

Objectifs / Durée de la formation

Durée: 2 jours, soit 14 heures

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

Participants / Pré-requis

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

Moyens pédagogiques

- Formateur expert dans le domaine
- Mise à disposition d'un ordinateur, support de cours remis à chaque participant, vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard
- Feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation, questionnaire de satisfaction, attestation de stage

Programme

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