

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).

XP Agile DevOps TDD CleanCode XP

Valeurs XP

Les **valeurs XP (eXtreme Programming)** définissent la culture et les comportements clés pour des équipes agiles et techniques.

Tableau des Valeurs XP

Valeur	Définition Technique
Communication	Échanges structurés pour : <ul style="list-style-type: none"> - *Knowledge sharing* : mob programming, docs collaboratives (ex : Confluence/Notion). - *Résolution de problèmes* : stand-ups techniques, canaux dédiés (Slack/Teams). - *Coordination* : planning poker, raffinement de backlog.
Simplicité	Approche minimalisté : <ul style="list-style-type: none"> - *YAGNI* : "You Aren't Gonna Need It" → pas de sur-ingénierie. - *DTSTTCPW* : "Do The Simplest Thing That Could Possibly Work". - *Refactoring* : incrémental (ex : *boy scout rule*).
Feedback	Boucles courtes et automatisées : <ul style="list-style-type: none"> - *Tests* : TDD/BDD (feedback en ms). - *Démos* : Sprint reviews (validation client en jours). - *Rétros* : Amélioration continue des processus.

Valeur	Définition Technique
Courage	Décisions techniques audacieuses : <ul style="list-style-type: none">- Remettre en question les choix (ex : "Ce framework est-il adapté ?").- *Fail fast* : Spikes pour valider des hypothèses avant le dev.- *Blameless culture* : Postmortems sans jugement.
Respect	Collaboration bienveillante : <ul style="list-style-type: none">- *Pair programming* : Montée en compétence (juniors/seniors).- *Code reviews* : Focus sur l'amélioration, pas la critique.- *Retros actionable* : Écoute active des feedbacks.

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

Permanent link:
<http://slamwiki2.kobject.net/eadl/bloc3/xp/chap1?rev=1763861850>

Last update: **2025/11/23 02:37**

