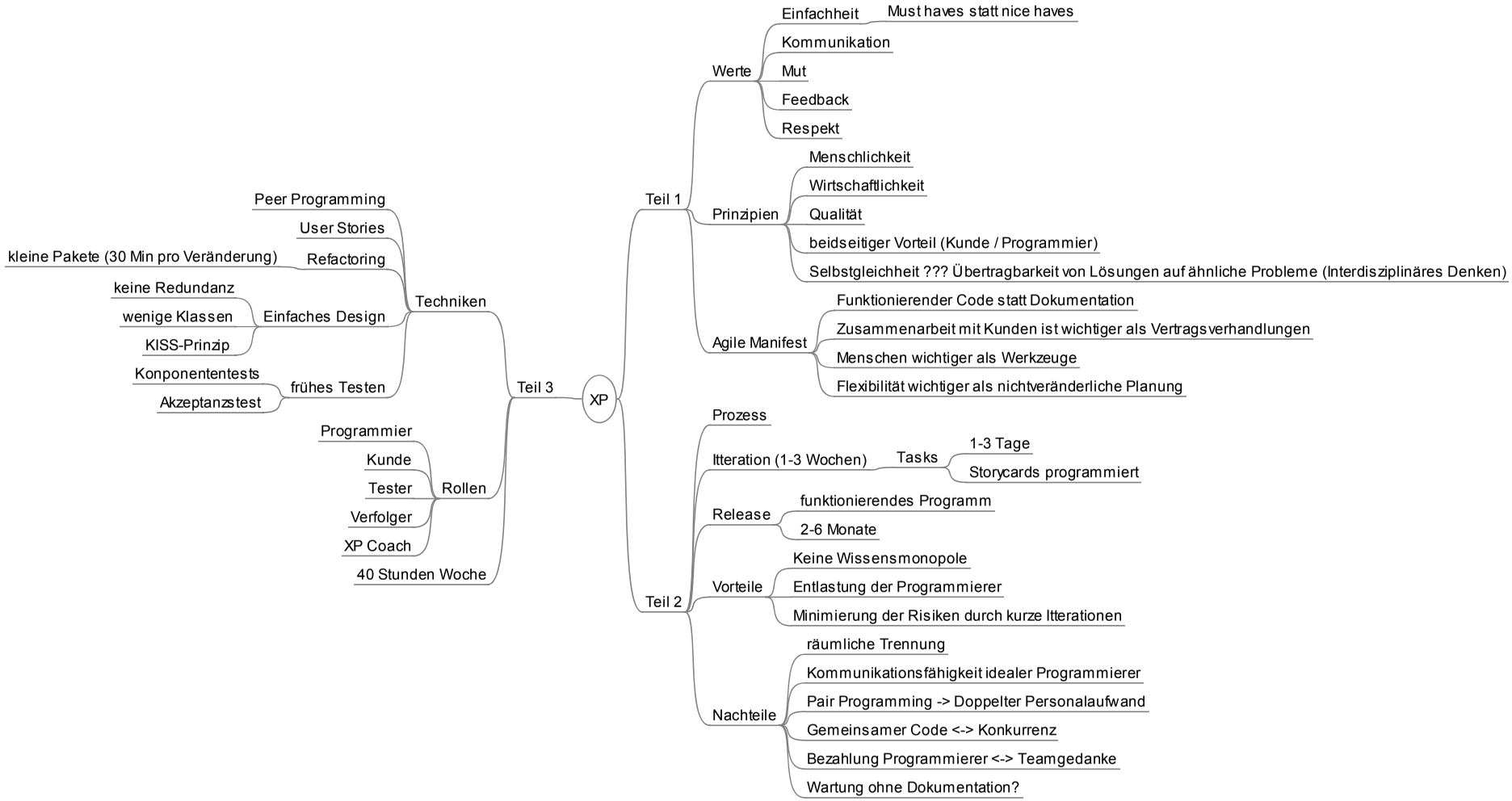
XP
Teil 1
Werte
Einfachheit
Must haves statt nice haves
Kommunikation
Mut
Feedback
Respekt
Prinzipien
Menschlichkeit
Wirtschaftlichkeit
Qualität
beidseitiger Vorteil (Kunde / Programmier)
Selbstgleichheit ??? Übertragbarkeit von Lösungen auf ähnliche Probleme (Interdisziplinäres Denken)
Agile Manifest
Funktionierender Code statt Dokumentation
Zusammenarbeit mit Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlungen
Menschen wichtiger als Werkzeuge
Flexibilität wichtiger als nichtveränderliche Planung
Teil 2
Prozess
Itteration (1-3 Wochen)
Tasks
1-3 Tage
Storycards programmiert
Release
funktionierendes Programm
2-6 Monate
Vorteile
Keine Wissensmonopole
Entlastung der Programmierer
Minimierung der Risiken durch kurze Itterationen
Nachteile
räumliche Trennung
Kommunikationsfähigkeit idealer Programmierer
Pair Programming -> Doppelter Personalaufwand
Gemeinsamer Code <-> Konkurrenz
Bezahlung Programmierer <-> Teamgedanke
Wartung ohne Dokumentation?
Teil 3
Techniken
Peer Programming
User Stories
Refactoring
kleine Pakete (30 Min pro Veränderung)
Einfaches Design
keine Redundanz
wenige Klassen
KISS-Prinzip
frühes Testen
Konponententests
Akzeptanzstest
Rollen
Programmier
Kunde
Tester
Verfolger
XP Coach
40 Stunden Woche