

# eXtreme Programming

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

Instituto de Computação - IC/UFAL

1 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

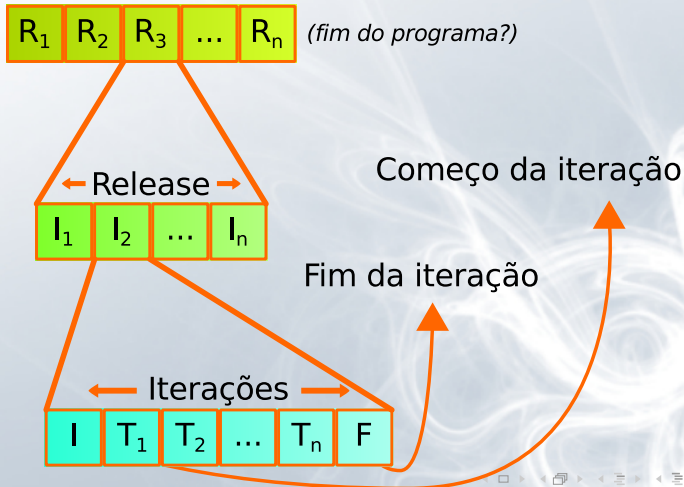
## 1 XP (eXtreme Programming)

- 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 basicas**, 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

# Ainda não tem :(

- 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**

# Ainda não

é o momento /

# 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 experiencias 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

- Componente basico
- É a implementação de uma User story pelo par de programadores
- Testes!
- Executada de acordo com os valores e atividades do XP



# Sumário

## 1 XP (eXtreme Programming)

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

## 2 Quando não usar XP

## 3 Casos de uso

# Valores

- 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
- Releases Curtos
- Desenvolvimento guiado por Testes
- Refactoring
- Código Coletivo
- Código Padronizado
- Integração Contínua
- Ritmo Sustentável
- Metáfora

# 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

# Programação

- Sem código, não há produto
- Pode ser usado para auxiliar a comunicação

# Testes

- Testes unitários
- Testes de aceitação
- Testes de integração



# Escutar

Programadores devem escutar o que os clientes precisam que o sistema faça.

# Escutar

Programadores devem escutar o que os clientes precisam que o sistema faça.

Programadores devem entender o sistema bem o suficiente para dar feedback sobre os detalhes técnicos de como o problema pode ser resolvido.

# Projeto

- Sistema muito complexo
- As dependências não ficam claras

# 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.