

## AGILE - EXTREME PROGRAMMING

Durée

2 jours

Référence Formation

5M-AG-SPO

### Objectifs

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

### Participants

Chefs de projet, développeurs

### Pré-requis

Formation initiale ou culture générale en développement informatique requise

### Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM.

Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

### PROGRAMME

#### - Introduction

Les limites des démarches "par phases"

Les pratiques d'XP

Les valeurs d'XP

#### - Organisation de l'équipe

Les principaux rôles XP

Répartition des rôles

Comparaison avec une organisation d'équipe classique

#### - Programmation

Pratiques de programmation

Développement piloté par les tests

Conception simple

Refactoring

#### CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

**- Les tests**

Test Driven Development

Théorie

La bibliothèque xUnit

Refactoring

Les Objets Mock

**- Pratiques collaboratives**

Travail d'équipe

Métaphore

Programmation en binôme

Responsabilité collective du code

Règles de codage

Intégration continue

**- Gestion de projet**

Les pratiques XP de gestion du projet

Client sur site

Rythme durable

Livraisons fréquentes

Planification itérative

**- Bilan - Intérêts et avantages**

Bilan Technique

Bilan Managérial / Gestion de projet

Bilan Humain

Bilan Financier