

Méthodes Agiles

eXtreme - Programming en pratique

3 jours (21h00) | ★★★★★ 4,6/5 | EXT-PRO | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Informatique › Agilité › Méthodes Agiles



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Démontrer l'intérêt de la méthode
- Déterminer le cadre de collaboration de l'équipe
- Bien utiliser le cycle de vie de eXtreme Programming (XP).

Niveau requis

Avoir suivi les cours AGI-MET "Comprendre la démarche Agile" et AGI-LEA "Travailler en équipe Agile" ou avoir les connaissances équivalentes. Une première expérience de la gestion de projet est fortement recommandée.

Public concerné

Chefs de projets, développeurs.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Introduction

- Contexte
- Historique
- Manifeste agile
- Mythe des phases
- Utopie des specs immuables
- Valeurs XP
- Principes XP

Equipes et rôles XP

- Programmeur
- Client
- Testeur
- Tracker
- Manager
- Coach
- Répartition des rôles
- Compatibilité des rôles
- Précautions

Pratiques XP

- Généralité
- Développement dirigé par les tests
- Conception simple
- Remaniement
- Métaphores
- Programmation en binômes
- Responsabilité collective
- Règles de codage
- Intégration continue
- Client sur site
- Rythme durable
- Livraisons fréquentes
- Planification itérative

Processus XP

- Cycle de vie XP
- Itération
- Développement
- Le code appartient à tous
- Feedback

Autres considérations

- Modélisation
- Documentation
- Facteurs de succès
- Le problème du contrat
- Avoir l'oeil critique

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des études de cas ou des travaux pratiques
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)