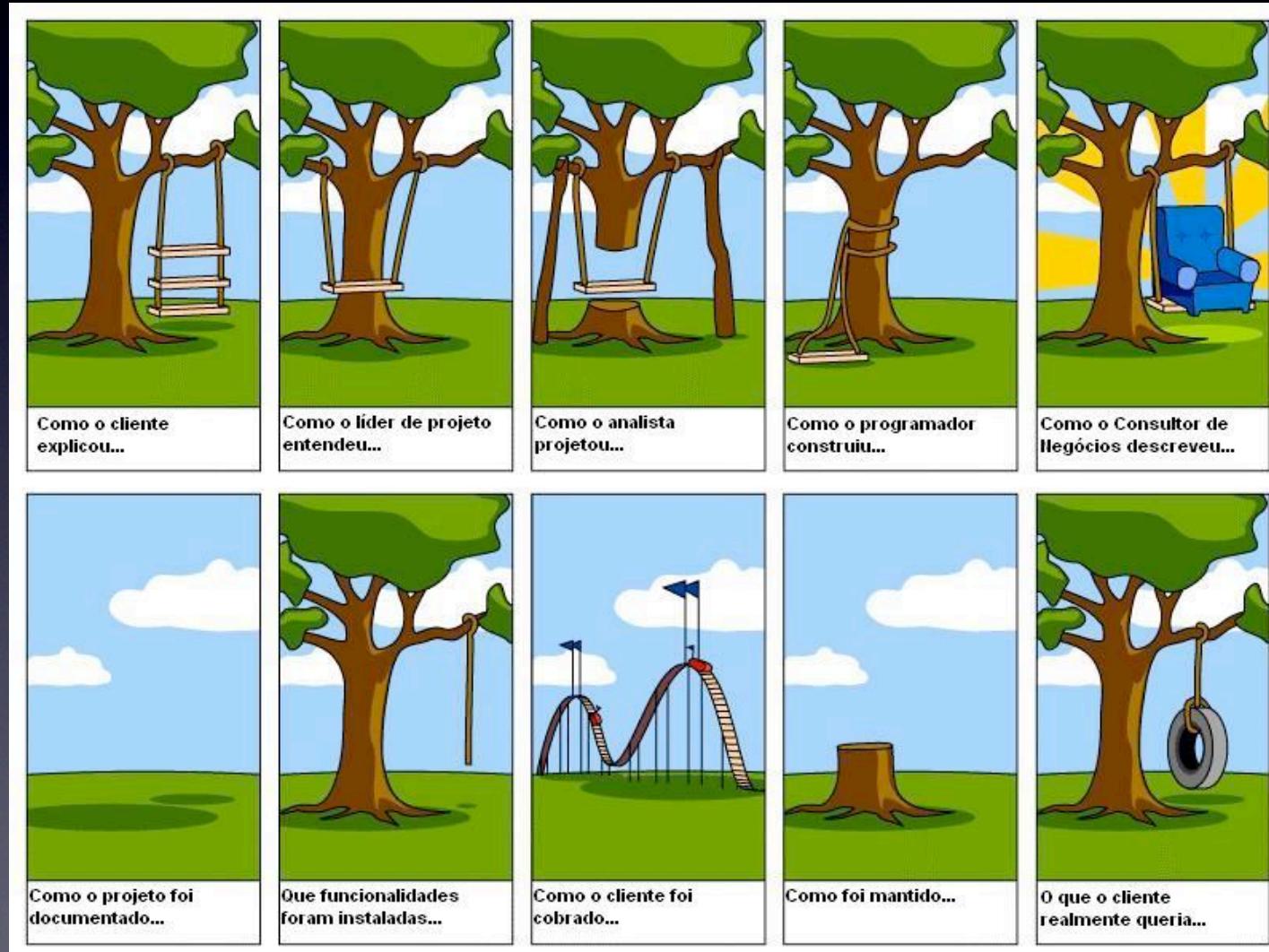


Utilização de Funcionalidades

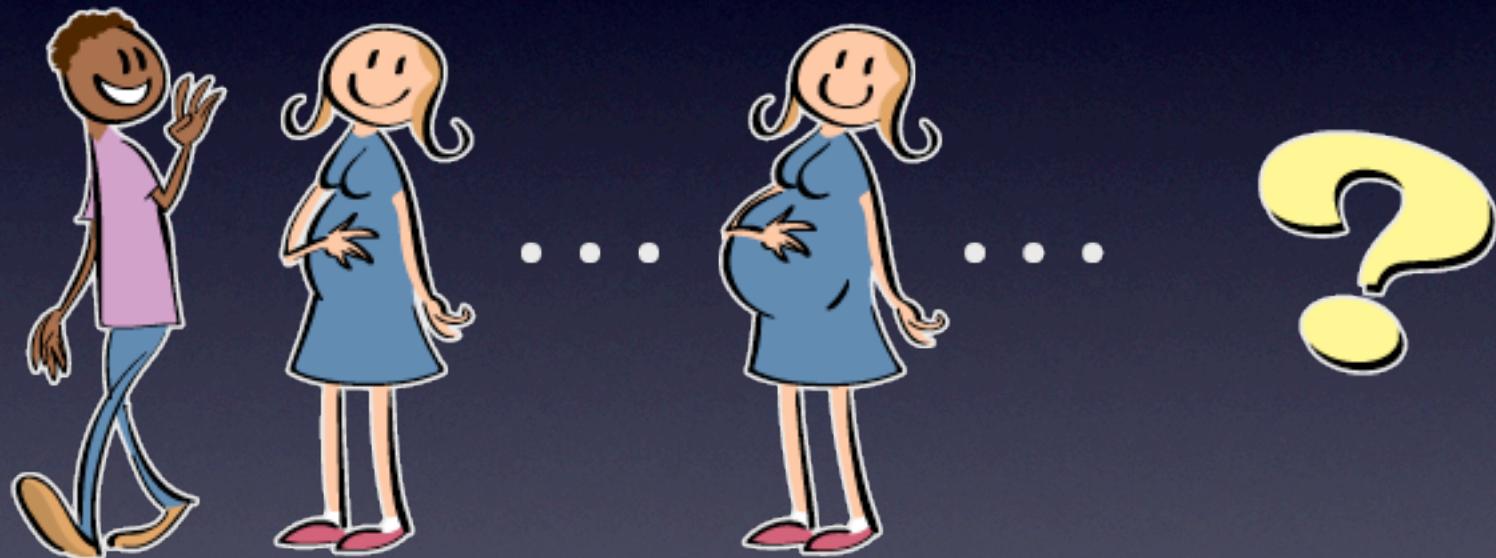


Pareto: 20% das funcionalidades geram 80% do valor

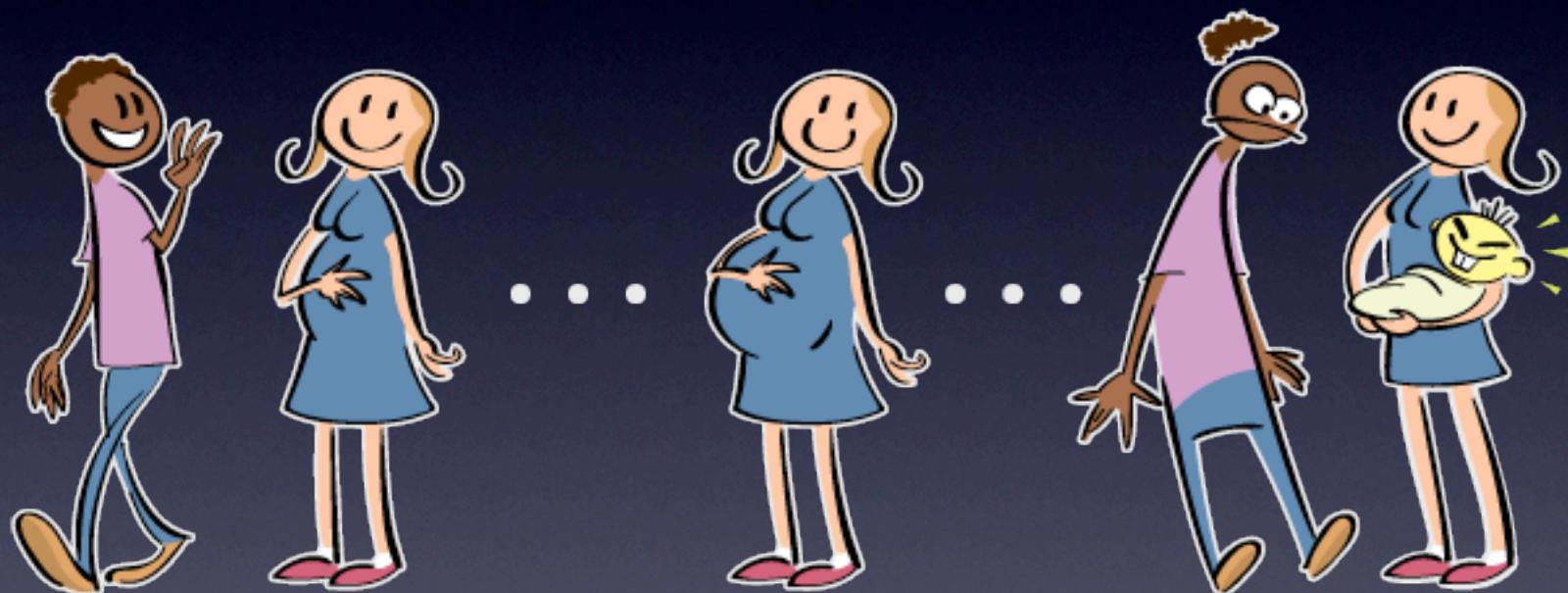
Falhas de comunicação



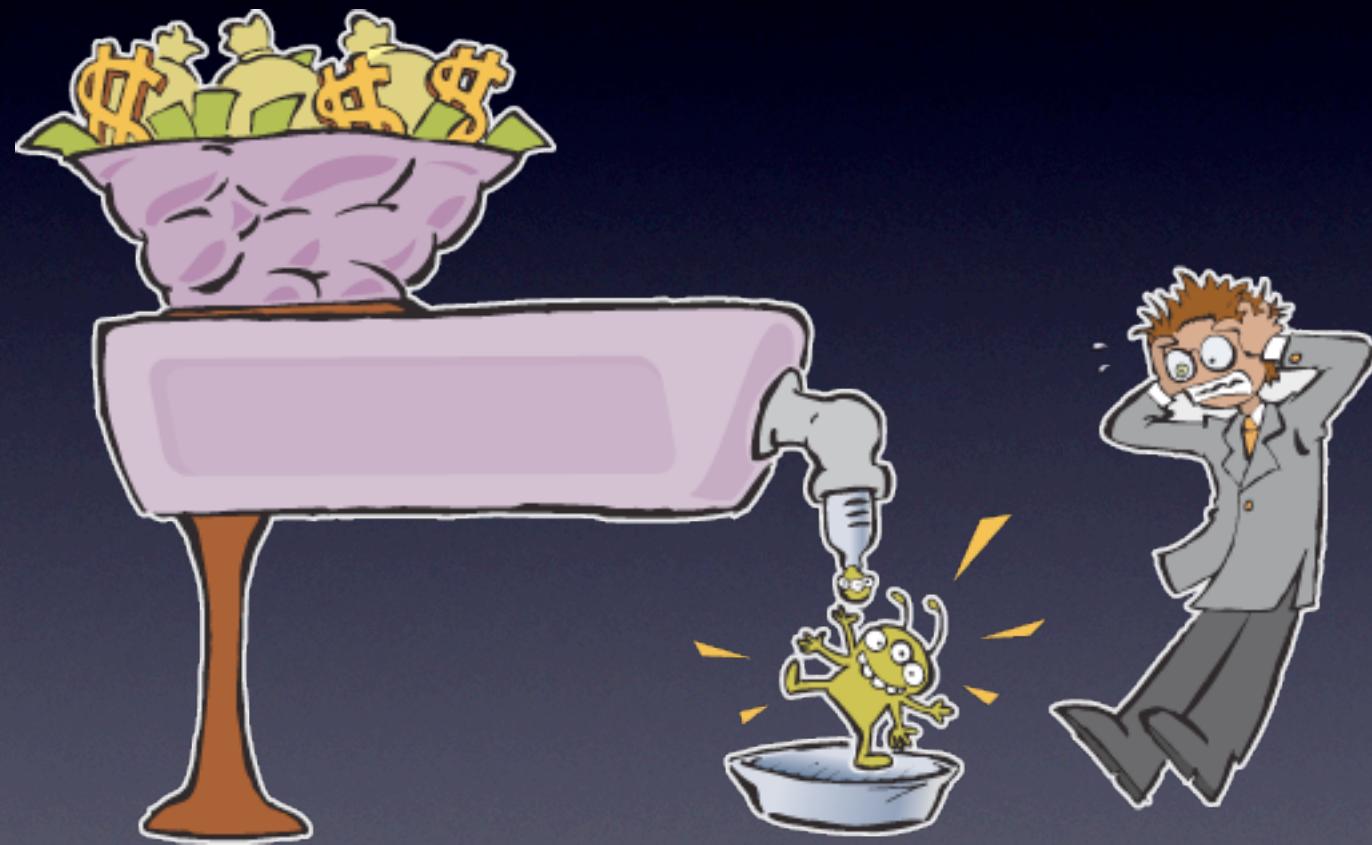
Análise



Análise



Seqüencial



Falta de Tempo



Por que tem sido assim?



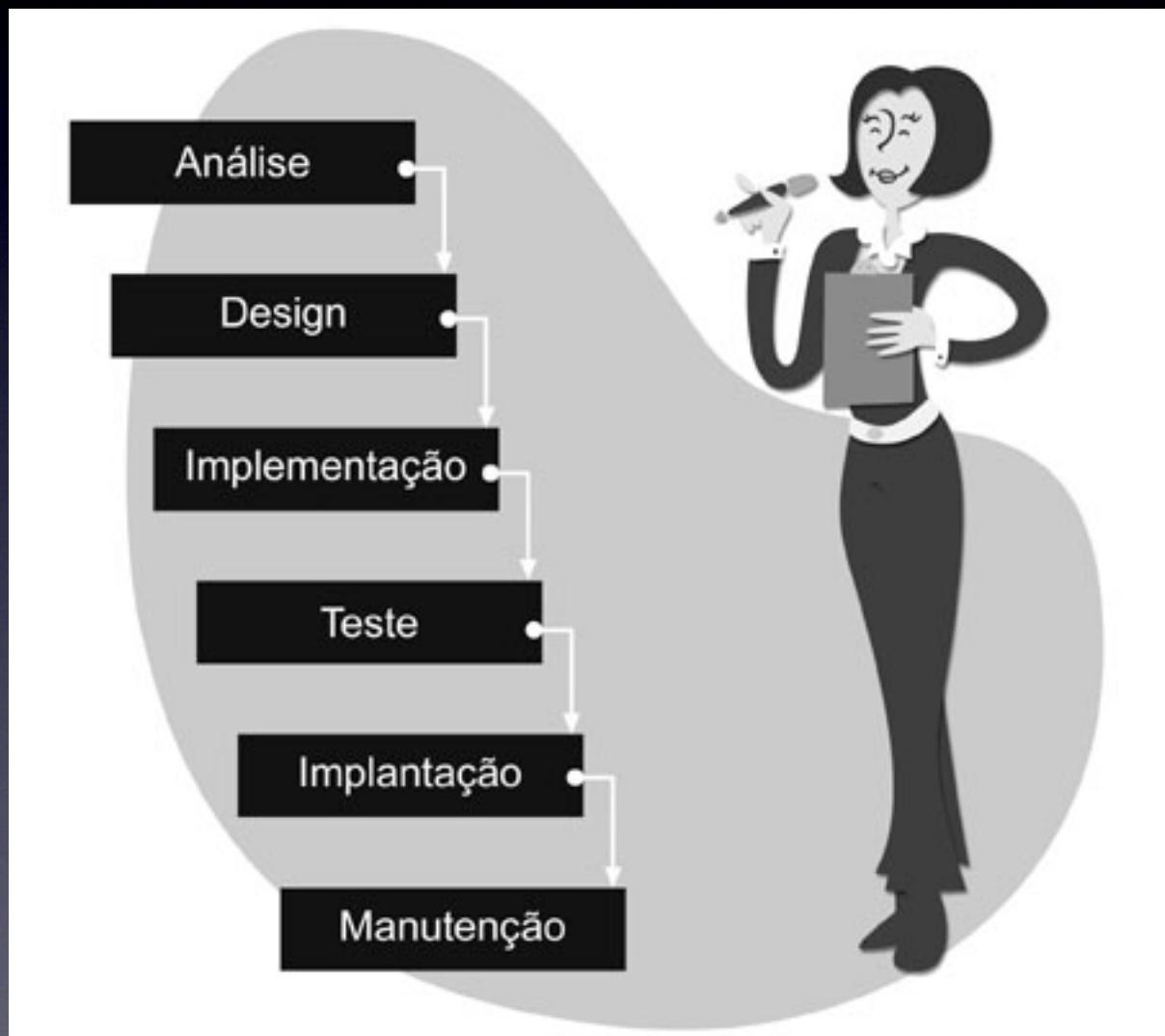
Mentalidade



Big Design Up Front



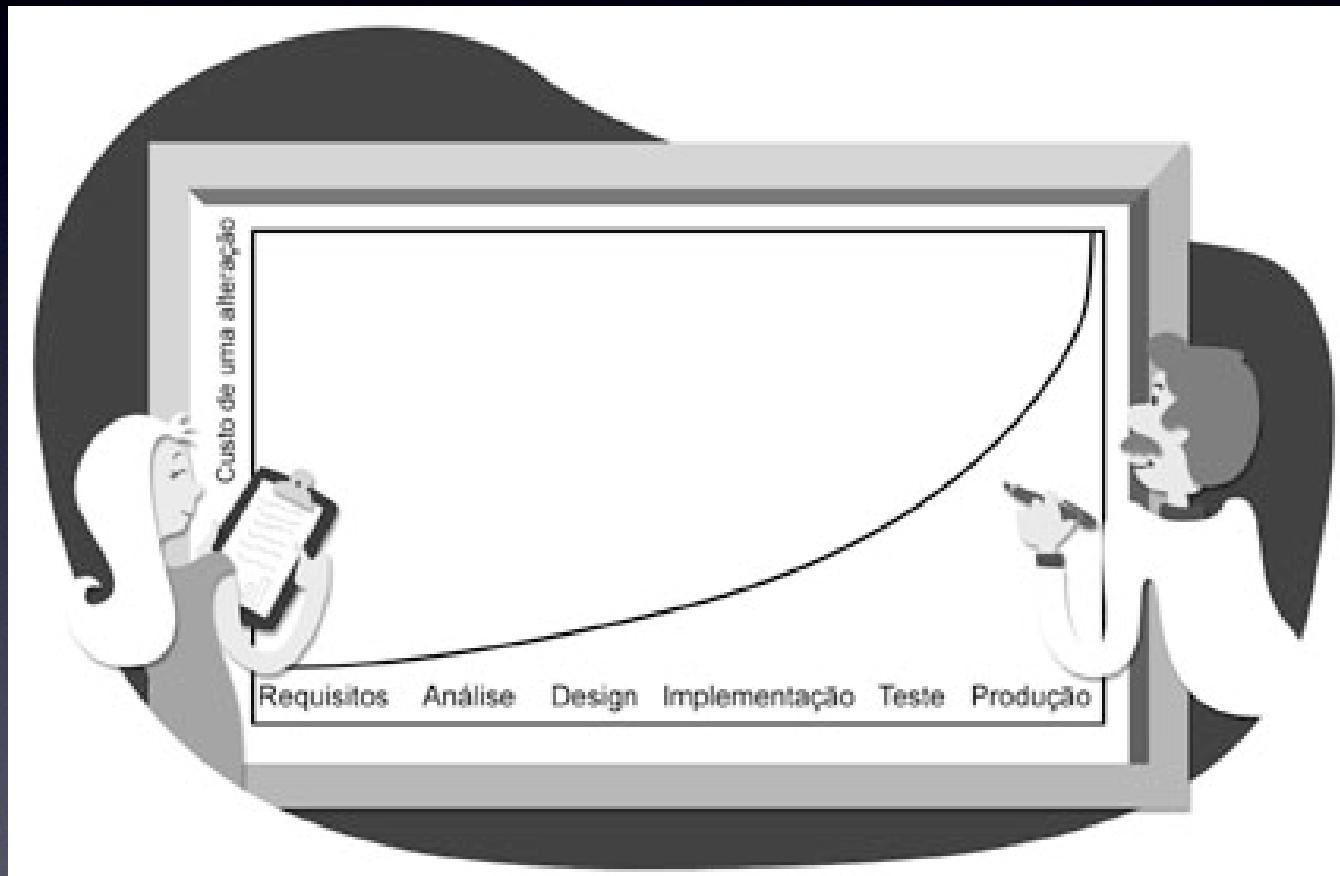
Cascata



Barry Boehm

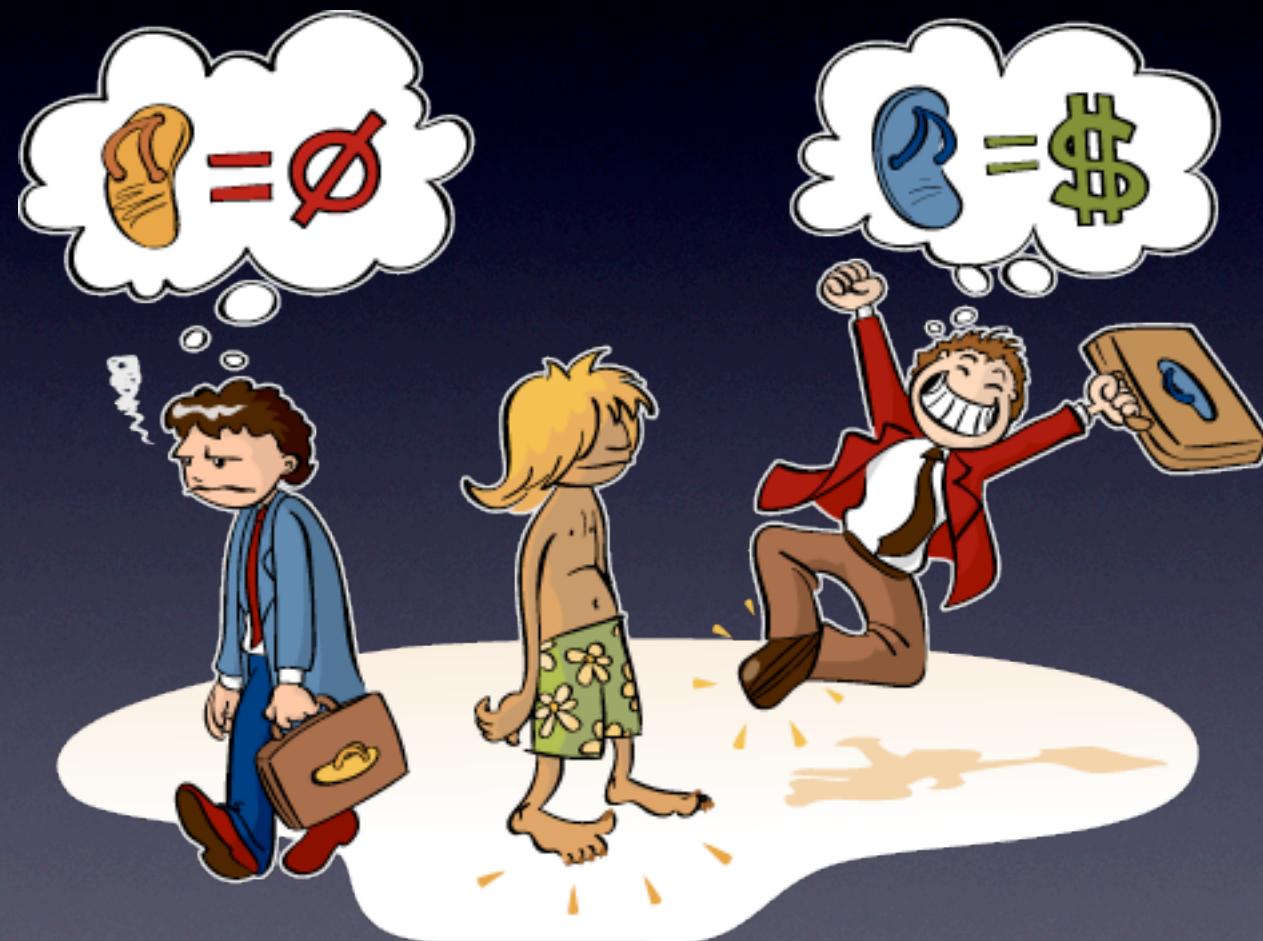


Custo da Mudança



Mudança

Risco ou oportunidade?



Mundo Físico

Poderia chegar esse
prédio um metro para a
esquerda?

Não

Mundo digital

Digital



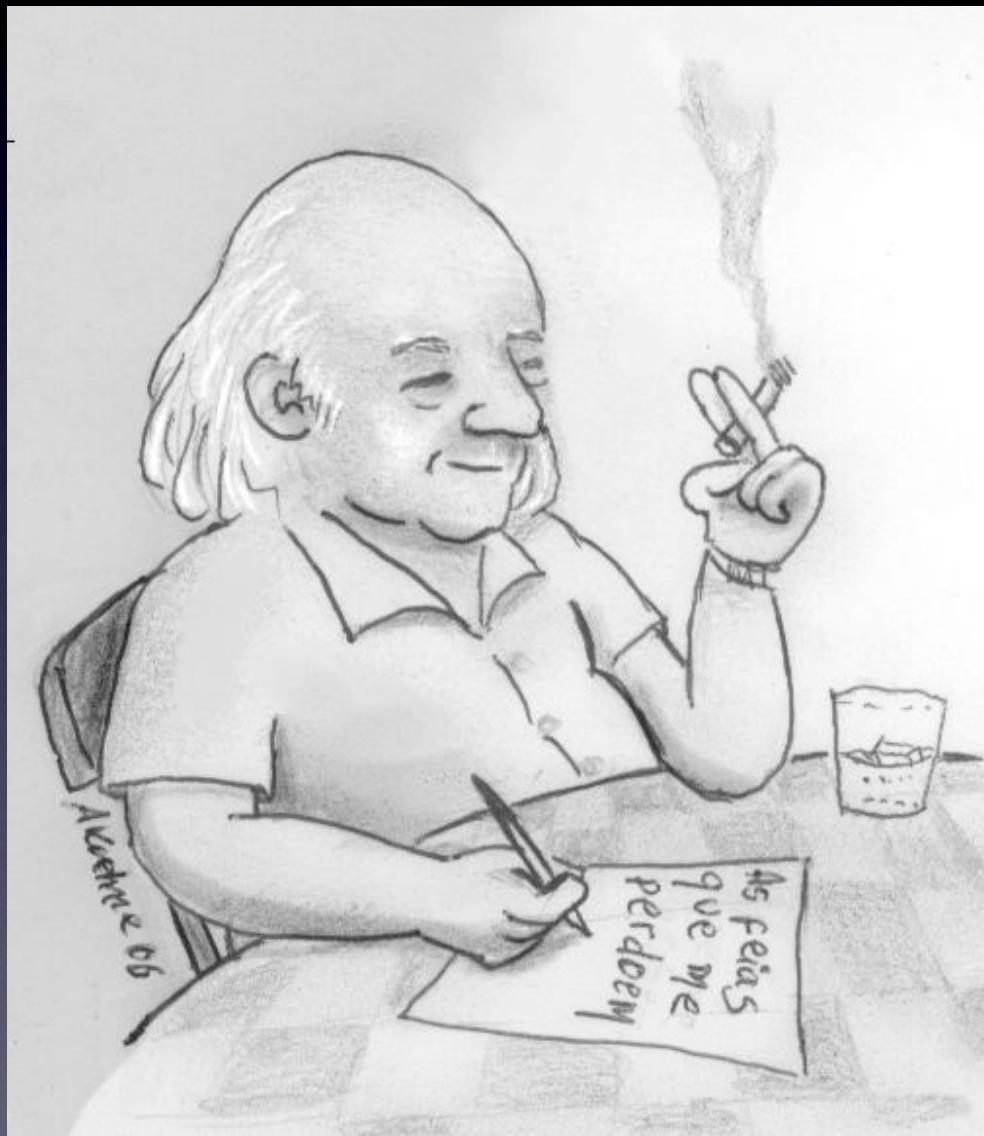
Digital

- Fluidez
- Maleabilidade
- Invisibilidade
- Complexidade (elementos distintos)
- Baixo custo de manufatura
- Rápida evolução

Chef



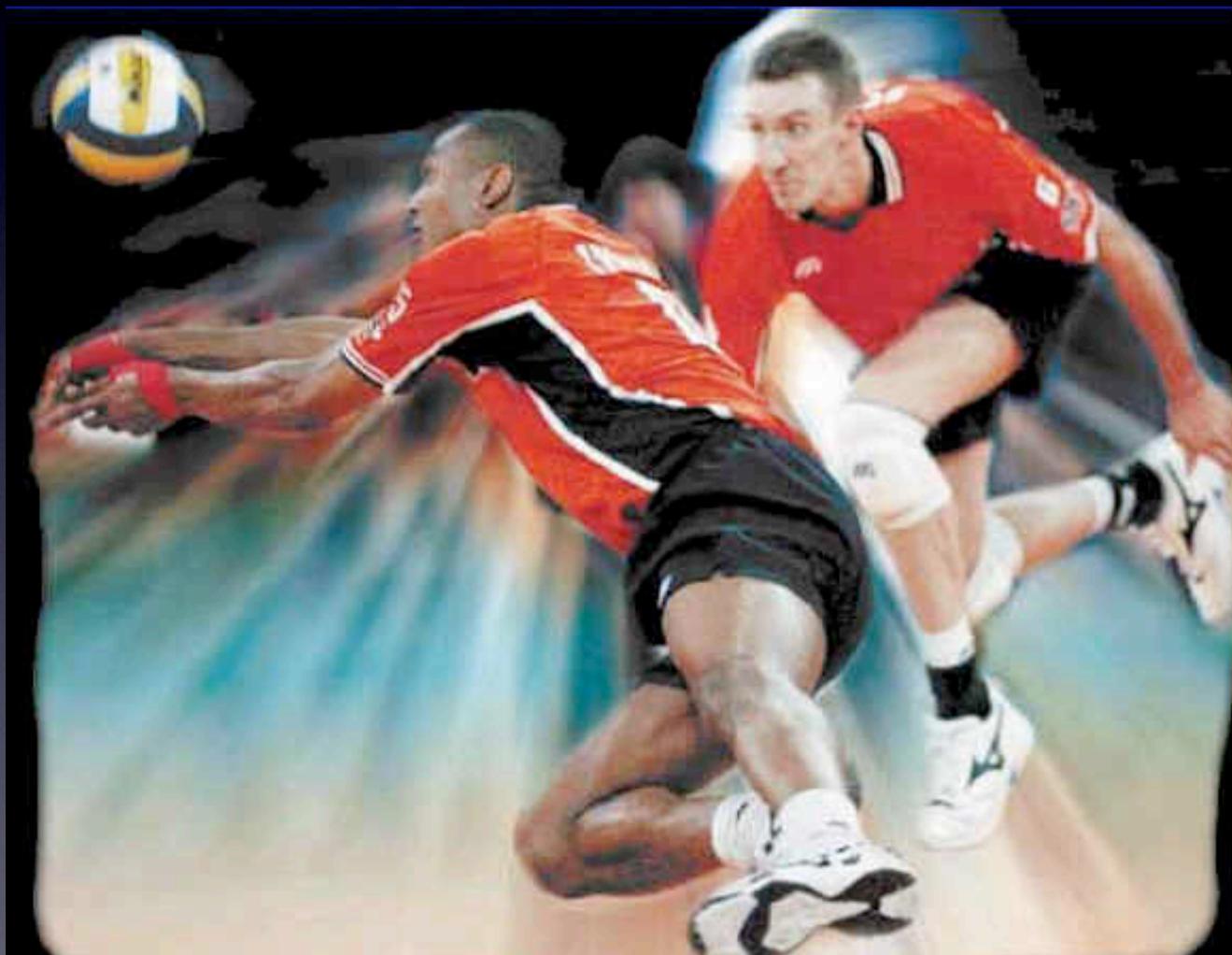
Escritor



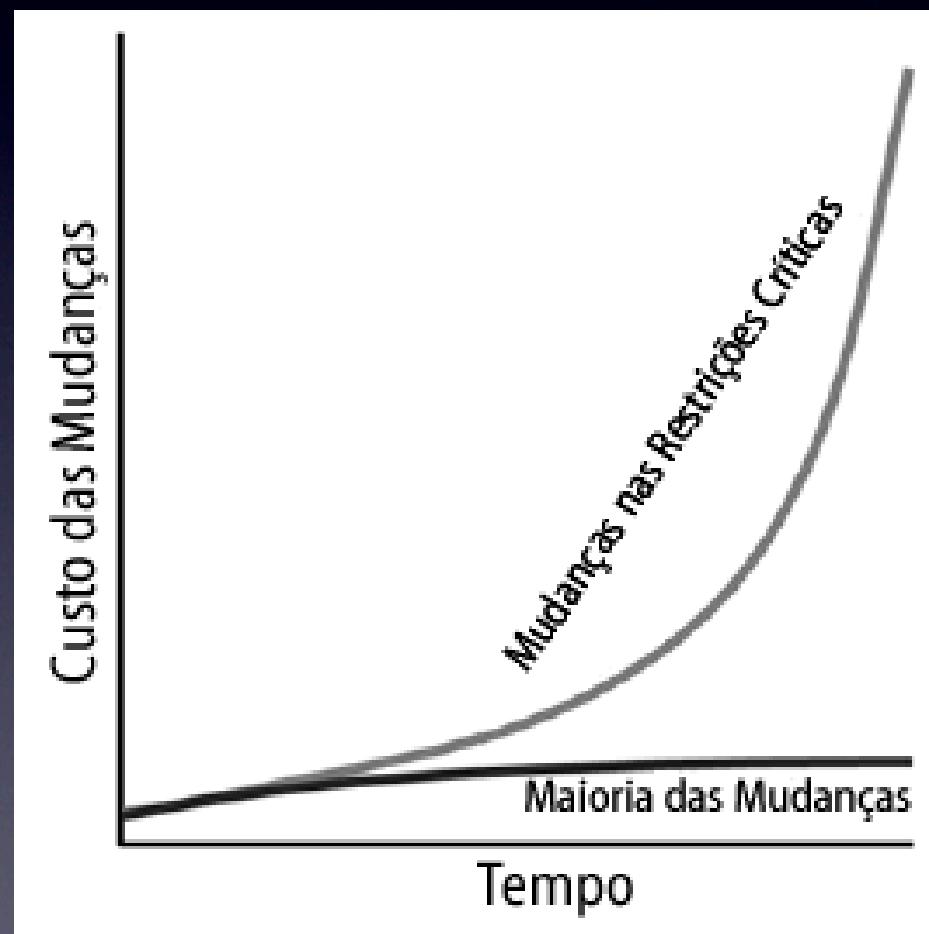
Regras erradas



Regras erradas



Mudanças: visão ágil





Extreme Programming

Responsabilidade de quem?

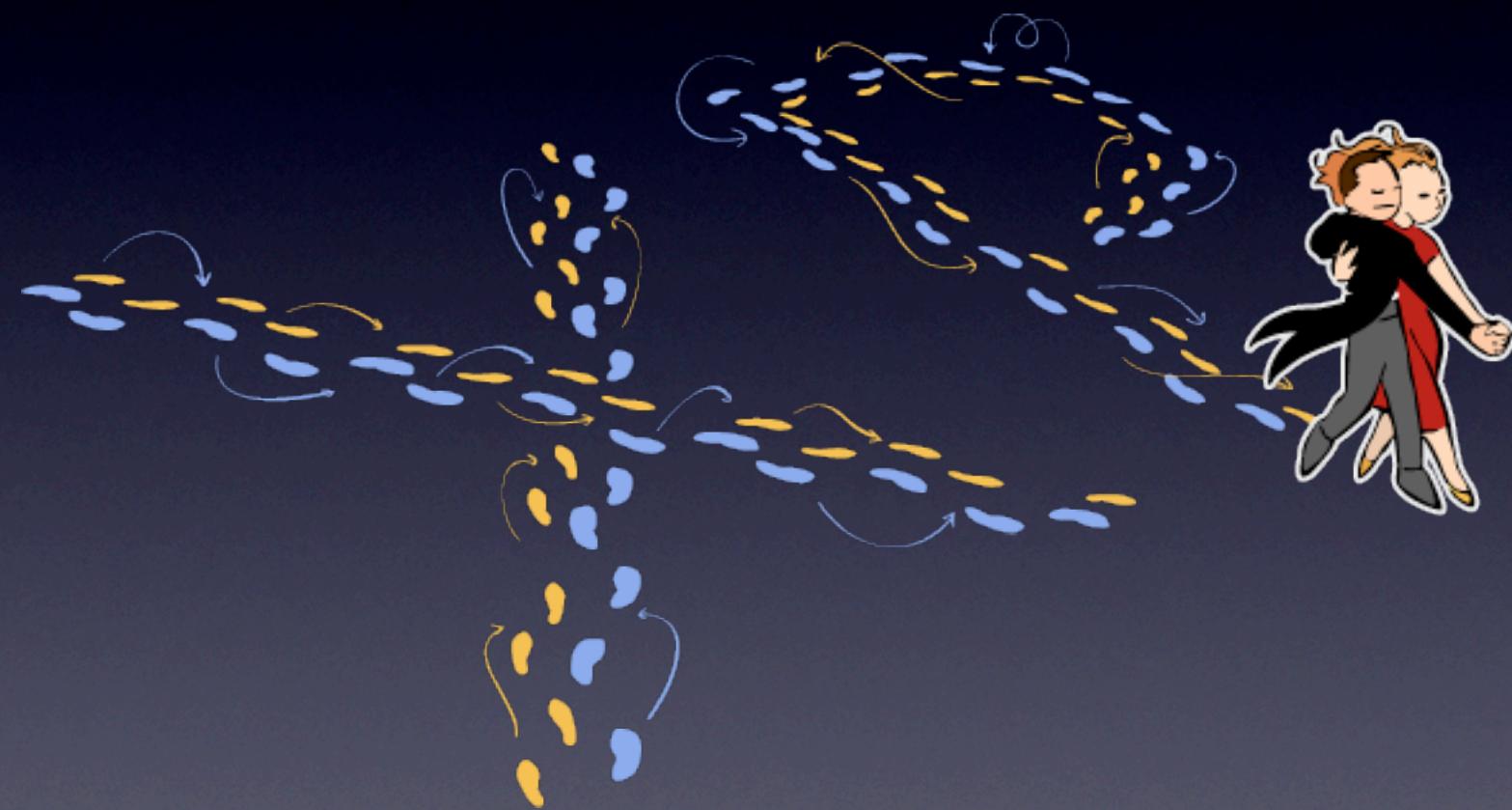
Participação dos clientes



Participação dos clientes



Participação dos clientes

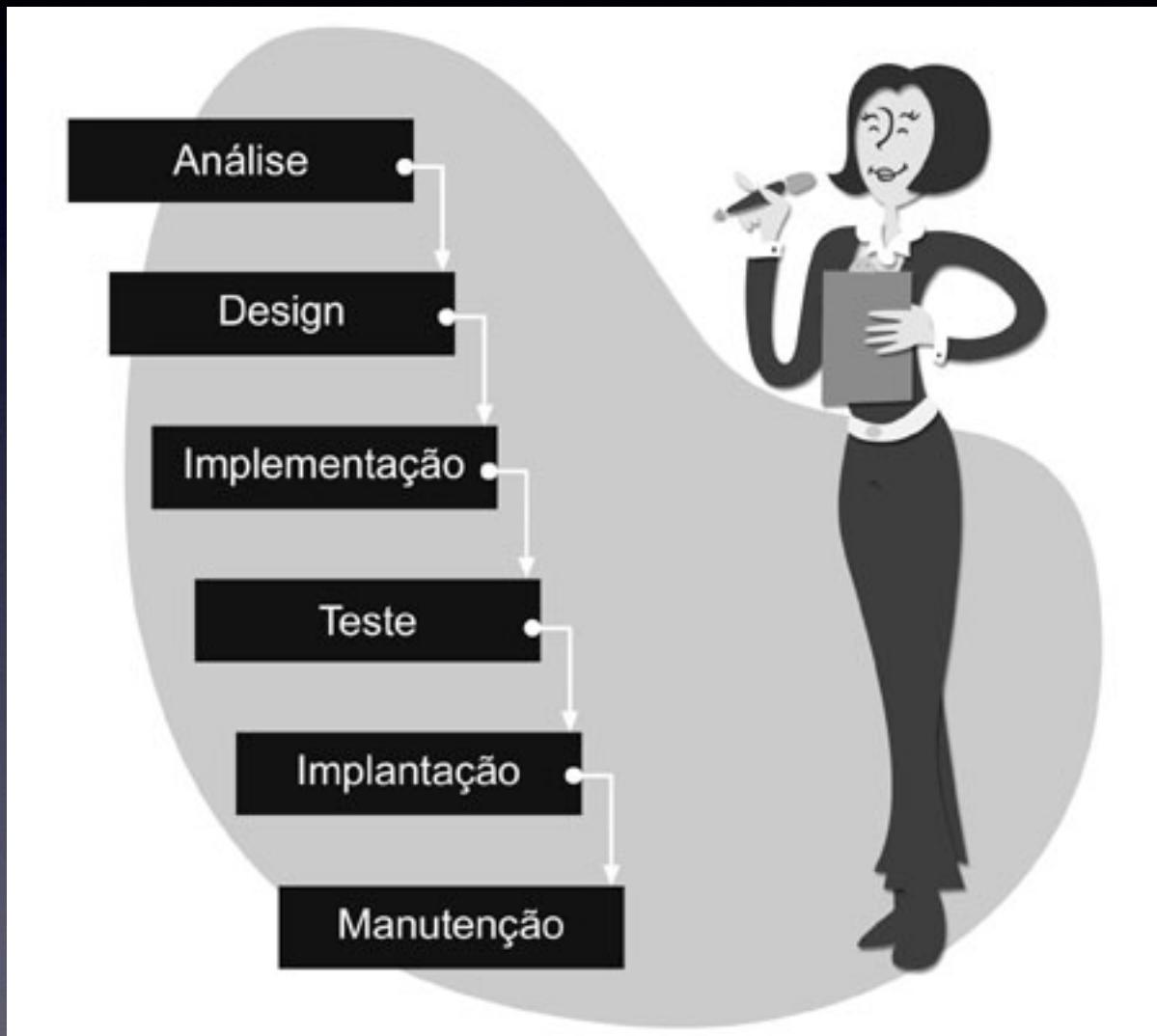


Desafio



Planejamento

Chega de cascata!



Planejamento iterativo



Planejamento Inicial



Releases

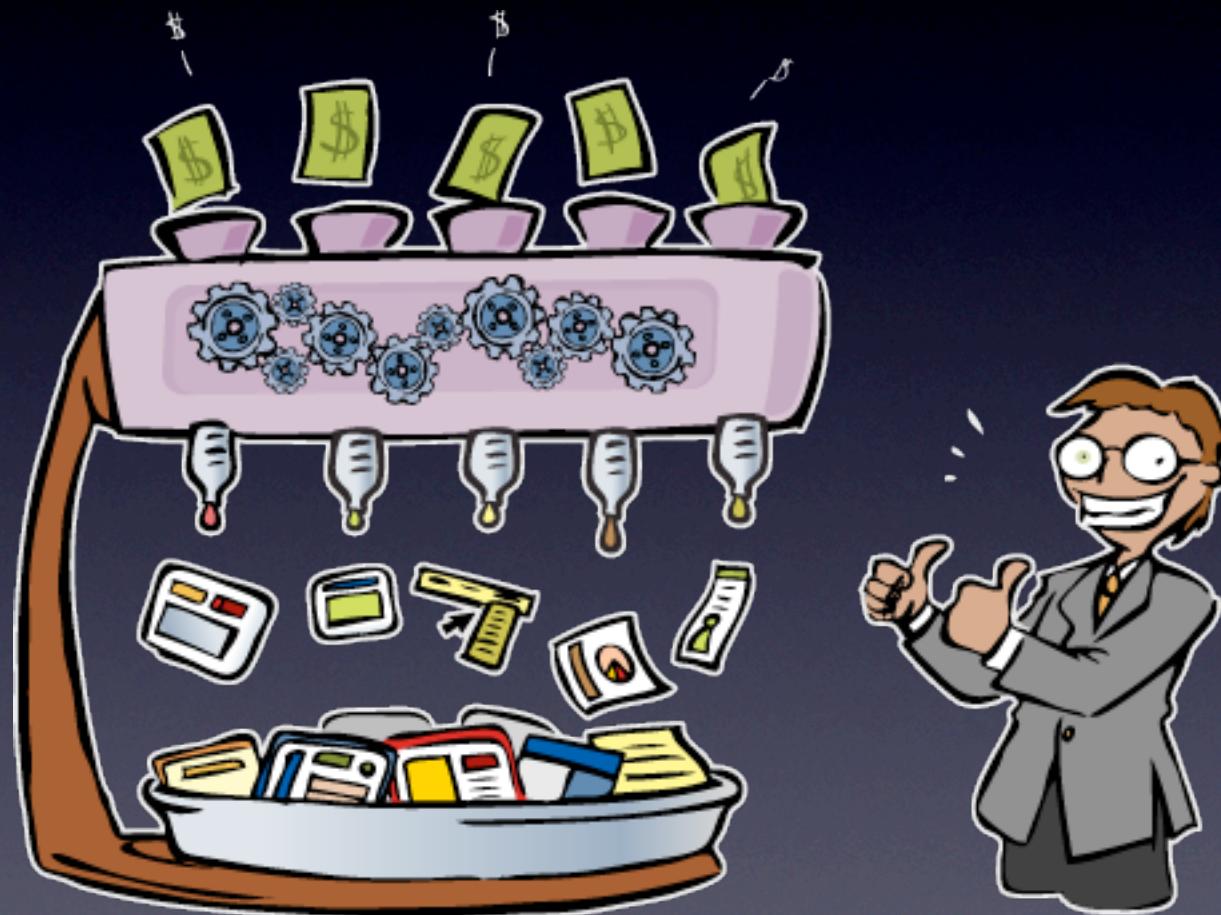
Planejamento de Releases



Planejamento de Releases

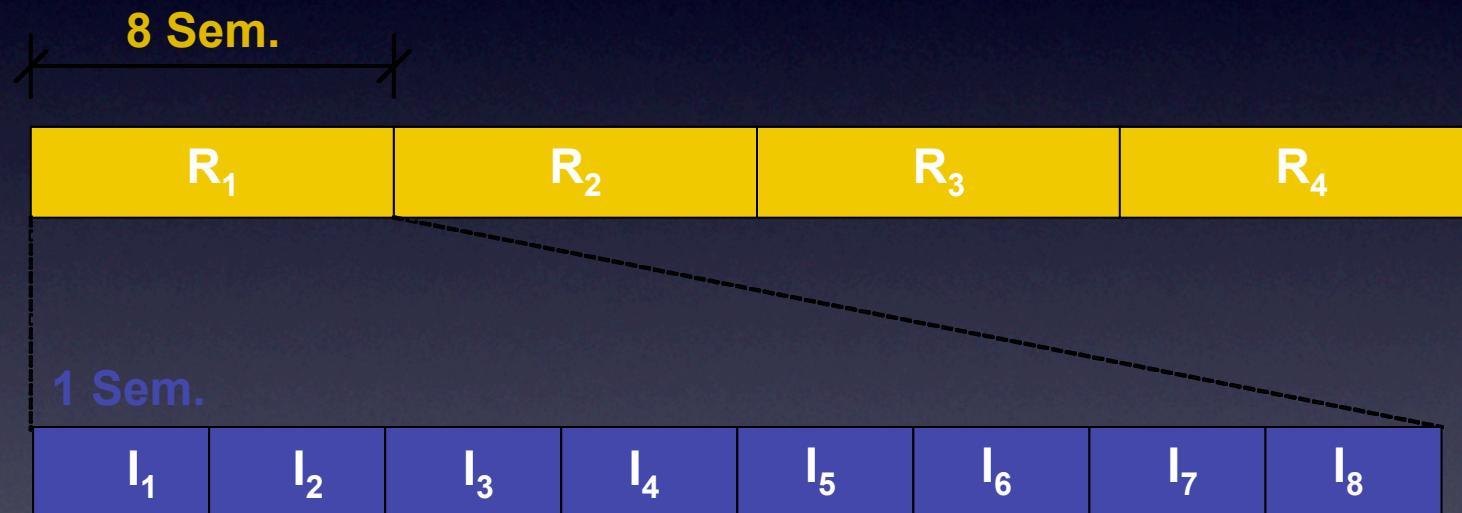


Benefício cedo

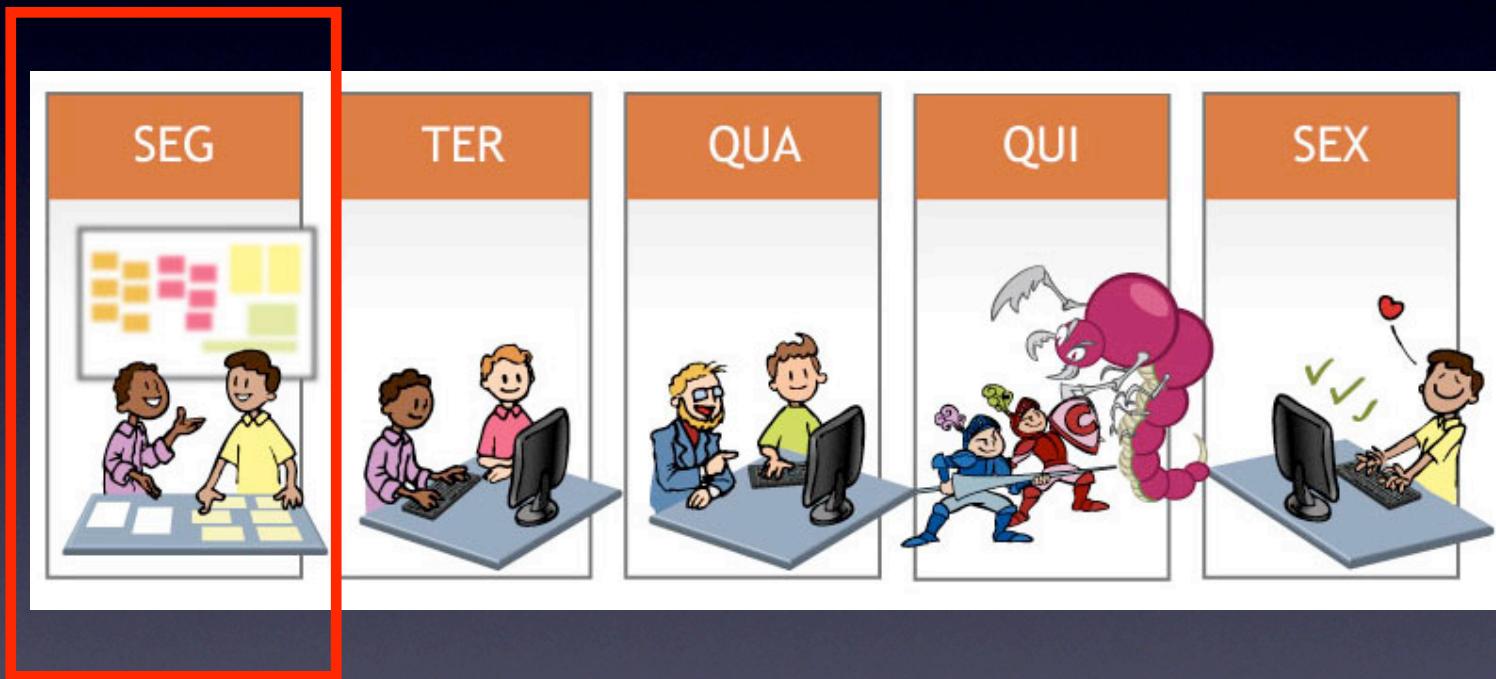


Iterações

Iterações



Iteração (ciclo semanal)



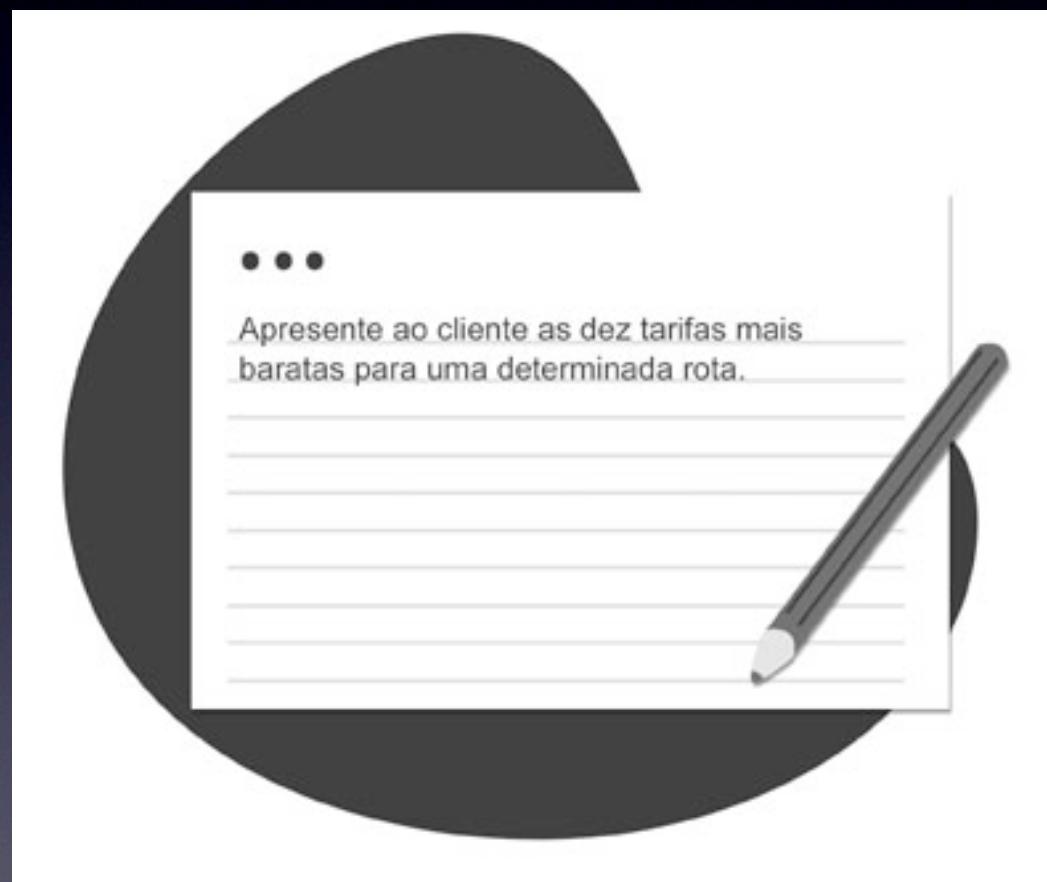
Jogo do Planejamento



Cliente escreve histórias



Histórias



Desenvolvedores estimam



Planning Poker



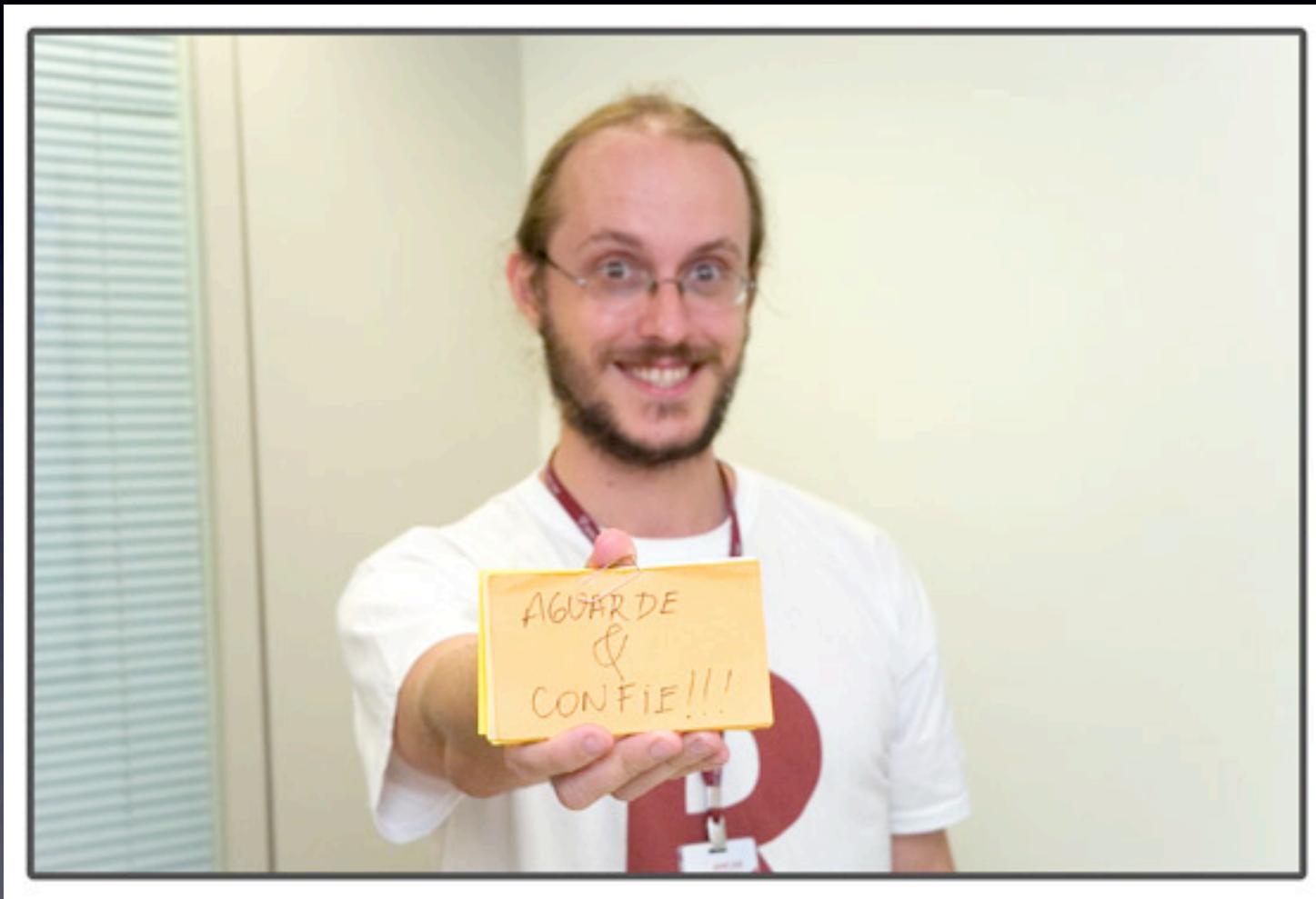
Priorização



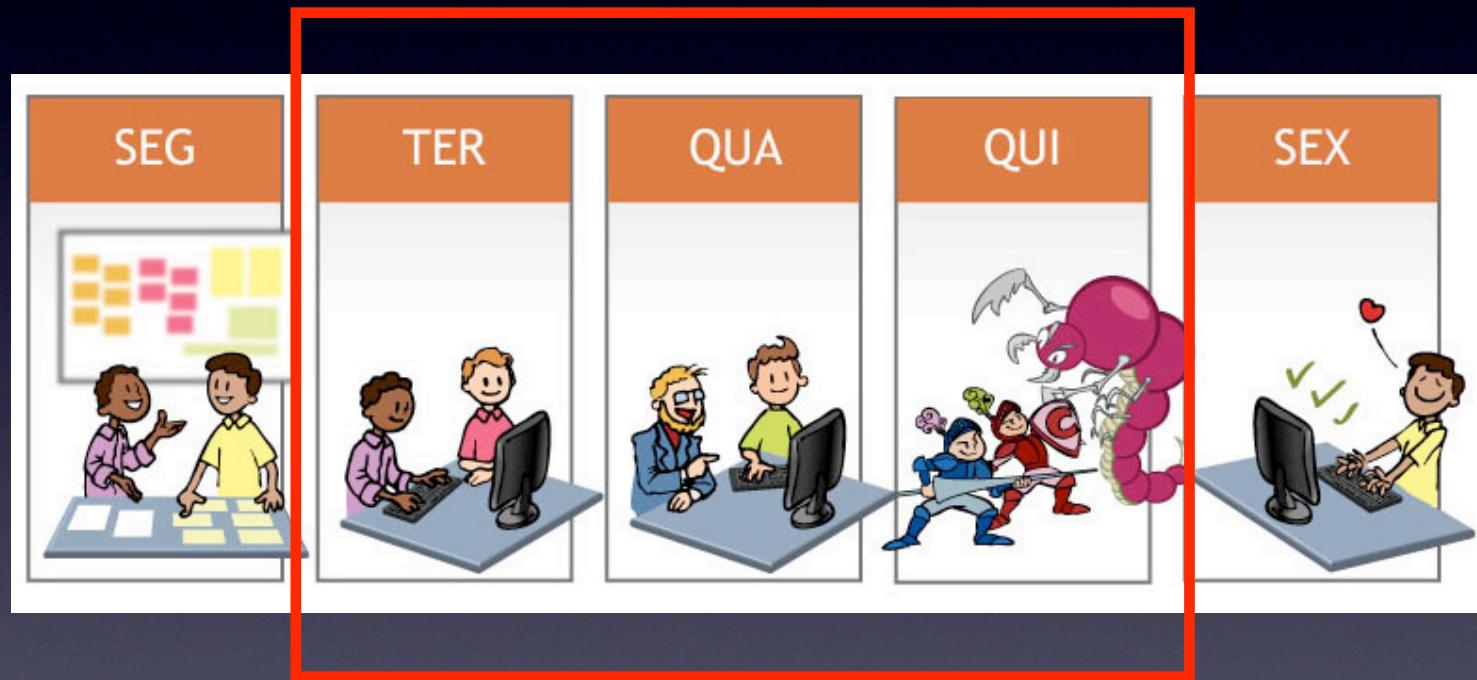
Quadro de Histórias



Aguarde e confie



Durante a semana



Histórias



Reunião diária



Reunião diária



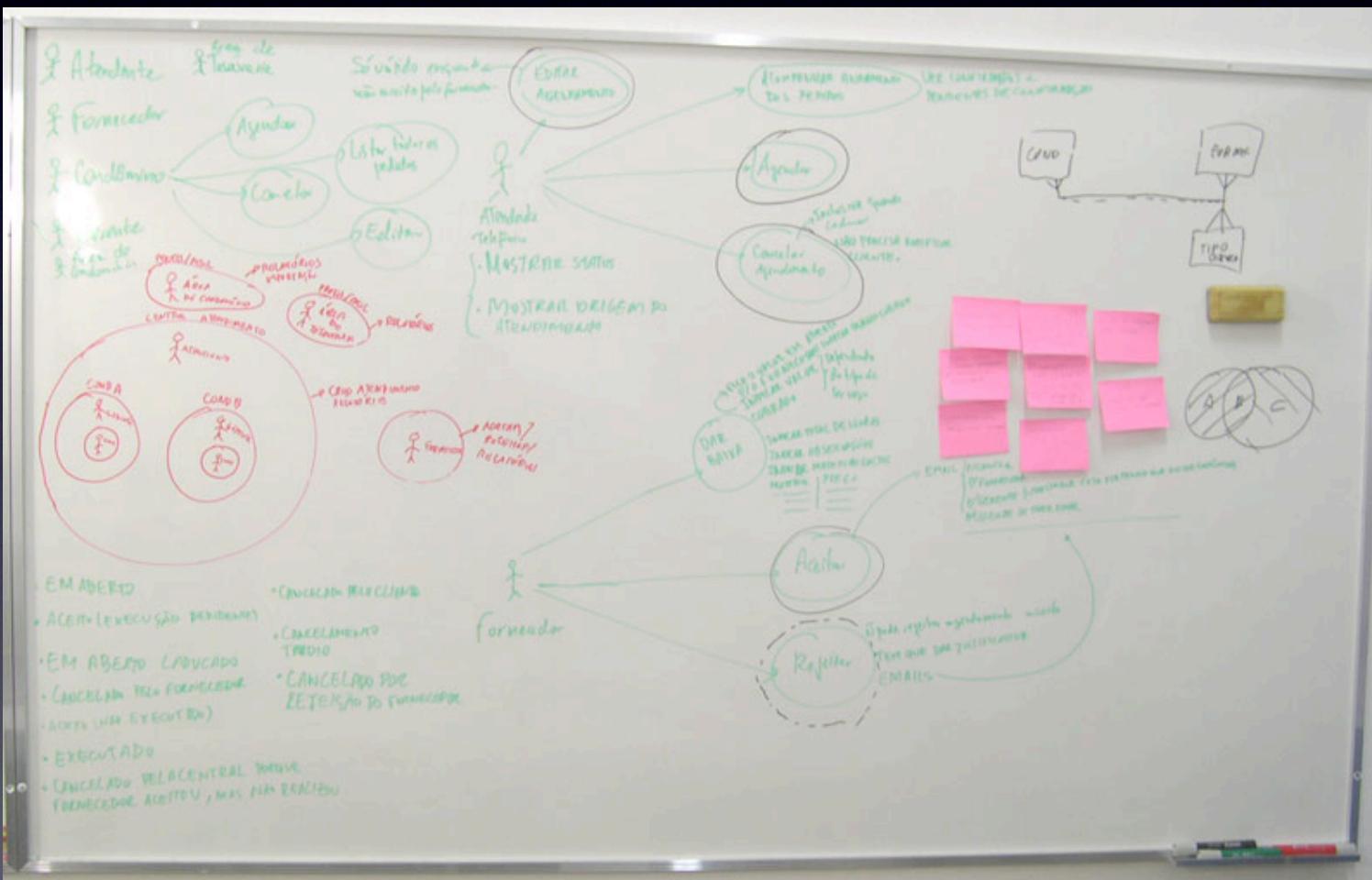
Tarefas Visuais



Tarefas visuais



Modelagem Visual



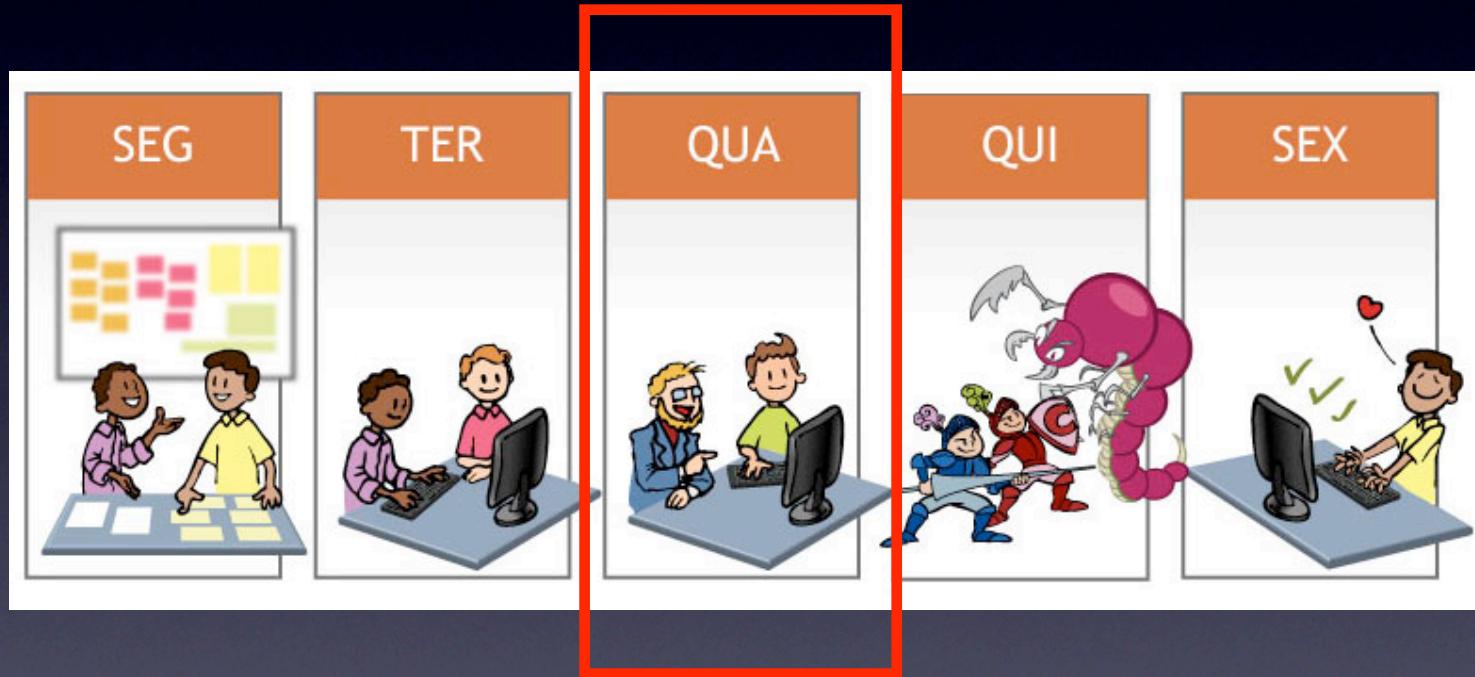
Equipe colaborativa



Equipe colaborativa



Acompanhamento



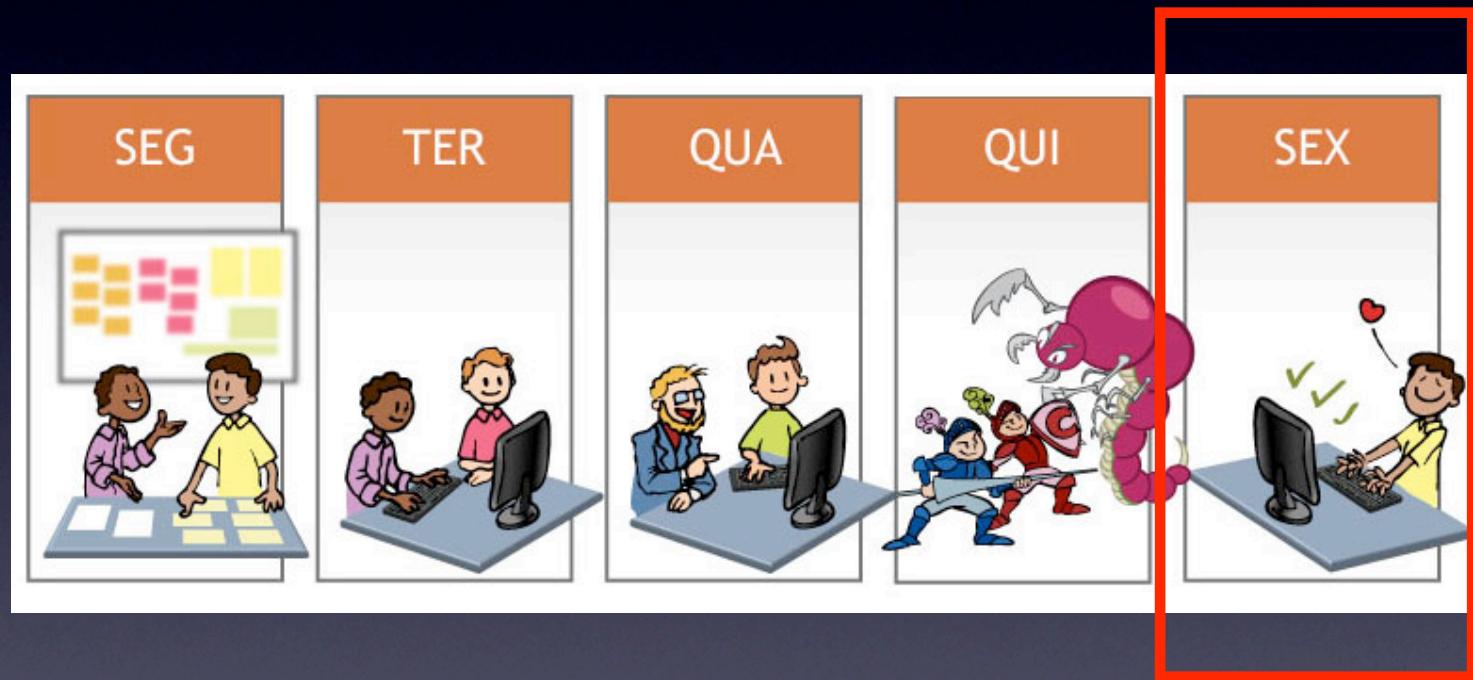
Cliente avalia durante iteração



Histórias terminam



Encerramento



Encerramento da iteração



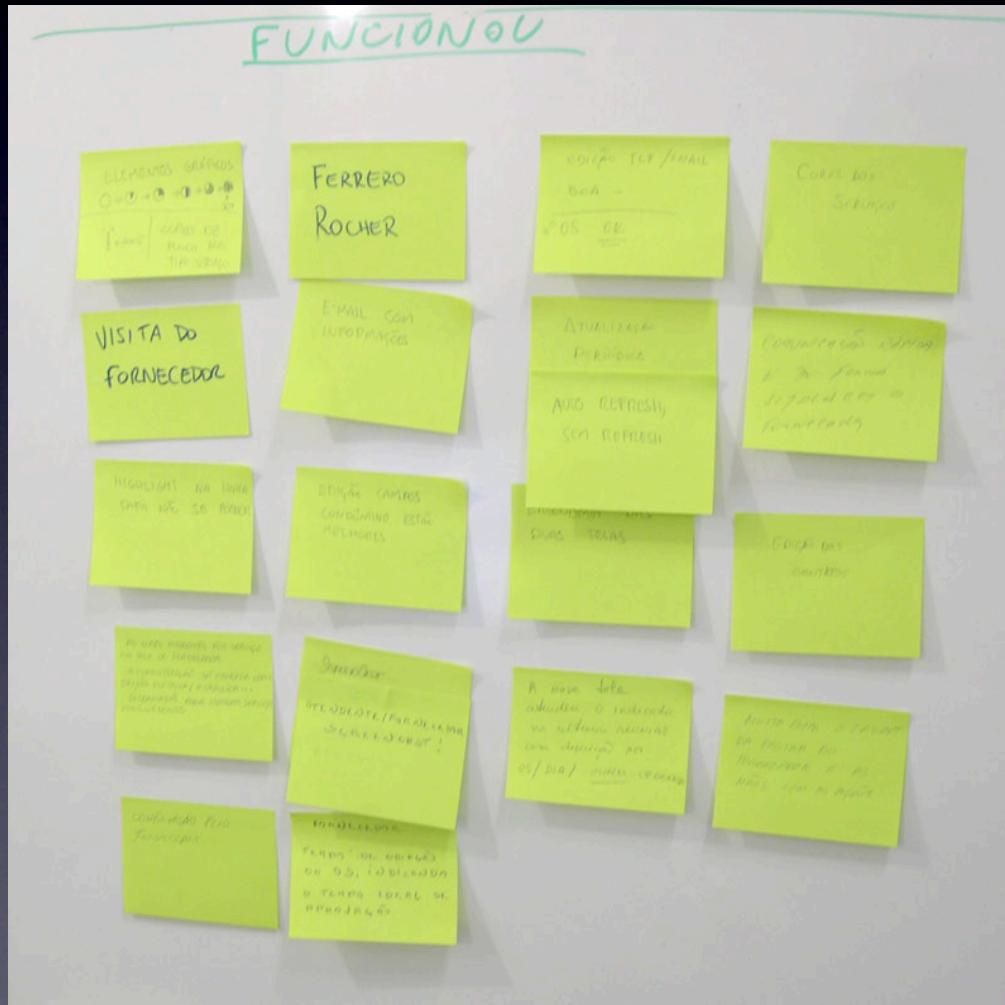
Encerramento da iteração



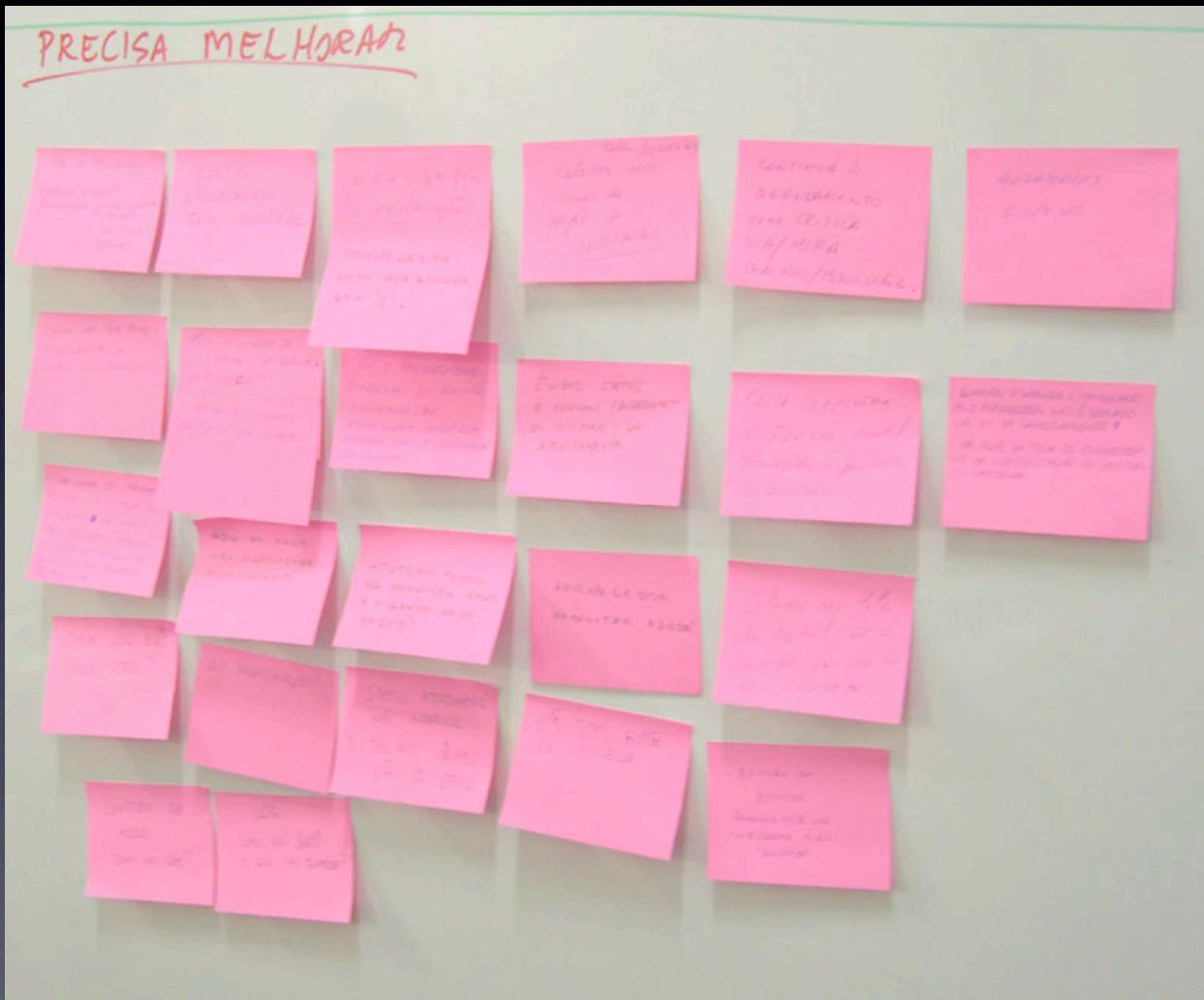
Retrospectiva



Retrospectiva



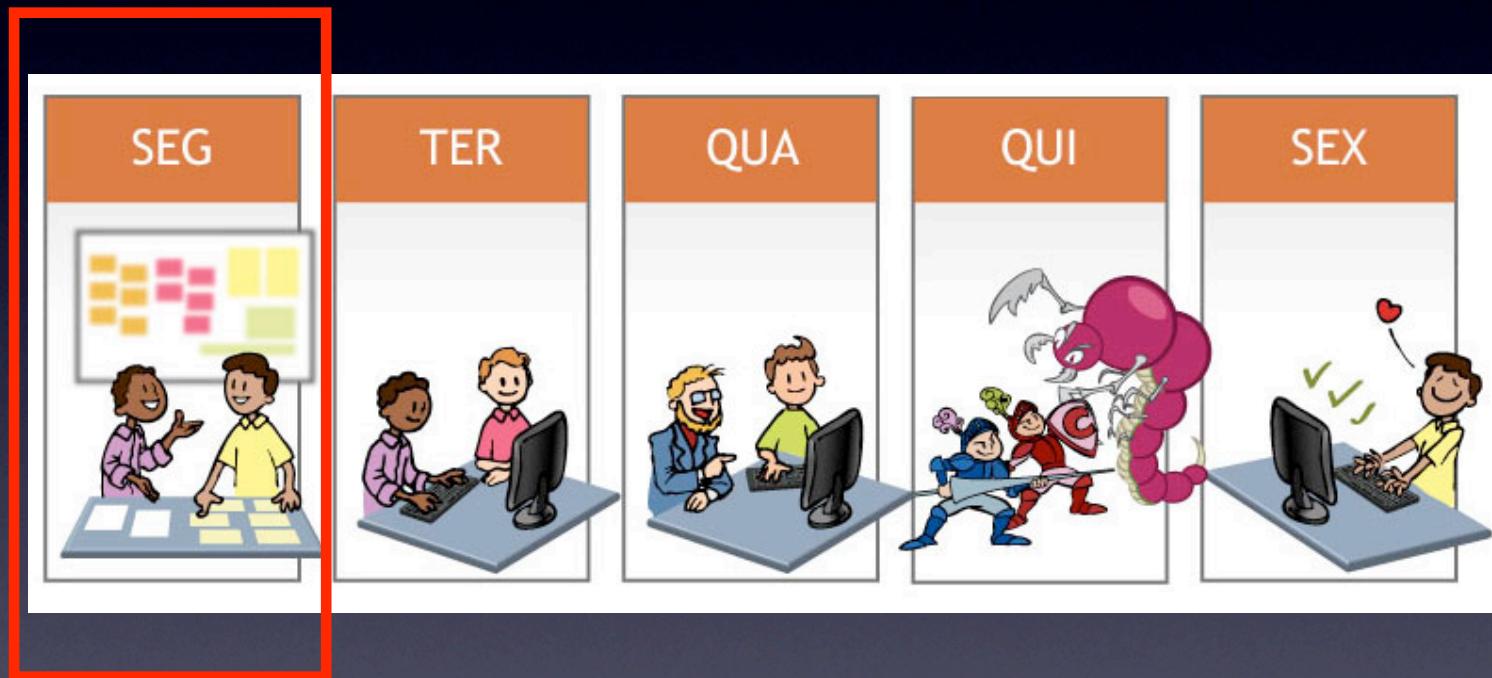
Retrospectiva



Retrospectiva



Recomeço



Adaptabilidade



Coragem

Coragem e insensatez



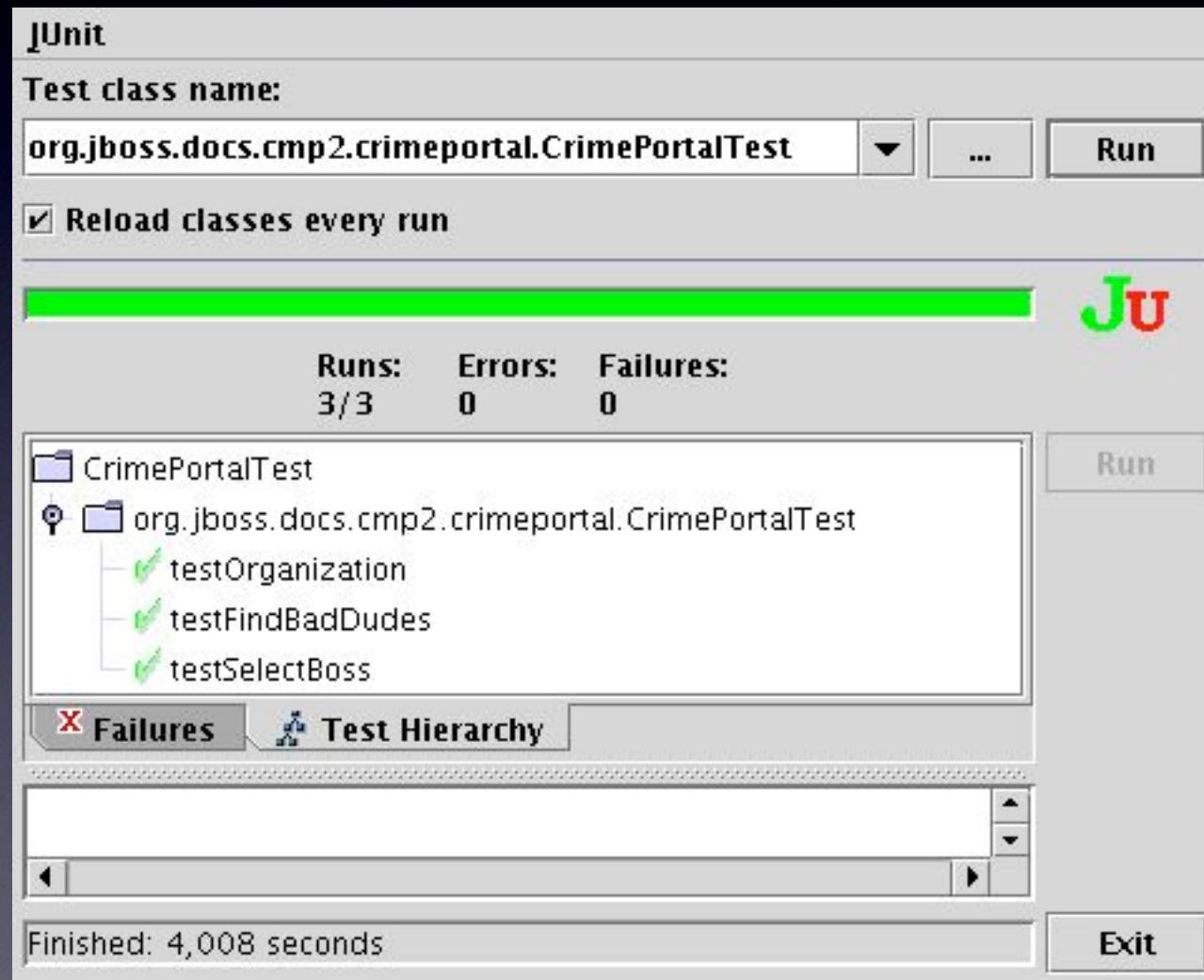
Coragem e confiança



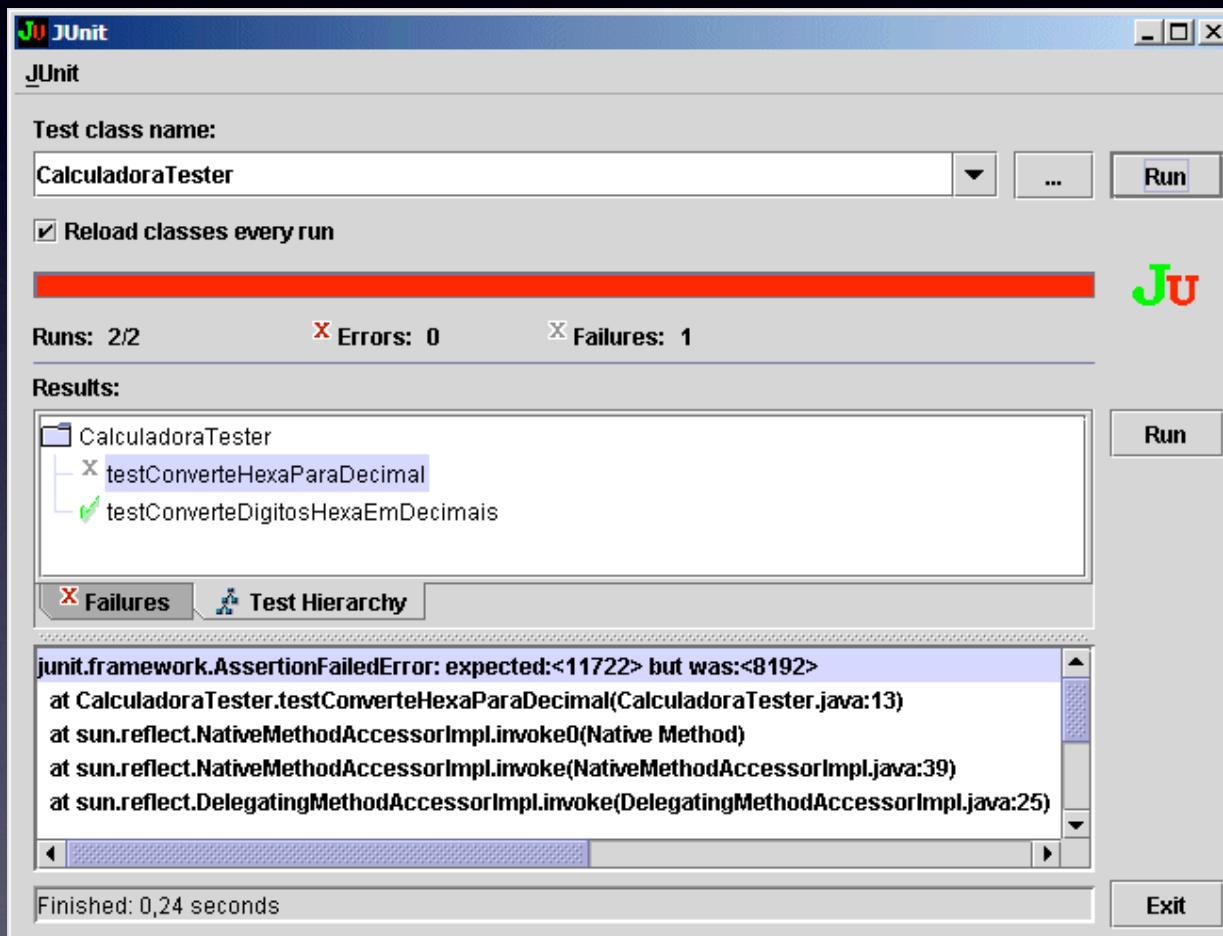
Testes antes



Testes antes



Testes antes



Avião sem co-piloto?

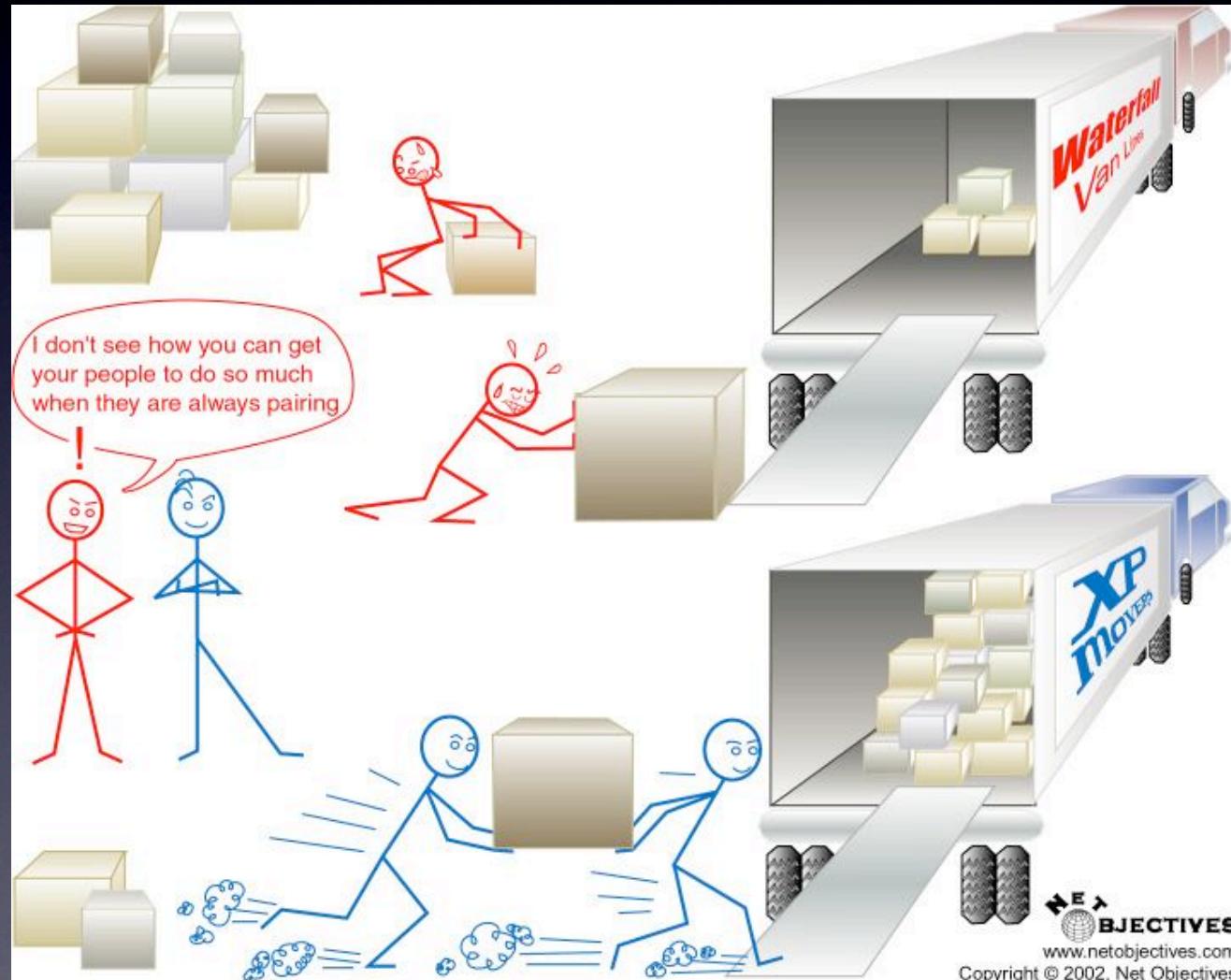


Programação em par

- Todo código é escrito em par
- Um digita, enquanto o outro revisa, corrige e sugere
- Redução drástica de bugs
- Disseminação de conhecimento
- Pressão do par
- Simplicidade
- Velocidade



Velocidade



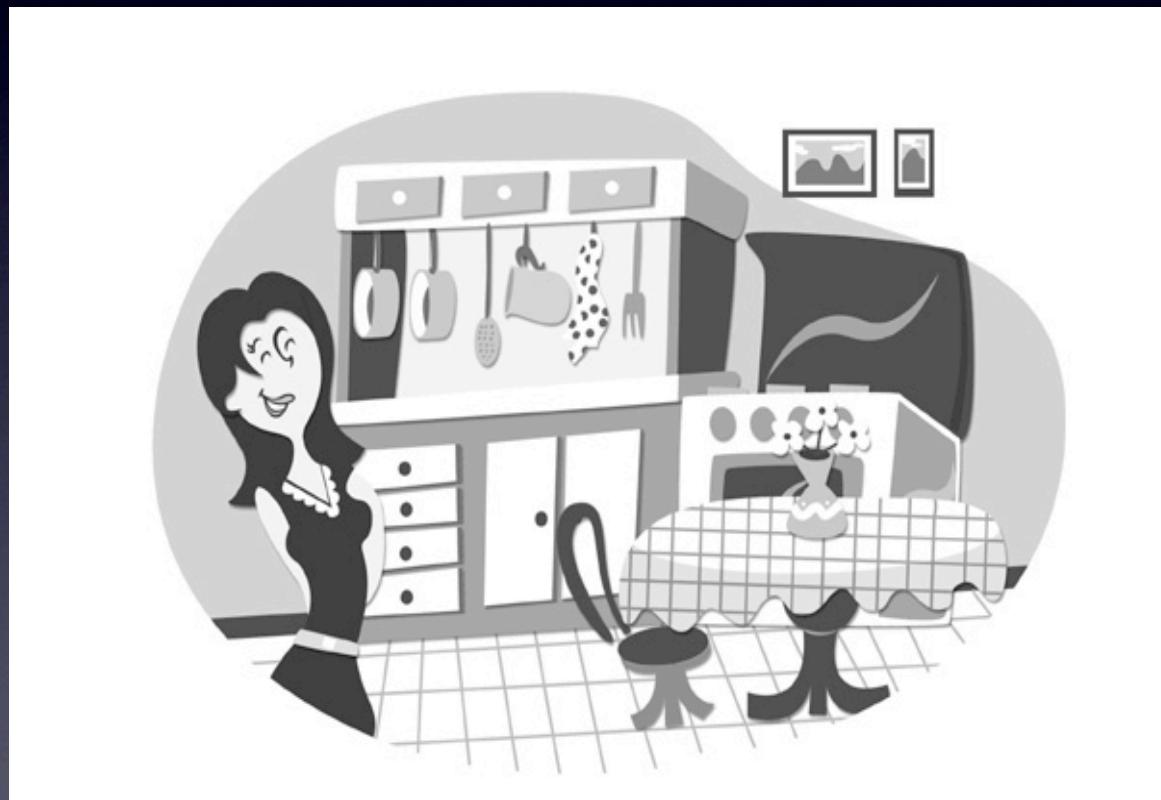
Programação em par



Débitos técnicos



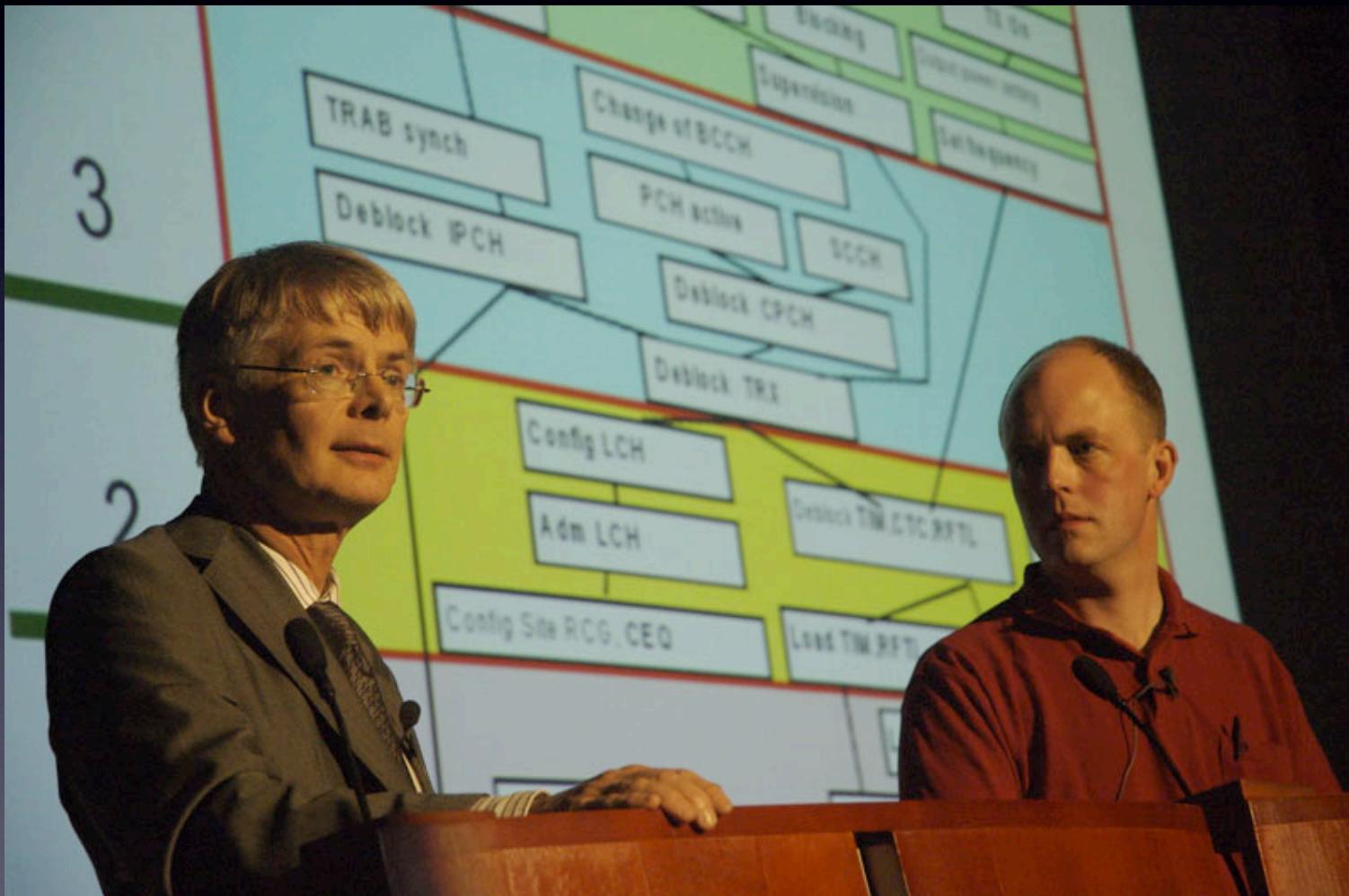
Refatoração



Jack Järkvik - VP Ericsson

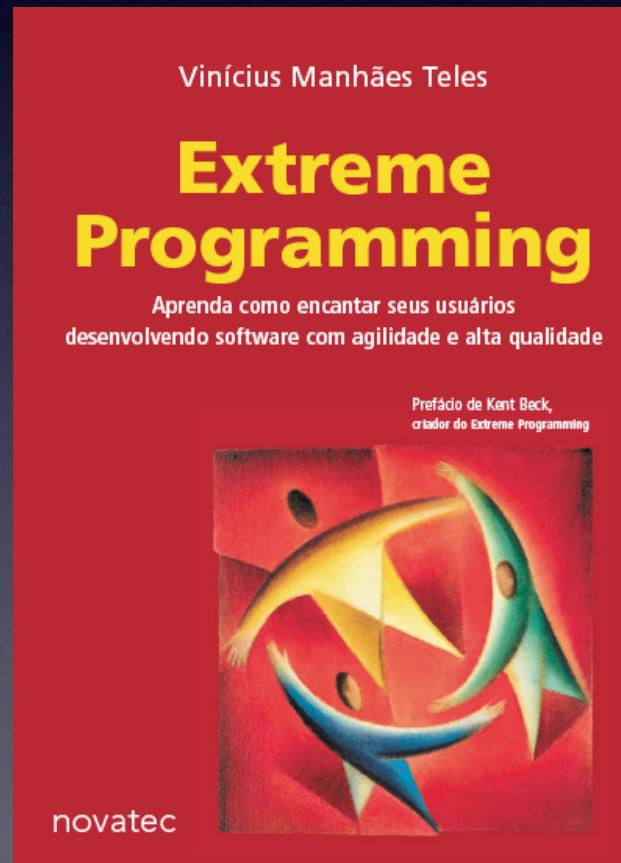


Jack Järkvik - VP Ericsson



Referência

www.improveit.com.br/xp



Obrigado.

Vinícius Manhães Teles

IMPROVE IT