

Durée : 2 jour(s)

Objectifs

Comprendre les principes des méthodes agiles et de la méthode eXtreme Programming tout en assimilant leurs avantages et leurs enjeux

Pré-requis

Chefs de projet, développeur
Formation initiale ou culture générale en développement informatique requise

Plan de cours

1. Introduction

Les limites des démarches "par phases"
Les pratiques d'XP
Les valeurs d'XP

2. Organisation de l'équipe

Les principaux rôles XP
Répartition des rôles
Comparaison avec une organisation d'équipe classique

3. Programmation

Pratiques de programmation
Développement piloté par les tests
Conception simple
Refactoring

4. Les tests

Test Driven Development
Théorie
La bibliothèque xUnit
Refactoring
Les Objets Mock

5. Pratiques collaboratives

Travail d'équipe
Métaphore
Programmation en binôme
Responsabilité collective du code
Règles de codage
Intégration continue

6. Gestion de projet

Les pratiques XP de gestion du projet
Client sur site
Rythme durable
Livraisons fréquentes
Planification itérative

7. Bilan - Intérêts et avantages

Bilan Technique
Bilan Managerial / Gestion de projet
Bilan Humain
Bilan Financier