XP

Rémy - @rymai, François - @fjag, Julien - @???



WINDOWS XP?



Photo par Obie Fernandez

## EXTREME PROGRAMMING!

#### DÉROULEMENT DU COURS

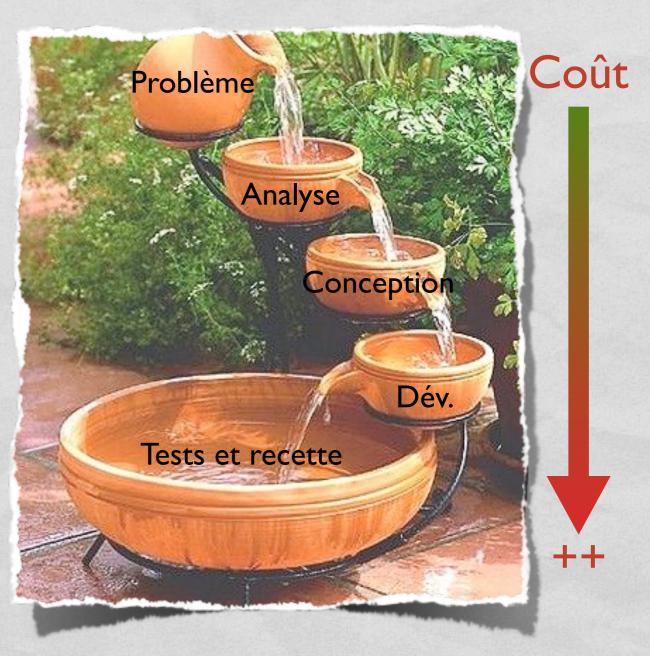
- I. Introduction: Mais pourquoi?!
- 2. XP, le concept
- 3. XP, le pilotage
- 4. Conclusion



#### I. INTRO: MAIS POURQUOI?!

#### La cascade! (le modèle "classique")

- Impossible de remonter
- Changement == Mal
- Lourd
- A établi de bonnes bases



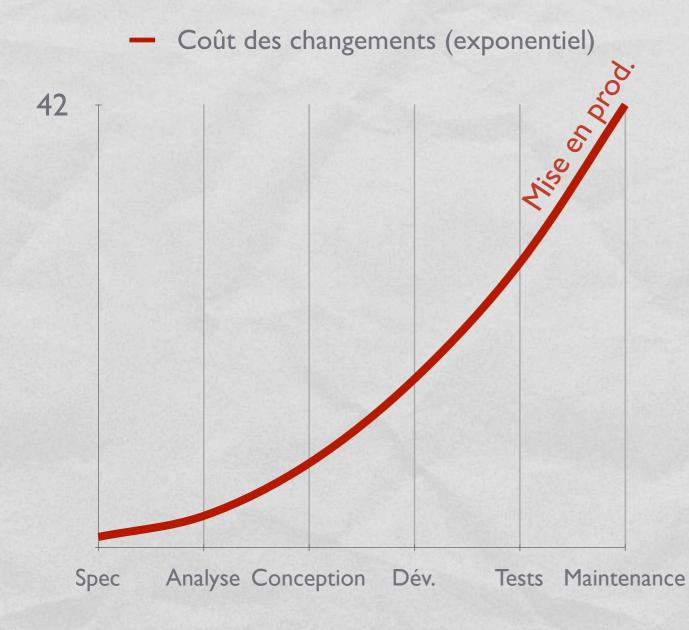
#### I. INTRO: MAIS POURQUOI?!

Les autres! (les descendants)



#### I. INTRO: MAIS POURQUOI?!

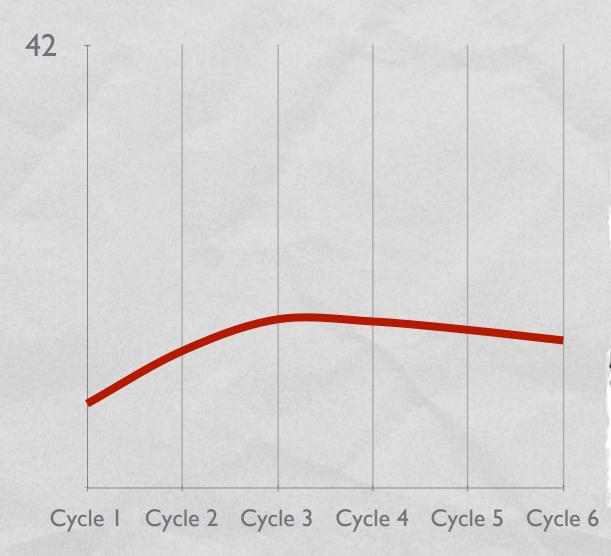
#### Le problème! ("non au changement")

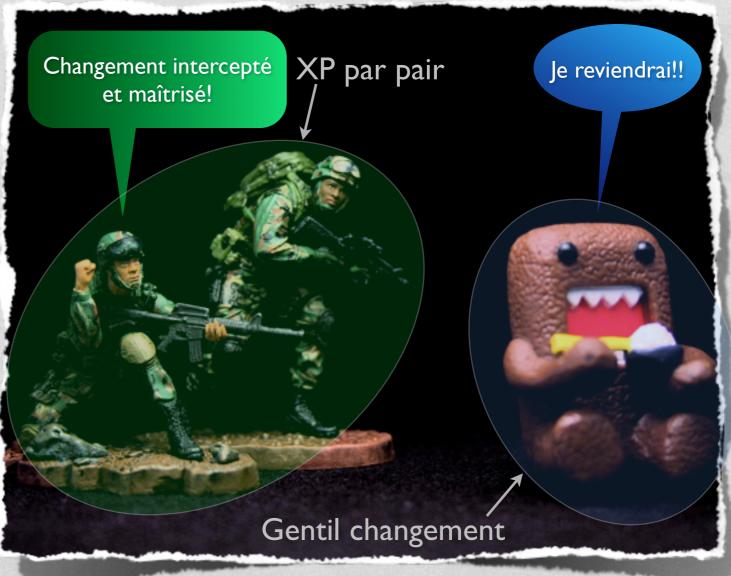




#### XP n'a pas peur! (ouverture au changement)

Coût des changements (mieux)





#### 5 valeurs fondamentales

- Communication
- Simplicité
- Feedback
- Courage
- Respect



### 13 Pratiques 1/4

- Client sur site
- Planning poker
- Intégration continue
- Petites livraisons



#### 13 Pratiques 2/4

- Rythme soutenable
- Tests de recette
- Tests unitaires
- Conception simple



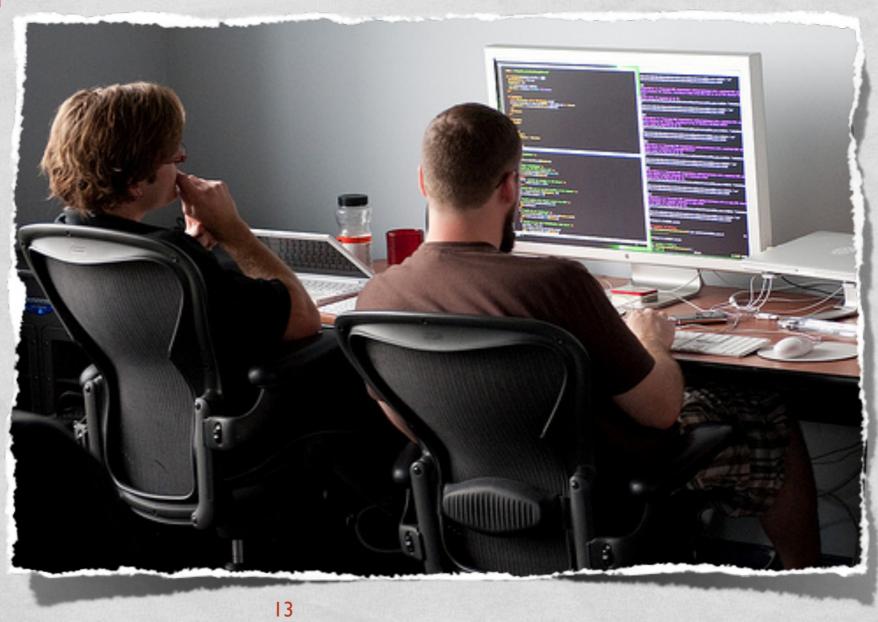
#### 13 Pratiques 3/4

- Utilisation de métaphores
- Refactoring
- Appropriation collective du code
- Convention de nommage



#### 13 Pratiques 4/4

 Programmation en binôme



#### Le rôle du "client XP": MOA

- Détermine les fonctionnalités
- Gère les priorités
- Définit les spécifications précises
- Rejoint le projet à plein temps



#### La phase initiale d'exploration

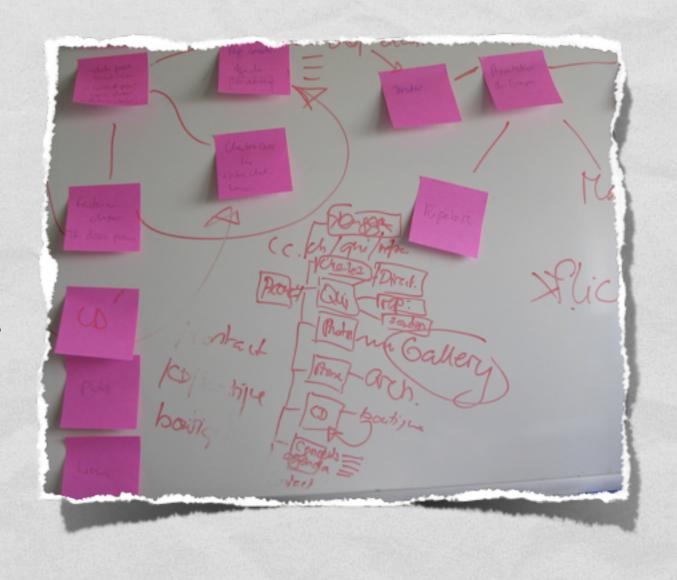
- Très courte (I mois max)
- Objectifs:
  - Définir le contenu fonctionnel (scénarios granulaires développable en l itération)
  - Établir un premier plan de développement
  - Produire la toute première version



#### La planification du projet

#### Réunion :

- 1. Présentation des scénarios (client)
- 2. Estimation du coût d'implémentation (points abstraits, équipe)
- 3. Estimation de vélocité (points traitables par itération), estimation réajustée à chaque itération
- 4. Définition du plan de développement (client)



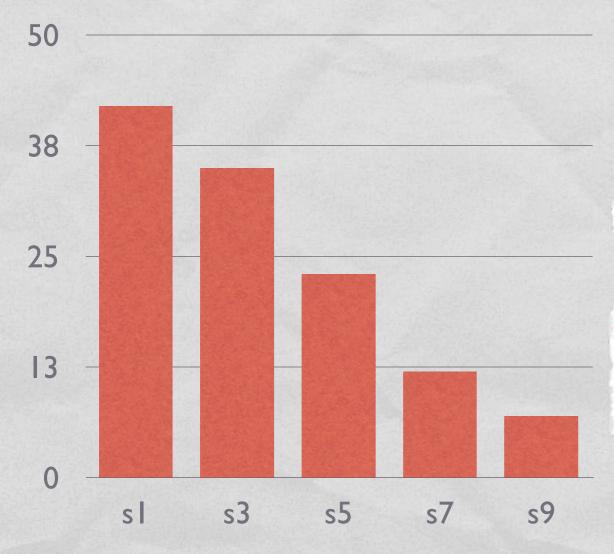
#### Développement et livraisons

- Première mise en production
- Livraisons suivantes : mise à jour constante du plan de dév.



#### Suivi du projet

Points restant à développer





#### 4. CONCLUSION

- ++
  - Philosophie et pratiques extrêmes
  - Client friendly!
  - Processus simple, naturel : productivité!
  - Client doit adopter la mentalité
  - Recrutement plus touchy!
  - Méthode à appliquer dans son ensemble!





# MERCI DES QUESTIONS ?