

# Экстремально программирование (ХР)

Дорожинский

Митина

Якимов

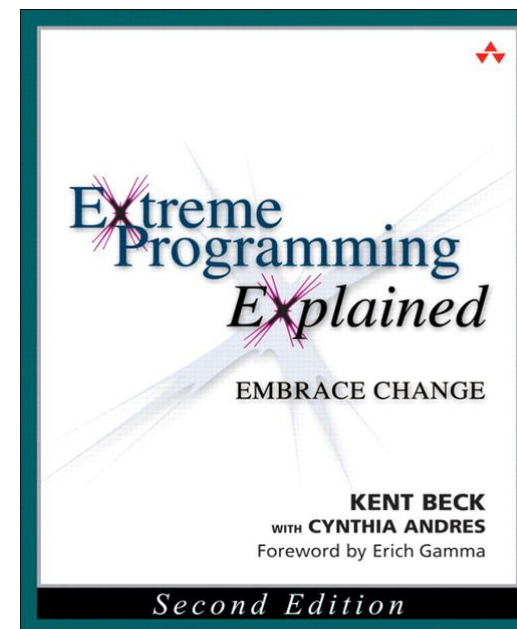
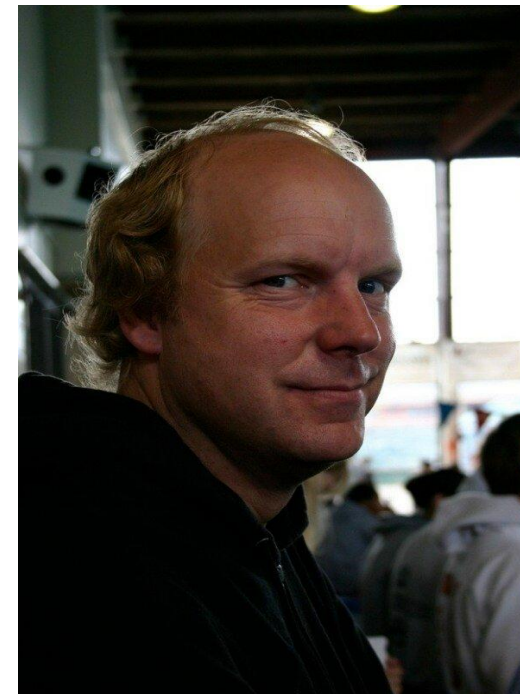
Черкасов

Кхай

# Extreme Programming

XP отличается от других гибких методологий тем, что **применимо только в области разработки программного обеспечения**

Оно не может быть использовано в другом бизнесе или повседневной жизни, как scrum, kanban или lean



# Extreme Programming

**Цель методики XP — справиться с постоянно меняющимися требованиями к программному продукту и повысить качество разработки. Поэтому XP хорошо подходит для сложных и неопределенных проектов**

**Методология XP строится вокруг четырех процессов:** кодирования, тестирования, дизайна и слушания. Кроме того, экстремальное программирование имеет ценности: простоту, коммуникацию, обратную связь, смелость и уважение

# Вся команда

Все участники проекта с применением XP работают как одна команда

В нее обязательно входит представитель заказчика, лучше, если это будет реальный конечный пользователь продукта, разбирающийся в бизнесе

Практики  
экстремального  
программирования



# Игра в планирование

Планирование в XP проводят в два этапа — планирование релиза и планирование итераций



# Частые релизы версий

В XP версии выпускаются часто, но с небольшим функционалом

Практики  
экстремального  
программирования



# Пользовательские тесты

Заказчик сам определяет автоматизированные приемочные тесты, чтобы проверить работоспособность очередной функции продукта

Команда пишет эти тесты и использует их для тестирования готового кода.



# Коллективное владение кодом

В XP любой разработчик может править любой кусок кода, т.к. код не закреплен за своим автором

Кодом владеет вся команда

Практики  
экстремального  
программирования





# Непрерывная интеграция кода

Это значит, что новые части кода сразу же встраиваются в систему — команды XP заливают новый билд каждые несколько часов и чаще.



# Стандарты кодирования

Когда кодом владеют все,  
важно принять единые  
стандарты оформления,  
чтобы код выглядел так,  
как будто он написан  
одним профессионалом  
Можно выработать свои  
стандарты или принять  
готовые



# Метафора системы

Метафора системы — это ее сравнение с чем-то знакомым, чтобы сформировать у команды общее видение

Обычно метафору системы продумывает тот, кто разрабатывает архитектуру и представляет систему целиком



# Устойчивый темп

XP команды работают на максимуме продуктивности, сохраняя устойчивый темп

При этом экстремальное программирование негативно относится к переработкам и пропагандирует 40-часовую рабочую неделю

Практики экстремального программирования



# Разработка, основанная на тестировании

В XP тесты пишутся самими программистами, причем ДО написания кода, который нужно протестировать

При таком подходе каждый кусок функционала будет покрыт тестами на 100%

Практики  
экстремального  
программирования



# Парное программирование

Из двух вариантов решения проблемы выбирается лучший, код оптимизируется сразу же, ошибки отлавливаются еще до их совершения

В итоге имеем чистый код, в котором хорошо разбираются сразу двое разработчиков

Практики  
экстремального  
программирования



# Простой дизайн

Простой дизайн в XP означает делать только то, что нужно сейчас, не пытаясь угадать будущую функциональность

Простой дизайн и непрерывный рефакторинг дают синергетический эффект — когда код простой, его легко оптимизировать

Практики  
экстремального  
программирования



# Рефакторинг

-это процесс постоянного улучшения дизайна системы, чтобы привести его в соответствие новым требованиям.

Рефакторинг включает удаление дублей кода, повышение связности и снижение сопряжения

XP предполагает постоянные рефакторинги, поэтому дизайн кода всегда остается простым.

Практики  
экстремального  
программирования





# Принципы ХР

- Простота
- Коммуникация
- Обратная связь
- Смелость
- Уважение

# Алгоритм внедрения XP

- Тестирование
- Проектирование
- Планирование
- Менеджмент
- Разработка

## Повседневная жизнь XP команды

Витки планирования и обратной связи в экстремальном программировании



# Преимущества XP

- заказчик получает именно тот продукт, который ему нужен, даже если в начале разработки сам точно не представляет его конечный вид
- команда быстро вносит изменения в код и добавляет новую функциональность за счет простого дизайна кода, частого планирования и релизов
- код всегда работает за счет постоянного тестирования и непрерывной интеграции
- команда легко поддерживает код, т.к. он написан по единому стандарту и постоянно рефакторится

# Недостатки XP

- успех проекта зависит от вовлеченности заказчика, которой не так просто добиться
- трудно предугадать затраты времени на проект, т.к. в начале никто не знает полного списка требований
- успех XP сильно зависит от уровня программистов, методология работает только с senior специалистами
- менеджмент негативно относится к парному программированию, не понимая, почему он должен оплачивать двух программистов вместо одного
- регулярные встречи с программистами дорого обходятся заказчикам

# Выводы

- **Экстремальное программирование — гибкая методология**, в центре которой качественный работоспособный код с простой архитектурой. Ее предназначение — снизить уровень неопределенности в проектах и по-настоящему гибко реагировать на изменения требований к продукту.
- Никто не обязывает внедрять XP по принципу «все или ничего». В конце концов, гибкие методологии должны быть гибкими и в плане применения — подстраиваться под нужды конкретной команды и проекта.