

Méthode Agile eXtreme Programming

-Référence: **SII-65**

-Durée: **4 Jours (28 Heures)**

Les objectifs de la formation

- Connaître les valeurs et les principes de l'eXtreme Programming
- Auditer du code et appliquer les principes de conception simple
- Installer et utiliser un serveur d'intégration
- Calculer une vélocité d'équipe pour assurer des livraisons régulières et garder un rythme soutenable
- Mettre en oeuvre différents types de tests en eXtreme Programming
- Identifier des user stories et construire une release planning

A qui s'adresse cette formation ?

POUR QUI :

- Chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes

Programme

- **Présentation générale**
 - Les méthodes Agiles.
 - Le positionnement d'XP.
 - Objectifs d'XP.
 - Une évolution pour la conduite de projets informatiques.
 - Historique.
 - Théorie
- **Les bonnes pratiques de codage XP**
 - Panorama.
 - Métaphores.
 - Conventions de codage.
 - Utilisation de l'outil Checkstyle.

- Travail en binôme.
- Propriété collective du code.
- Conception simple et de qualité.
- Principes de conception : KISS, Keep It Simple Stupid.
- DRY, Don't Repeat Yourself.
- YAGNI, You Aren't Gonna Need It".
- Travaux pratiques Revoir du code vérifié par Checkstyle.
- Appliquer les principes de conception simple.
- **L'organisation de la production en eXtreme Programming**
 - L'intégration continue, pratique issue de l'eXtreme Programming.
 - Mise en place d'un serveur d'intégration continue.
 - Livraisons régulières.
 - Rythme soutenable.
 - Client sur site.
 - Travaux pratiques Installer et utiliser le serveur d'intégration.
 - Calcul de vélocité d'équipe pour assurer des livraisons régulières.
- **» Les tests avec eXtreme Programming**
 - Tests unitaires et fonctionnels.
 - Tests unitaires avec JUnit.
 - Tests fonctionnels Web avec Selenium.
 - Tests fonctionnels métiers avec Fit et FitNesse.
 - Refactoring.
 - TDD, développement piloté par les tests.
 - Définition et principes TDD, cycle de développement, documentation par les tests.
 - Travaux pratiques Refactoring d'un code existant.
 - Mise en oeuvre de tests unitaires avec JUnit.
 - Mise en oeuvre de tests d'IHM avec Selenium.
 - Mise en oeuvre de tests fonctionnels avec FitNesse.
- **Gérer son projet avec XP**
 - La constitution d'une équipe.
 - Par où commencer ? L'expression du besoin.

Programme

- Conception du planning.
- Le déroulement du projet : conception, tests, livraisons, feedback.
- Préparer et suivre les itérations.
- Gestion du changement.
- Communication.
- Gestion des risques.
- Travaux pratiques Identifications des user stories et définition d'un planning.



(+212) 5 22 27 99 01



(+212) 6 60 10 42 56



Contact@skills-group.com

Nous sommes à votre disposition :
De Lun - Ven 09h00-18h00 et Sam 09H00 – 13H00

Angle bd Abdelmoumen et rue Soumaya, Résidence Shehrazade 3, 7ème étage N° 30
Casablanca 20340, Maroc