

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 XP XP 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 :
	- *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 minimaliste :
	- *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 :
	- *Tests* : TDD/BDD (feedback en ms).
	- *Demos* : Sprint reviews (validation client en jours).
	- *Rétros* : Amélioration continue des processus.

Valeur	Définition Technique
Courage	Décisions techniques audacieuses :
	- Remettre en question les choix (ex : "Ce framework est-il adapté ?").
	- *Fail fast* : Spikes pour valider des hypothèses avant le dev.
Respect	- *Blameless culture* : Postmortems sans jugement.
	Collaboration bienveillante :
	- *Pair programming* : Montée en compétence (juniors/seniors).
	- *Code reviews* : Focus sur l'amélioration , pas la critique.
	- *Retros actionables* : Écoute active des feedbacks.

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

Permanent link:
<http://slamwiki2.kobject.net/eadl/bloc3/xp/chap1?rev=1763861954>

Last update: **2025/11/23 02:39**

