eXtreme Programming

(приглашение)

Корняков Кирилл

intel Education
ННГУ
ITlab

Содержание

(1) Вводное слово
(2) Методологии разработки ПО
(3) ***XP***
(4) Программа курса
(5) Заключительное слово

Вводное слово

Здравствуйте, меня зовут *Кент Бек*!

Я один из создателей ***XP*** – эффективной методологии разработки ПО.

Моя задача сегодня – обрисовать предмет и *заинтересовать* вас.

Ваша задача – решить насколько вам это *нужно*, *полезно*, *интересно*.

Введение

Методология разработки – набор методов, которые используются для создания ПО.

Методологии разработки ПО включают такие дисциплины как управление проектами, анализ, дизайн, кодирование, тестирование и контроль качества.

Во ***всех*** компаниях разработка ведется согласно некоторой методологии.

Введение

MSF Microsoft Solution Framework

RUP Rational Unified Process

RAD, Scrum, B-method, Cleanroom…

Проекты отличаются по масштабам, сложности, срокам и бюджету. Нет методологии, подходящей сразу для всех проектов.

Введение

Extreme Programming was created by Kent Beck, Ward Cunningham, and Ron Jeffries during their work on the Chrysler Comprehensive Compensation System project.

Kent Beck wrote a book on the methodology, and in October 1999, "*Extreme Programming Explained*" was published.

As of 2006, a number of software-development projects continue to use Extreme Programming as their methodology.

Wikipedia

http://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_Programming

Введение

Extreme Programming (XP) is a software engineering methodology, the most prominent of several *agile* software development methodologies.

Like other agile methodologies, Extreme Programming differs from traditional methodologies primarily in placing a higher value on *adaptability* than on *predictability*.

Wikipedia

http://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_Programming

Введение

Экстремальное программирование — это *упрощенная* методика организации производства для *небольших и средних по размеру* команд специалистов, занимающихся разработкой программного продукта в условиях *неясных или быстро меняющихся* требований.

Кент Бек

Введение

Основная проблема разработки ПО – ***риск***. Создатели XP стремились свести до минимума следующие риски:

- *Смещение графиков*
- *Текучка кадров*
- *Количество дефектов/недочетов*
- *Несоответствие решаемой проблеме*
- *Недостаток возможностей*

Каждая из этих проблем способна привести к ***закрытию*** проекта.

XP

XP формирует набор ***наиболее эффективных*** методик, которые скомбинированы таким образом, чтобы ***дополнять*** и часто ***контролировать*** друг друга.

Ни одна идея, лежащая в основе XP, не является новой. В некотором смысле XP консервативна — все используемые приемы ***проверены десятилетиями*** (стратегии разработки) и ***даже столетиями*** (стратегии менеджмента) ***практики***.

Экстремальным этот стиль разработки называется потому, что каждую из них XP использует ***на полную катушку***.

XP

Используемые методики

- *Частые релизы*
- *Игра в планирование*
- *Простой дизайн*
- *Программирование парами*
- *Коллективное владение*
- *Стандарты кодирования*
- *Создание тестов до кодирования*
- *Непрерывная интеграция*
- *Переработка*

План курса

Теоретический курс

- ✓ Проблема
- ✓ Решение

Рассмотрение методик, ценностей, принципов, XP. Анализ стратегий менеджмента, планирования, проектирования, разработки и тестирования.

- ✓ Внедрение

Адаптация для существующего проекта, организация жизненного цикла, распределение ролей.

Практикум

Выполнение микропроектов в *чрезвычайно динамичной* среде.

Обзор ПО для XP

Разработка плана проекта, контроль списка задач, контроль процесса разработки, тестирования…

Литература

1. Кент Бек «Экстремальное программирование»
2. www.xprogramming.com
3. http://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_Programming

ВОПРОСЫ
???