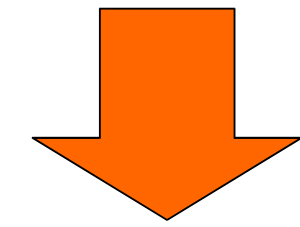


Tworzenie oprogramowania oparte na technikach programowania ekstremalnego (XP)

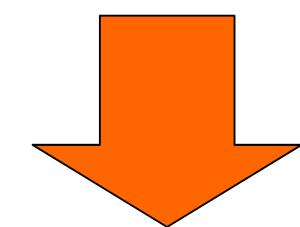
1. Start Projektu:

- Brak kontaktu z klientem
- Szybko zmieniają się wymagania
- Brak testów
- Po piech przy realizacji



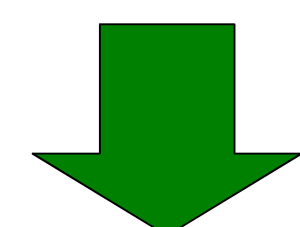
2. Klaska braku kontaktu:

- Aplikacja nie spełnia ówczesnych wymagań klienta
- Klient nie akceptuje wytworzonego systemu



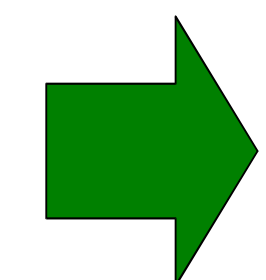
3. Restart projektu:

- Klient daje zespołowi jeszcze jedną szansę
- Zespół postanawia zacząć od nowa



4. Dobry kontakt z klientem:

- Częste spotkania z przedstawicielami klienta
- Brak szczegółowej specyfikacji funkcjonalnej
- Wprowadzenie historii użytkownika jako metody opisu wymagań
- Klient ustala priorytety dla poszczególnych elementów systemu



Projekt:

- Obsługa umów zleceń
- Zastąpienie papierowego obiegu dokumentów
- Ujednolicenie modelu pracy

XP to:

- Komunikacja
- Prostota
- Wsparcie – Opinia zwrotna
- Odwaga

Nasze cele to:

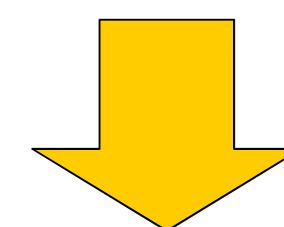
- Zadowolenie klienta
- Jakość / prostota systemu
- Używalność systemu
- Efektywna praca zespołu

Adresy:

- Xp.org
- Agile.org
- Test.org
- Persistence.org

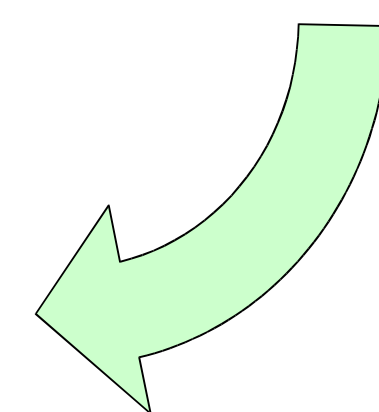
9. Zaufanie klienta:

- Klient stworzy nowe stanowisko którego rola polega na ciągłej współpracy z zespołem
- Po około pół roku, klient otworzy nowy dział, którego zadaniem jest rozwijanie projektu



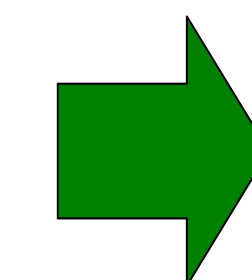
SUKCES!

2. System wdrożony do użytku
3. Ciągły rozwój systemu
4. Użytkownicy są zadowoleni
5. Klient jest zadowolony



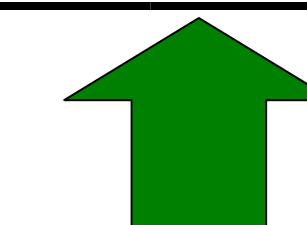
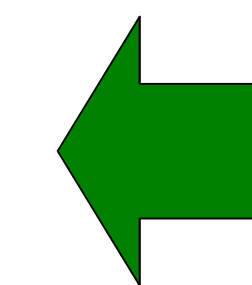
5. Krótki czas realizacji:

- Pozwala na ledzenie zmieniających się potrzeb klienta
- Dokładnie pokazuje postępy pracy nad projektem
- Daje opinię zwrotną na temat wytwarzanego systemu



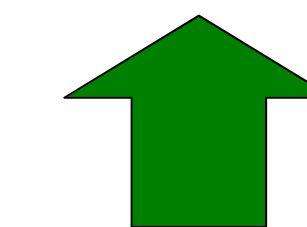
8. Programowanie w parach – komunikacja w zespole:

- Rotacja par polepsza propagację wiedzy w zespole
- Widocznie wpływa na jakość powstającego kodu
- Dodaje odwagi podczas wprowadzania nawet bardzo dużych zmian



7. Refaktoryzacja:

- Upraszcza projekt
- Polepsza jakość kodu
- Pozwala na wykrywanie niepotrzebnych elementów
- Promuje współpracę w asynchronicznym kodzie



6. Testowanie:

- Wiskza odwaga programistów podczas dokonywania zmian
- Test First - jako metoda na projektowanie systemu
- Pomaga przy określaniu tylko niezbędnej funkcjonalności