

Sumário

Sobre o autor	6
Revisores técnicos	7
Agradecimentos	9
Prefácio	17
Introdução	19
Capítulo 1 – Extreme Programming: visão geral	21
Valores do XP	22
Práticas do XP	23
Cliente Presente	24
Jogo do Planejamento	24
Stand Up Meeting	24
Programação em Par	25
Desenvolvimento Guiado pelos Testes	25
Refactoring	25
Código Coletivo	26
Código Padronizado	26
Design Simples	26
Metáfora	26
Ritmo Sustentável	27
Integração Contínua	27
Releases Curtos	27
Características da equipe	28
Gerente de Projeto	28
Coach	29
Analista de Teste	29
Redator Técnico	29
Desenvolvedor	29
Capítulo 2 – Desafios do desenvolvimento de software	30
Desenvolvimento tradicional	32
As influências do modelo de fabricação industrial no desenvolvimento tradicional	
34	
Estatísticas	37
Problemas nas premissas do desenvolvimento tradicional	38
Desenvolvimento ágil - uma abordagem alternativa	39
Premissas do desenvolvimento ágil	41
Desenvolvimento Iterativo	42
Capítulo 3 – Valores do XP	44
Feedback	44
Comunicação	46

Simplicidade	48
Coragem	50
Coragem para desenvolver o software de forma incremental	51
Manter o sistema simples	51
Permitir que o cliente priorize as funcionalidades	52
Fazer os desenvolvedores trabalharem em par	52
Investir tempo em refactoring	52
Investir tempo em testes automatizados	53
Estimar as estórias na presença do cliente	54
Expor o código a todos os membros da equipe	54
Integrar o sistema diversas vezes ao dia	54
Adotar um ritmo sustentável	54
Abrir mão de documentações que servem como defesa	55
Propor contratos de escopo variável	56
Propor a adoção de um processo novo	56
Capítulo 4 – Cliente Presente	57
A metáfora do carro em linha reta	59
Confiança: um sub-produto da presença do cliente	61
Por que é difícil ter o cliente presente?	63
A sala de guerra (war room) com o cliente presente	64
A sala de guerra com o cliente ausente	65
A sala de guerra em outro prédio	65
O que acontece com os projetos quando o cliente não está presente?	66
Um processo contínuo de conscientização	67
Capítulo 5 – O jogo do planejamento	69
Dividindo as responsabilidades	69
Direitos do cliente	70
Direitos do desenvolvedor	70
Escrevendo estórias	70
Tarefas	72
Exemplos	72
Estimando as estórias	73
Usando pontos para estimar	73
Estimando por comparação	74
Estimando em equipe	75
Planejando os releases	77
Priorizando as estórias de cada release	78
Planejando as iterações	79
Dependências técnicas	83
Iterações são diferentes de releases	84
Encerrando uma iteração	85
Encerrando um release	85

Capítulo 6 – Stand up meeting	86
Capítulo 7 – Programação em par	89
Os efeitos sobre a produtividade da equipe	91
A pressão do par	92
Revezamento	93
A disseminação de conhecimento	93
Desafios da programação em par	95
A organização do escritório	95
A visão gerencial	96
O relacionamento humano	97
Competição	98
Capítulo 8 – Refactoring	99
O software é como a nossa casa	101
Capítulo 9 – Desenvolvimento guiado pelos testes	104
Por que devemos testar?	104
Testar é investir	105
Testando no XP	108
Testes de unidade	108
Automatizando os testes de unidade	111
Desafios na utilização dos testes de unidade	113
Perguntas sobre os testes de unidade	115
Testando a entrega do sistema	120
Exemplo da utilização de testes de unidade	121
Testes de Aceitação	138
Quem cria e executa estes testes?	138
Testando em cada iteração	139
Automação dos testes de aceitação	140
Lidando com defeitos	141
Exemplo de um teste de aceitação	142
Capítulo 10 – Código Coletivo	144
Capítulo 11 – Padrões de codificação	147
Características do padrão	148
Mantendo o padrão	149
Dificuldades na adoção de um padrão	150
Capítulo 12 – Design simples	151
Design tradicional	151
O custo de uma alteração no XP	153
Valores do XP	156
Estratégia	156
Definindo simplicidade	157
Representações do design	158

Frameworks	161
Testemunho de Marcos Mamede	162
Testemunho de Renato Fiche Junior	163
Capítulo 13 – Metáfora	165
Produzindo metáforas	169
Capítulo 14 – Ritmo sustentável	171
O ritmo sustentável é mais produtivo	172
A dura realidade	174
Capítulo 15 – Integração contínua	176
Integrando continuamente	177
Código coletivo	178
As fases pelas quais o código passa	178
Máquina separada para a integração	180
Ferramentas	181
Conflitos na integração	182
Considerações finais	182
Capítulo 16 – Releases curtos	184
Retorno do investimento	185
Fluxo de caixa de um projeto tradicional	185
Fluxo de caixa de um projeto XP	186
Geração de Valor	188
Gestão do risco	189
Desafios	190
Capítulo 17 – A organização do ambiente de trabalho	192
Mesas e cadeiras	192
Equipamentos	195
Telefones	196
Mural	196
Quadro branco	197
Calendário	198
Mandamentos	199
Comida	200
Isolamento	201
Impactos sociais	201
Benefícios	202
Capítulo 18 – A equipe de desenvolvimento	204
Gerente de Projeto	204
Coach	206
Analista de Teste	206
Redator Técnico	207
Desenvolvedor	208

Capítulo 19 – A documentação do projeto	209
Por que documentar?	209
Até que ponto documentar?	210
O uso incorreto da documentação	210
Quando documentar?	211
Quais documentos compõem a documentação do XP?	213
Estória	214
Testes de Aceitação	214
Testes de Unidade	214
Javadoc	215
Modelo de Classes	215
Modelo de Dados	216
Processos de Negócio	216
Manual do Usuário	217
Acompanhamento Diário	217
Acompanhamento do Projeto	217
Fotos	217
Capítulo 20 – Vendendo o XP	219
Como vender o XP	219
Serviço x Commodity	220
Commodity	220
Serviço	221
Contrato de Escopo Fechado	222
Escopo fechado e qualidade	224
Contratos de escopo variável	225
Registrando os requisitos	228
Conclusão	229
Estratégias de venda	231
Quem é o seu maior obstáculo no cliente	232
Capítulo 21 – Seu primeiro projeto usando o XP	233
Por que os primeiros dias são tão importantes?	233
A infra-estrutura	235
Ambiente de desenvolvimento (IDE)	237
Ferramenta para build	239
Repositório de código ou sistema para controle de versão	240
Teste de unidade	246
Período de set up	246
Lidando com as preocupações da equipe	247
Lidando com as expectativas do cliente	248
Lidando com as primeiras estimativas	249
Estabelecendo prioridades	252
Presença do cliente	252
Simplicidade	253
Desenvolvimento guiado pelos testes	253

Capítulo 22 – Métricas do planejamento	254
O mural	254
O quadro de acompanhamento diário	258
Acompanhamento das tarefas extras	261
Retrospectiva	264
Montar a agenda	265
Montar a linha do tempo	266
Levantar o que funcionou bem	267
Levantar o que precisa melhorar	267
Priorizar	268
Levantar as ações	269
Capítulo 23 – O surgimento do Extreme Programming	271
Capítulo 24 – Quando o XP não deve ser utilizado	276
Sistema de premiação	276
Contratos de escopo fechado	277
Clientes que fazem questão de um grande número de artefatos	277
Escritório	278
Mudanças	278
Apoio	278
Avaliação da cultura organizacional	279
Capítulo 25 – XP e a UML	280
Vantagens	283
Capítulo 26 – XP na universidade: a formação de uma nova geração	285
Re-avaliando a visão da universidade	286
Algumas estratégias para mudar o ensino técnico	287
Conceitos de XP introduzidos nos primeiros períodos	290
O futuro do ensino de engenharia de software	291
Capítulo 27	292
Aumentando a competitividade global do software brasileiro	292
De dentro para fora	293
De Cabeça para baixo	293
Uma nova abordagem	295
Contratos	297
O que você pode fazer	298
Biografias dos autores	298
Apêndice A – Glossário	300
Apêndice B – Bibliografia	302
Apêndice C – Sites importantes	305
Apêndice D – sSoftwares	306