

Formation Extreme Programming



Dans les méthodes traditionnelles de développement informatique, les besoins définis en amont des projets sont consignés dans des cahiers des charges. Si cette approche permet de s'assurer de l'adéquation entre le besoin initial et le livrable final, elle a souvent tendance à « rigidifier » les projets (le moindre réajustement pouvant être considéré comme « hors périmètre ») et au final, à aboutir à des résultats ne donnant pas entière satisfaction

Objectifs

- Comprendre l'intérêt de la méthode
- Être en mesure de déterminer le cadre de collaboration de l'équipe
- Comprendre comment bien utiliser le cycle de vie de XP

Public concerné

- Chefs de projets
- Développeurs

Prérequis

- Une première expérience de la gestion de projet est fortement recommandée

Une formation de 3 jours

Caractéristiques

Tarif : 1190 euros HT par personne

Numéro de formateur : 11754730575

Nombre d'heures : 21

Référence : MG743

Contact : Jean JUILLET

Telephone : 01.42.62.91.86

Email : contact@kaptive.com

Description des modules

1ère partie : Introduction

Contexte agile

- Des approches plus adaptées aux nouvelles technologies : principes, communication, compétence et implication des ressources, démarche itérative et incrémentale
- Acceptation du changement
- Panorama
- Présentation des principales méthodes agiles : Scrum, Crystal Clear, XP, Scrum, FDD, DSDM, RAD, ASD.

2ème partie : Extreme programming

Introduction

- Les pratiques et les valeurs XP

Les rôles

- La responsabilité de chaque acteur : le client, le testeur, le programmeur, le manager, le coach, le tracker

La gestion de projet

- Client sur site
- Rythme durable
- Planification itérative et incrémentale
- Livraisons fréquentes

La planification

- La phase initiale
- Les itérations de livraison et de développement

Les travaux d'une itération

- L'exploration
- L'engagement
- Le pilotage

Comment décrire les besoins

- Les stories, comment classer et décrire les stories
- Les descriptions initiales, les descriptions détaillées
- La première et la dernière itération

Comment décrire le travail à effectuer

- Comment déduire les tâches à partir des stories

évaluation de la taille des stories

- évaluation de la charge : capacité et vélocité de l'équipe
- évaluer la charge des tâches
- Organisation de l'équipe

Ingénierie logicielle

- Développement piloté par les tests
- Conception simple
- Remaniement
- Programmation en binôme
- Responsabilité collective du code
- Règle de codage

- Métaphore
- Intégration continue

3ème partie : Mise en situation

Un projet pilote est proposé aux participants pour mettre successivement en pratique les concepts présentés

- Les participants sont organisés en équipes XP de 2 à 4 personnes
- Présentation du projet initial par le client (le formateur)
- Estimer la taille des stories
- Planifier les itérations de livraisons : travaux d'exploration, d'engagement et de pilotage
- Planifier les itérations de développement : identification, estimation et affectation des tâches
- Tester les résultats : réaliser des tests d'acceptation
- Mettre à jour le planning des itérations

4ème partie : Au-delà d'extreme programming

Adoption de XP

- Utiliser XP dans un contexte particulier
- XP et la sous-traitance
- Comment mener un projet de transition
- Les principales différences avec la méthode Scrum

Outils et leurs valeurs ajoutées

5ème partie : Bilan

Les réponses agiles aux risques projets

Les facteurs de succès d'un projet agile