



UNIUNEA EUROPEANĂ



GUVERNUL ROMÂNIEI



Instrumente Structurale  
2007-2013



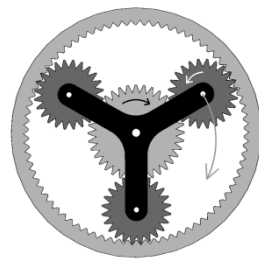
# Platformă de e-learning și curriculum e-content pentru învățământul superior tehnic

## Managementul Proiectelor Software

**Programarea extrema (XP - eXtreme Programming)**

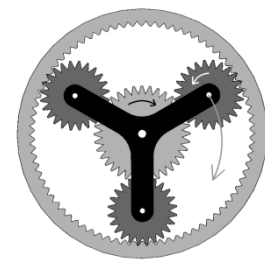
# Programarea extrema (XP - eXtreme Programming)

- Programarea extrema:
  - Parte a miscarii denumite “Agile Development” (Dezvoltare Agila)
  - Este o metoda de dezvoltare foarte iterativa si incrementala
  - Motto: “Imbratiseaza schimbarea”
- Referinte:
  - <http://www.extremeprogramming.org/>
  - Wiki Wiki. The Portland Pattern repository
  - <http://c2.com/cgi/wiki?UserStory>
  - <http://xprogramming.com/>



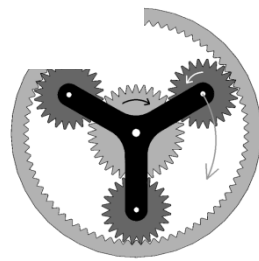
# eXtreme Programming (continuare)

- Echipa mica de dezvoltatorii
- Membrii echipei trebuie sa fie foarte buni
- Se lucreaza in echipe de cate doi dezvoltatori
- Se incearca sa se minimizeze eforturile necesare dezvoltarii proiectului
- Cerintele proiectului sunt exprimate sub forma unor povesti ale clientului

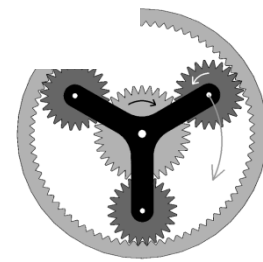
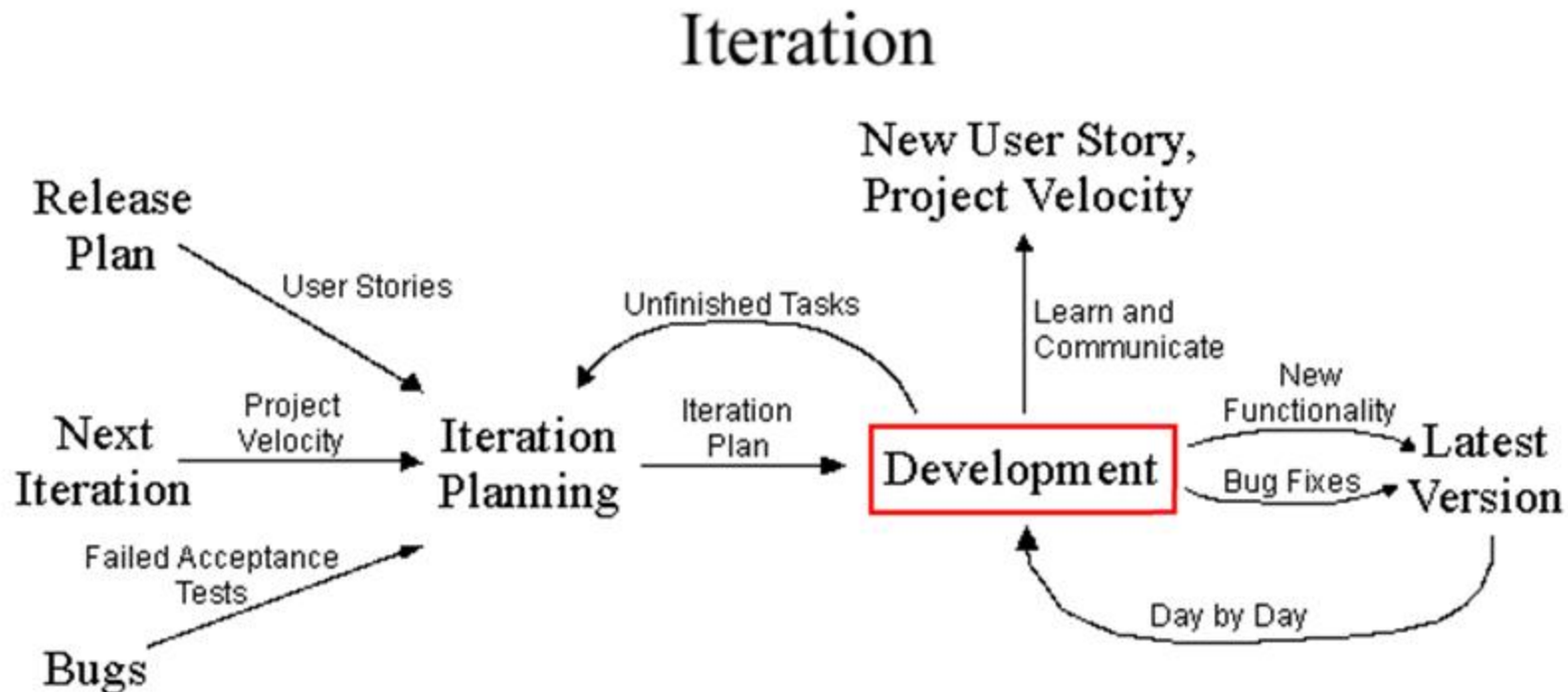


# eXtreme Programming - Vedere de ansamblu

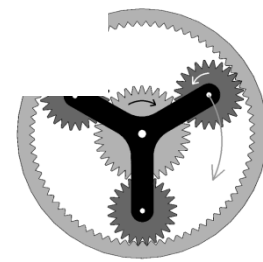
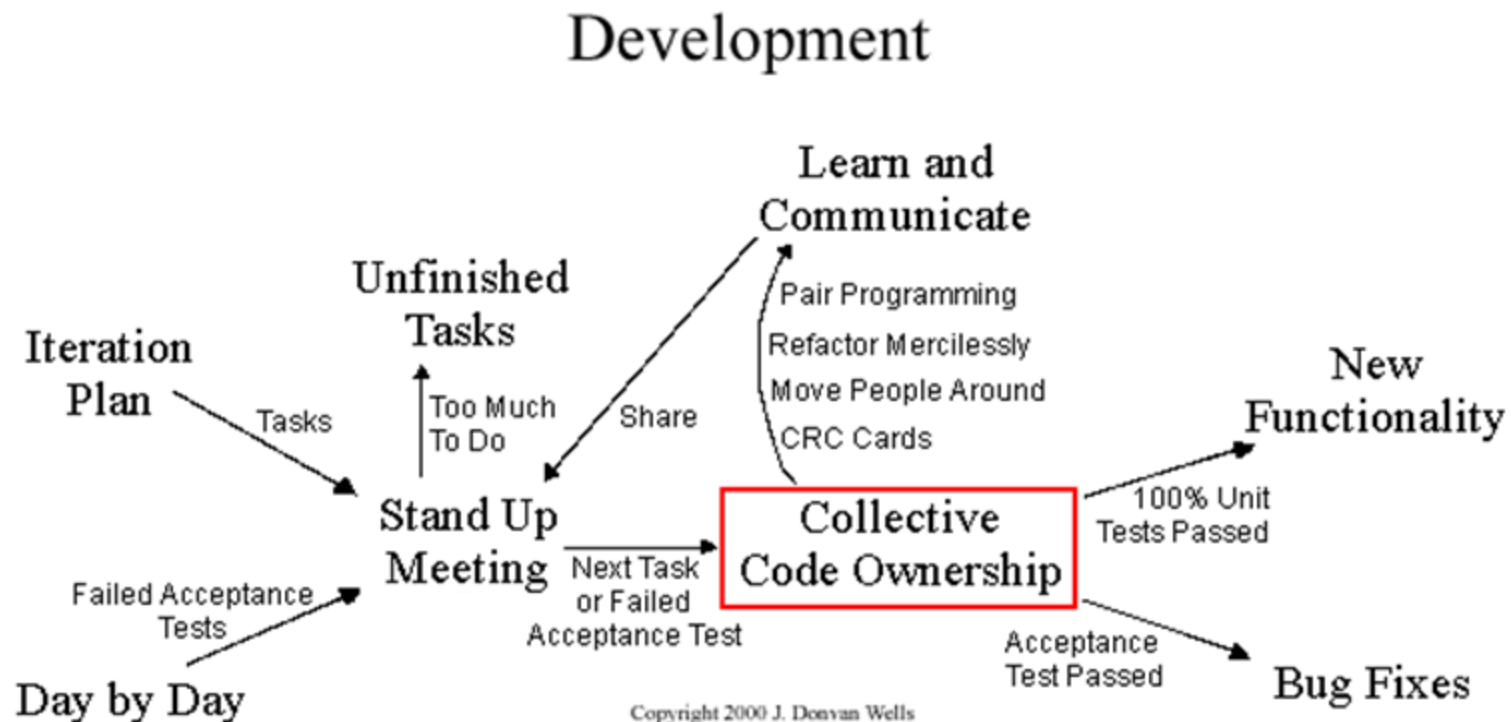
## Extreme Programming Project



# eXtreme Programming - Vedere de ansamblu a unei iteratii

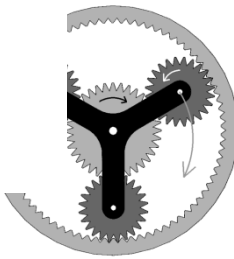
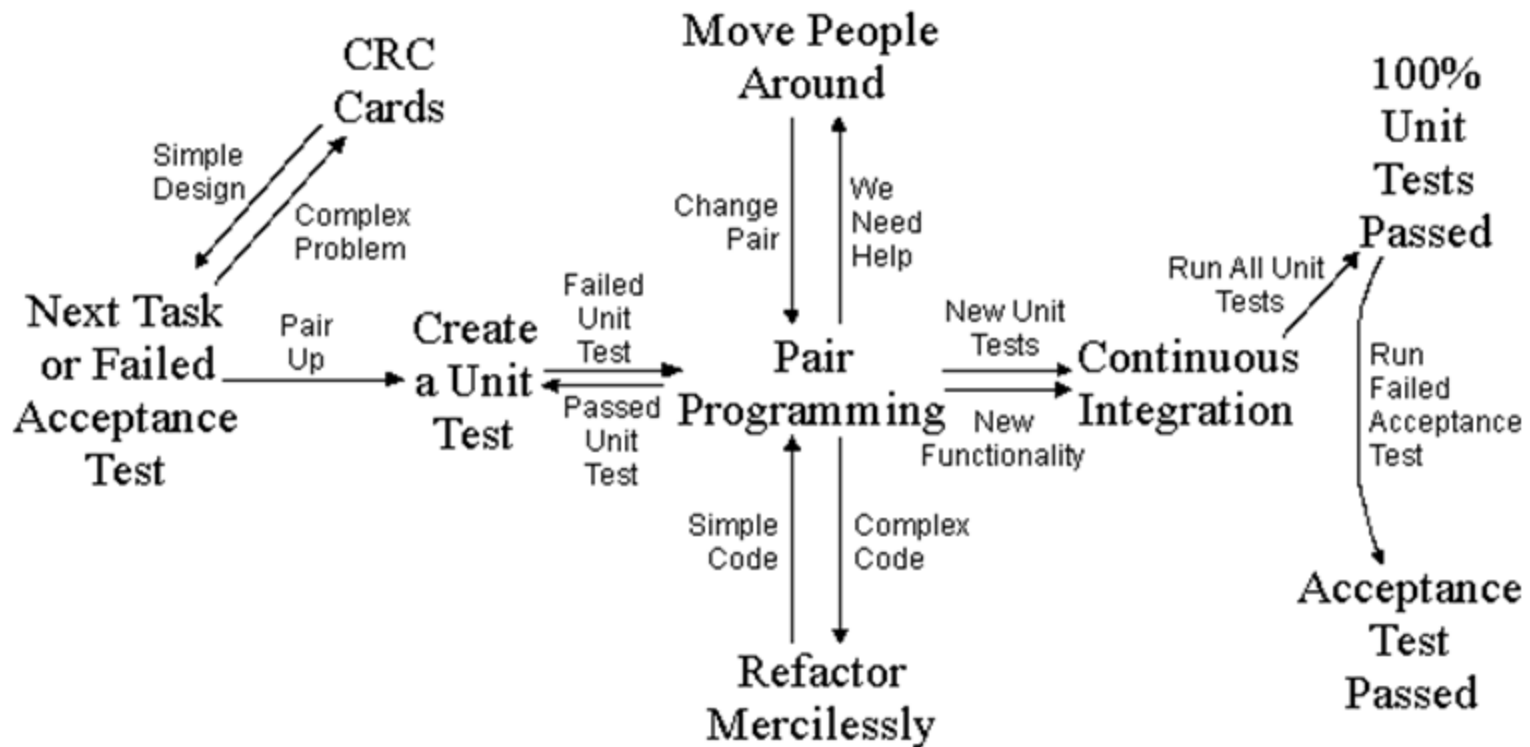


# eXtreme Programming - Vedere de ansamblu asupra dezvoltării



# eXtreme Programming - Vedere de ansamblu asupra activitatii de programare

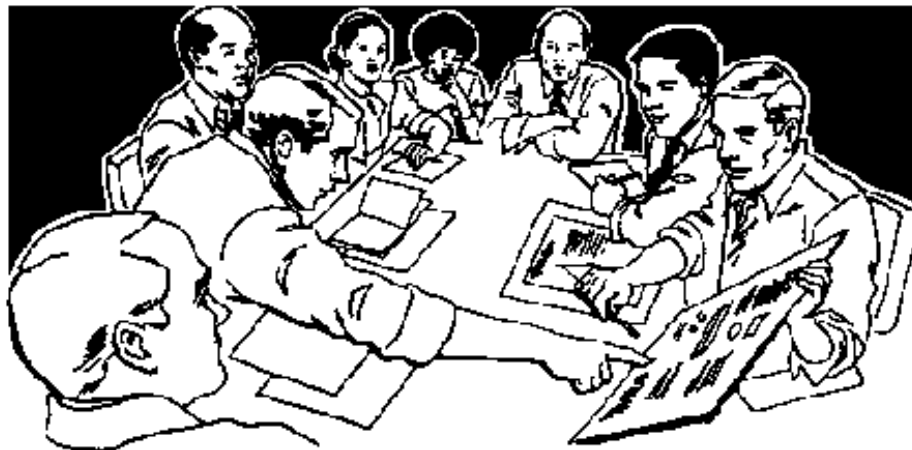
## Collective Code Ownership



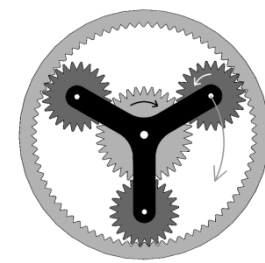
# Ce sunt User Stories?

- Un user story este o scurta descriere a ceea ce vrea clientul de la produsul software; este scrisa de catre client, intr-un limbaj familiar acestuia, fara a folosi termeni tehnici

- De obicei  
3-5 propo



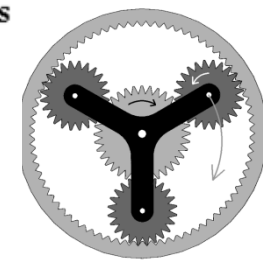
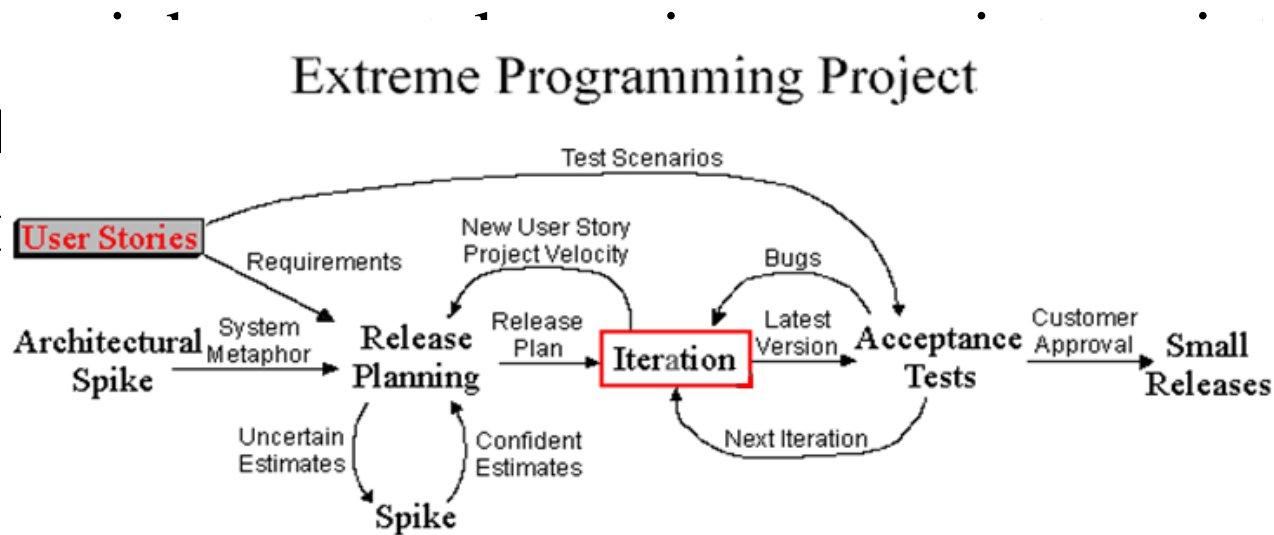
mai mult de





# Scopul unor user stories

- User Stories sunt folosite pentru a crea estimările de timp
- Pot fi utilizate în diferite moduri
- Sunt folosite pentru a crea teste



# Specificarea Cerintelor Utilizatorilor VS User Stories

- Nivel de detaliu
  - User stories sunt scurte si la obiect
  - User stories ar trebui sa contina doar acele detalii care pot genera o estimare minima a riscurilor si perioada necesara implementarii cazurilor de utilizare respective
- Atentie sporita la nevoile clientului
  - Ar trebui evitate detaliile specifice unei anumite tehnologii, formatul bazei de date sau algoritmi folositi; accentul trebuie sa fie pus pe nevoile si beneficiile clientului, si nu pe forma interfetei grafice spre exemplu

