

eXtreme Programming

Background

- Anos 80
 - Code and Fix
 - Programação procedural e estruturada
 - Dificuldades em implementar regras de negócio
- Anos 90
 - UML
 - OO
 - Analogia com construção civil
 - Processos, processos e processos!

Métodos ágeis

- Manifesto ágil
 - Software em funcionamento MAIS QUE documentação abrangente
 - Indivíduos e interação MAIS QUE processos e ferramentas
 - Colaboração com o cliente MAIS QUE negociação de contratos
- XP, Scrum, Pragmatic Programming e Crystal.

Histórico

- Chrysler Comprehensive Compensation System (C3)
- Kent Beck (TDD, JUnit)
- Quebra de paradigmas
- Valores e Práticas

Valores

- Comunicação
- Coragem
- Respeito
- Feedback
- Simplicidade

Práticas

- Desenvolvimento Orientado a Testes
- Integração Contínua
- Refactory
- Reuniões em Pé
- Ritmo Sustentável
- Time Coeso



(meebo - <http://www.meebo.com>)

Prática - Programação em Pares

TAREFAS POR FAZER

FEITAS

SEG	TER	QUA	QUI	SEX

HISTÓRIAS

Ev. IS TER QUA QUI SEX TOTAL

EXTRAS

MELHORIAS

TAREFAS POR FAZER

FEITAS

SEG	TER	QUA	QUI	SEX

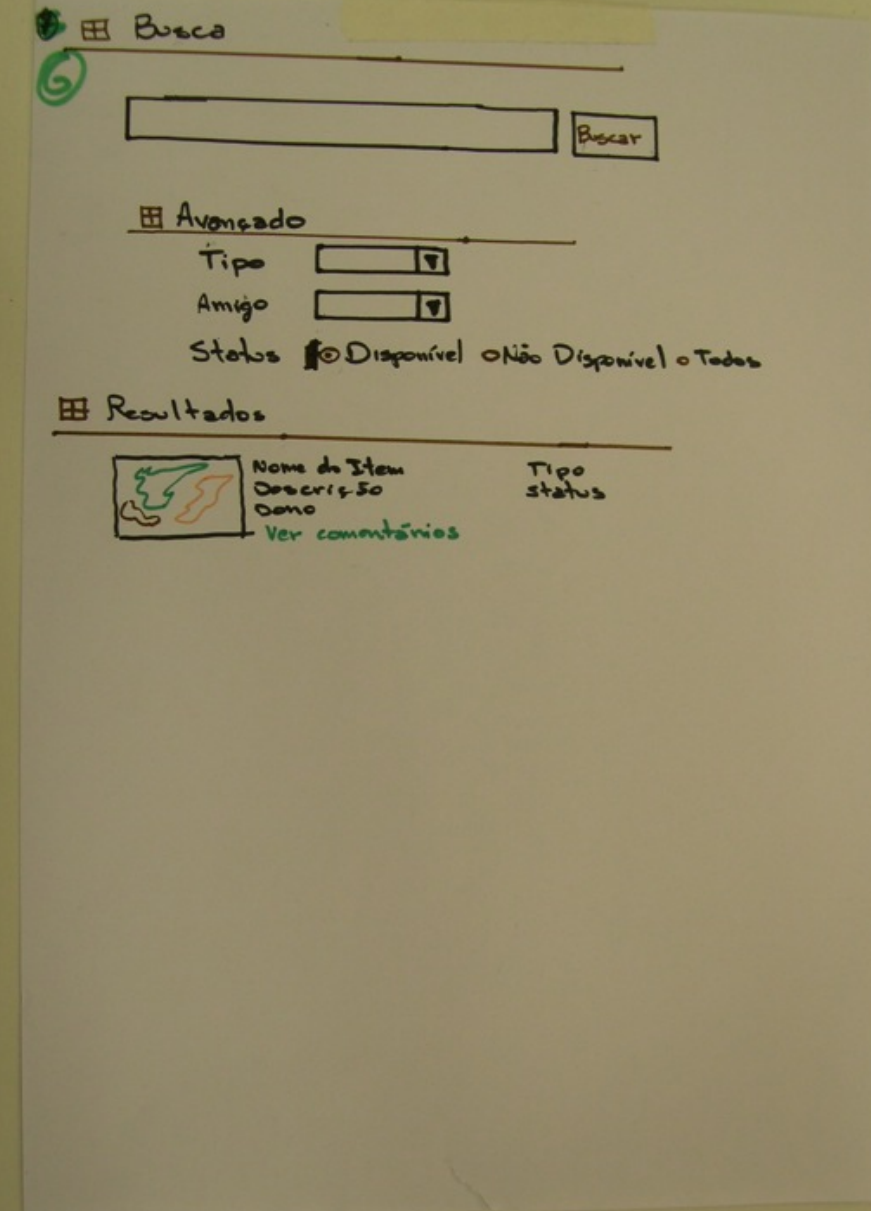
HISTÓRIAS

Ev. IS TER QUA QUI SEX TOTAL

EXTRAS

MELHORIAS

Prática - Jogo do Planejamento



Prática - Jogo do Planejamento

Equipe

- Gerente de Projeto
- Coach
- Analista de Teste
- Redator Técnico
- Desenvolvedor

Bibliografia

- cejug - Ceará Java User Group
- http://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_programming
- http://pt.wikipedia.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o_extrema
- <http://www.improveit.com.br/xp>
- <http://www.moourl.com/aynlj>
- <http://www.flickr.com>