

Durée : 2 jours soit 14h

OBJECTIFS

Compréhension de l'ensemble des pratiques d'eXtreme Programming et leur finalité de manière à pouvoir mettre en œuvre XP ou une partie des pratiques de XP sur vos Projets

PRÉ-REQUIS

Expérience de programmation (en Java)

AUDIENCE

- Audience principalement visée : les Développeurs
- Les Managers et testeurs impliqués par la mise en œuvre des pratiques XP sont également cibles par la première journée de cette formation afin de comprendre l'approche agile du développement et ses impacts sur l'organisation et le test.

CONTENU PÉDAGOGIQUE :

- Les valeurs Agiles et les avantages de l'agilité
- Quelques retours d'expériences agiles
- Synergie XP et Scrum: comment les faire travailler ensemble
- Planning Agile (Planning Game)
- Introduction au Test: le rôle des Tests Unitaires , Intégration et Validation
- Test Driven Development (Unitaire/Fonctionnel)
- Tests clients
- Couverture de test
- Pair Programming
- Refactoring
- Simple Design
- Standard de codage
- Collective Ownership
- Intégration Continue
- Limites et pièges de XP
- Conseils et meilleures pratiques en matière Agile

EXERCICES PRATIQUES :

Des exercices auront lieu pour comprendre les thèmes suivants:

- Pair Programming
- Test Driven
- Test Coverage
- Refactoring
- Customer Test