

AGILE - eXTREME PROGRAMMING

Durée	2 jours	Référence Formation	5-AG-XPR
--------------	----------------	----------------------------	-----------------

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

Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur

Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle

Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques

Remise d'un support de cours.

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

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

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 2024

- 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