Présentation XP

Introduction

Les piliers de l'eXtreme Programming (XP) reposent sur des mécanismes clés pour :

- Optimiser l'efficacité des équipes (pair programming, intégration continue, etc.),
- Raccourcir les boucles de feedback (livraisons fréquentes, tests automatisés, rétrospectives),
- Fluidifier les releases (déploiement continu, petites itérations incrémentales),
- Renforcer la collaboration client (user stories, planification adaptative, démonstrations régulières).

La maîtrise de XP passe par une compréhension hiérarchisée :

- Ses Valeurs (communication, simplicité, feedback, courage, respect) → fondations culturelles.
- Ses Principes (ex : "Embrasser le changement", "Livrer de la valeur rapidement") → cadrage stratégique pour choisir/adapter les pratiques.
- Ses Pratiques (TDD, refactoring, CI/CD, velocity tracking, etc.) → outils concrets pour implémenter les principes.

Adaptation contextuelle :

XP n'est pas un framework rigide. Certaines pratiques (ex : pair programming) peuvent être ajustées ou combinées (avec Scrum/Kanban) selon :

- La taille de l'équipe (startup vs. scale-up),
- La criticité du projet (MVP vs. système embarqué),
- La maturité technique (legacy code vs. greenfield).

From:
http://slamwiki2.kobject.net/ - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/eadl/bloc3/xp/chap1?rev=1763860788

Last update: **2025/11/23 02:19**