

# 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**

