eXtreme Programming

BC03-FM02

Présentation

Compétences associées

Cette matière transversale permet de maîtriser 'eXtreme Programming dans le processus de développement logiciel tout au long de la vie des projets.

Objectifs

- Comprendre les principes et la méthodologie de l'eXtreme Programming pour optimiser le développement logiciel.
- Identifier les rôles et responsabilités au sein d'une équipe XP pour assurer une collaboration efficace.
- Mettre en œuvre les pratiques de tests et de qualité pour améliorer la fiabilité et la maintenabilité du code.

Prérequis :

- Connaissance de base des méthodologies agiles,
- expérience en développement logiciel,
- familiarité avec les concepts de gestion de projet.

Liens

Ressources Complémentaires

1. Wikipédia : Extreme Programming
2. Martin Fowler sur XP
3. Agile Alliance : XP Values

Ressources

- Présentation XP
- Les 12 pratiques de l'Extreme Programming

TDs

- TD Intro
- TD Pratiques XP
- TD Pratiques XP 2

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

Permanent link:
http://slamwiki2.kobject.net/eadl/bloc3/xp

Last update: **2026/01/07 08:01**