

XP - Extreme Programming in unserer PG

Ingrid Beckmann

Universität Dortmund

Fachbereich Informatik

Lehrstuhl für Künstliche Intelligenz

ib@betu.de

20. Oktober 2001

Überblick

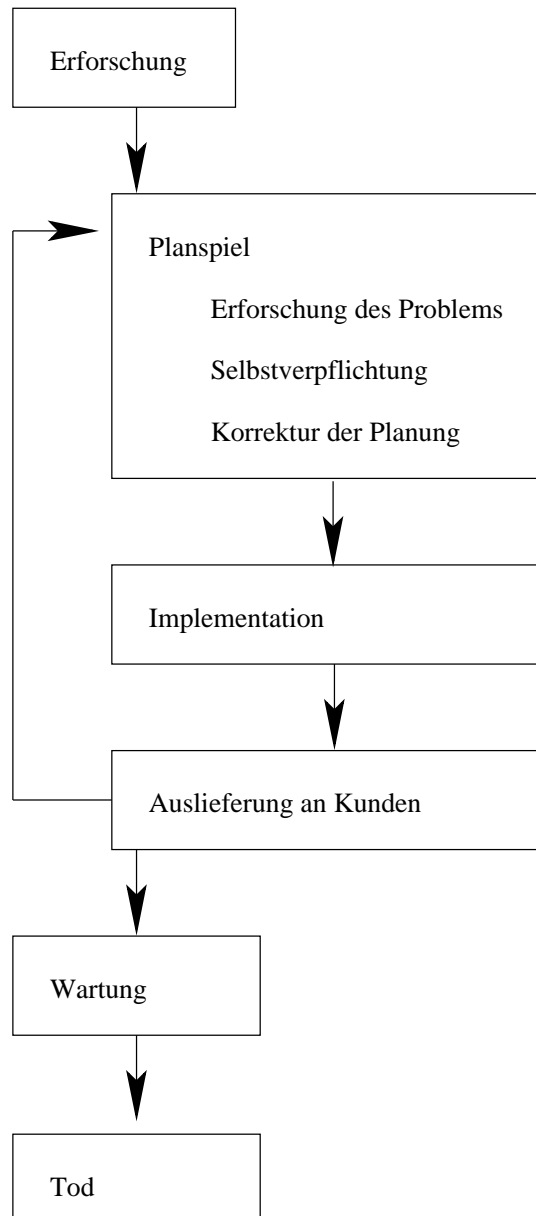
- Extreme Programming, Allgemeines
- Projektablauf
- Rollen
- Randbedingungen
- Literatur

Extreme Programming

- XP ist kein Hacken
- XP
 - Nicht für alle Möglichkeiten planen
 - Schnell funktionierendes System ausliefern
 - Nach und nach verbessern
 - Einfachheit → Qualität
 - Teamarbeit / Peer Programming - voneinander lernen
 - Testen

Projektablauf

- Design im Team
- Erstes "Skelett"
- Ständige Verbesserungen
 - Neue Aspekte aufnehmen möglich
 - Immer lauffähiges Produkt (Erfolg) durch:
 - * Testen
 - * Integration sofort
 - * Einfachheit und Restrukturierung



Rollen

- Rollen legen Verantwortungen fest
- Rollen sind rotierbar

Rolle	Aufgabe	Wer
Coach	Art Projektleiter	nach Wahl
Programmierer	Sucht Aufgaben selbst aus	alle
Kunde	Wissen was gebraucht wird	Betreuer
Tester	Testet Code (alles)	alle
Geschichtsschreiber	Hält Aufgaben nach	nach Wahl
Berater	Hilft bei Fachwissen	nach Wahl
Chef	Sorgt für Mittel	Betreuer

Randbedingungen

- Mensch
 - 40 Stunden-Woche
 - Gruppenraum
 - Private Plätze
 - Arbeitsplätze “Peerfähig”
- Erfahrungen
- Alle müssen wollen

Literatur

- [1] Beck, Kent, *Extreme Programming Explained - Embrace Change*, Addison Wesley, 1999