

XP Extreme Programming

Es una metodología ágil de desarrollo, en la que se da la máxima prioridad a la obtención de resultados y reduce la burocracia que se produce al utilizar otras "Metodologías Pesadas".

Para garantizar el éxito de un proyecto, los autores de XP han considerado 4 valores y 12 prácticas:

4 Valores de la XP

Comunicación

La XP ayuda mediante sus prácticas a la comunicación entre los integrantes del grupo de trabajo.

Sencillez

Los programas deben ser los mas sencillos posibles y tener la funcionalidad necesaria que se indican en los requisitos.

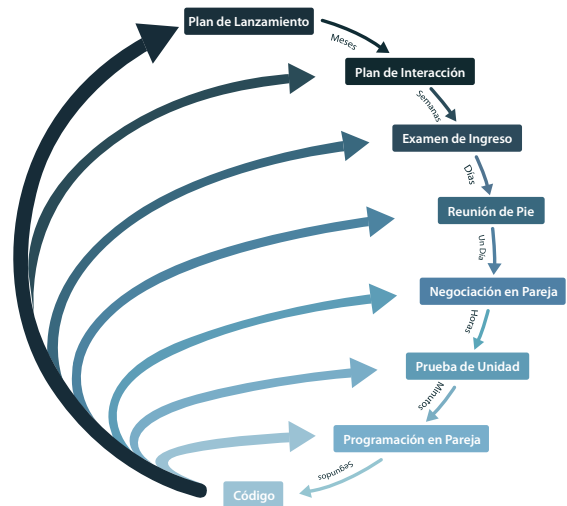
Retroalimentación

Las pruebas que se realizan al software nos mantienen informados del grado de fiabilidad del sistema.

Valentía

Asumir retos, ser valientes ante los problemas y afrontarlos. El intentar mejorar algo que ya funciona.

Círculos de Planificación XP



12 prácticas de la XP

1

El juego de la planificación: Es un permanente dialogo entre las partes empresarial (deseable) y técnica (posible).

2

Pequeñas Entregas: Cada versión debe de ser tan pequeña como fuera posible, conteniendo los requisitos de negocios más importantes (Sentido como un todo).

3

Metáfora: Una metáfora es una historia que todo el mundo puede contar acerca de cómo funciona el sistema.

4

Diseño sencillo: Cuando implementamos nuevas características en nuestros programas nos planteamos la manera de hacerlo lo más simple posible.

5

Pruebas: No debe existir ninguna característica en programa que no haya sido probada.

6

Refactorización: Cuando implementamos nuevas características en nuestros programas nos planteamos la manera de hacerlo lo más simple posible.

7

Programación por parejas: Todo el código de producción lo escriben dos personas frente al ordenador, con un solo ratón y un sólo teclado.

8

Propiedad colectiva: Cualquiera que crea que puede aportar valor al código en cualquier parcela puede hacerlo, ningún miembro del equipo es propietario del código.

9

Integración continua: El código se debe integrar como mínimo una vez al día, y realizar las pruebas sobre la totalidad del sistema.

10

40 horas semanales: Si queremos estar frescos y motivados cada mañana y cansado y satisfecho cada noche.

11

Cliente en casa: Un cliente real debe sentarse con el equipo de programadores, estar disponible para responder a sus preguntas, resolver discusiones y fijar las prioridades.

12

Estandares de codificación: Si los programadores van a estar tocando partes distintas del sistema, intercambiando compañeros, haciendo refactoring.