

## **PROGRAMACIÓN EXTREMA (XP)**

La programación extrema es el método más destacado de los métodos ágiles de desarrollo de software y tiene sus orígenes en 1999, con el libro de Kent Beck *Extreme Programming Explained: Embrace Change*. Esta metodología intenta adaptarse dinámicamente a los cambios de los requisitos del software. Por ello, esta metodología se basa en los siguientes valores:

### **Simplicidad**

Es la base de la programación extrema. Se intenta que el código sea lo más simple y legible posible. Por tanto, cambios en el sistema software implican la necesidad de refactorizar el código. Este concepto de simplicidad también se aplica a la documentación a aportar.

Además, la autoría colectiva del código y la programación en parejas son técnicas recomendables para facilitar la cohesión de los programadores.

### **Comunicación**

Para los programadores la comunicación puede llegar a incluirse en la simplicidad del código. La relación con el cliente es fluida, puesto que el cliente forma parte del equipo de desarrollo

### **Feedback**

Debido a que el cliente forma parte del equipo de desarrollo, su opinión se conoce durante el mismo y por tanto es mucho menos costoso hacer modificaciones para que cumpla los criterios del cliente.

### **Valentía**

Los programadores han de ser capaces de desechar un trozo de código que sea obsoleto y de reconstruir su código siempre y cuando sea necesario.

Para cumplir dichos requisitos se necesitan que en el equipo de desarrollo se encuentre miembros con los siguientes roles:

- Programador -> Hace pruebas de cada pequeña parte del sistema y escribe código del sistema. Es el más importante.
- Cliente -> Es el que indica cómo se deben hacer las pruebas del sistema completo y decide en cada ciclo iterativo que tiene más prioridad para realizarse.
- Tester -> Hace pruebas funcionales y divulga los resultados al equipo.
- Tracker -> Es el encargado del feedback.
- Entrenador -> Encargado del proceso global.
- Consultor -> Miembro externo que ayuda a resolver un problema específico.