

TD Pratiques XP 2

Coffre à Trésor (XP + TDD + Pair Programming en équipes de 4)

Organisation de la séance

Durée totale : 4 heures. Travail en **équipes fixes de 4/3 personnes**.

Chaque équipe fonctionne comme une petite équipe XP :

- deux binômes travaillent en parallèle ;
- rotation des binômes toutes les 25 à 30 minutes ;
- à chaque rotation : échanges, revue rapide, synchronisation.

Le but est que l'équipe de 4 vive une dynamique de mini-projet XP :

- communication constante,
- vision partagée du backlog,
- cohérence du design,
- alignement sur les tests.

Fonctionnement d'une équipe de 4

Constitution

Une équipe = **4 personnes**. Deux binômes actifs à tout moment.

Rôle du binôme

Travail classique de Pair Programming :

- Driver : écrit le code.
- Navigator : pense aux tests, au métier, au design.

Rotation Driver/Navigator régulière.

Rôle de l'équipe

Toutes les 25-30 minutes :

- les 4 se regroupent,
- mini-synchronisation (5 minutes max),
- rotation des binômes (on mélange les paires),
- alignement sur :
 1. les tests écrits,
 2. les comportements couverts,
 3. la conception en cours,
 4. les prochaines micro-fonctionnalités.

L'équipe doit maintenir une cohérence globale malgré les rotations.

Consignes spécifiques pour les équipes de 4

1. Vision partagée

Chaque équipe doit :

- maintenir une liste des comportements déjà testés,
- maintenir une compréhension commune du backlog,
- garder un code simple compréhensible par les 4 membres.

2. Synchronisation régulière

La réunion de synchronisation (toutes les ~30 minutes) sert à :

- discuter du design,
- éviter les divergences,
- repérer les doublons de tests,
- se réaligner avant de reformer de nouveaux binômes.

3. Aide interne avant aide externe

En cas de blocage :

1. le binôme demande d'abord aux deux autres membres de l'équipe ;
2. si l'équipe entière ne débloque pas → intervention de l'enseignant ;
l'enseignant peut fournir un test précis pour relancer.

4. Propreté collective

Chaque membre est responsable :

- de la lisibilité du code,
- de la cohérence des tests,
- de supprimer la duplication,
- de refactoriser quand nécessaire.

Travaillez « comme si quelqu'un d'autre reprenait votre code après la pause » (car c'est le cas).

Rappels XP adaptés aux équipes de 4

Pair Programming

- binômes courts, rotation rapide ;
- communication maximale ;
- design volontairement simple ;
- pas d'anticipation : YAGNI.

Test-Driven Development

- un petit test à la fois ;
- un comportement à la fois ;
- pas d'écriture de code sans test en échec ;
- refactorisation collective.

Collective Ownership

Le code appartient à l'équipe entière :

- chacun peut modifier n'importe quelle partie,
- l'équipe doit maintenir une cohérence de style et de structure.

Sujet du TD : Coffre à Trésor

Les équipes doivent avancer par **micro-fonctionnalités**, dans l'ordre qu'elles jugent pertinent, en respectant strictement le cycle TDD.

Objectif pédagogique supplémentaire (équipe de 4)

Apprendre à :

- synchroniser plusieurs binômes sur une base de code commune,
- communiquer clairement les choix de tests,
- gérer un design vivant et collectif,
- rebondir sur le travail écrit par un autre binôme,
- maintenir un rythme XP d'équipe.

Bilan

Peut inclure :

- cohérence du code entre les différents binômes,
- pertinence et couverture des tests,
- qualité des synchronisations toutes les 30 minutes,
- capacité à travailler sur du code écrit par d'autres membres,
- respect du Pair Programming et du TDD.

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

Permanent link:
<http://slamwiki2.kobject.net/eadl/bloc3/xp/td3?rev=1767736262>

Last update: **2026/01/06 22:51**

