

XP - Extreme Programming in unserer PG

Ingrid Beckmann
Universität Dortmund
Fachbereich Informatik
Lehrstuhl für Künstliche Intelligenz
ib@betau.de

20. Oktober 2001

Überblick

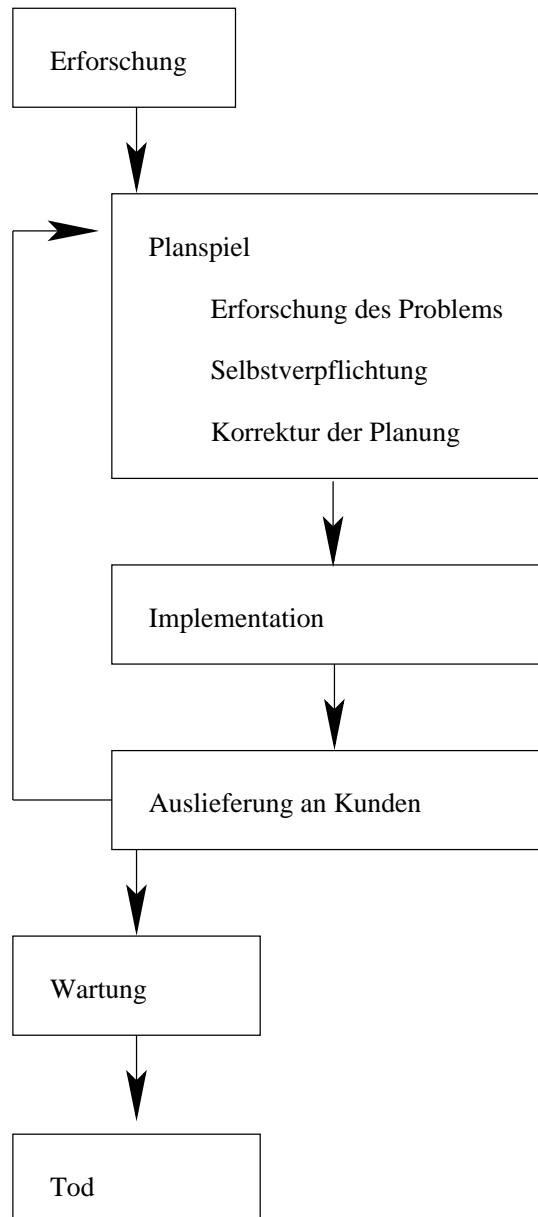
- Extreme Programming, Allgemeines
- Projektablauf
- Rollen
- Randbedingungen
- Literatur

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 Wissen was gebraucht wird	alle
Kunde	Testet Code (alles)	Betreuer
Tester	Hält Aufgaben nach	alle
Geschichtsschreiber	Hilft bei Fachwissen	nach Wahl
Berater	Sorgt für Mittel	nach Wahl
Chef		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