



Contexto Inicial

Este producto puede usarse en cualquier proyecto en el que debido al resultado de la estimación de una tarea, por el cual se observe que puede completarse en unas pocas horas y que además pueda agruparse con otra/s tareas, se haga.

Si la tarea en cuestión es demasiado sencilla o lleva muy poco tiempo realizarla será necesario combinarla con otra.



Contexto Resultante

Los desarrolladores obtienen nuevas tareas como resultado de la agrupación de tareas sencillas.



Problema

Los desarrolladores deben ser capaces de estimar cada tarea, y de agruparlas entre si en el caso de que sea posible su implementación en unas pocas horas y sean complementarias.



Restricciones (*Forces*)

- **Características de las organizaciones:** Este patrón puede utilizarse en los proyectos existentes en cualquier tipo de compañía.
- **Tipo de sistema a desarrollar:** Este producto puede utilizarse en proyectos en los que los requerimientos de usuario sean cambiantes.
- **Tipo de Cliente:** Debe existir, o debe conseguirse, que el área de negocio destinataria del desarrollo se implique en la consecución del mismo.
- **Heurísticas de uso:** :Si se necesita disponer urgentemente del aplicativo o de algunas de sus funcionalidades.



Roles

- Preparador (1)
- Desarrolladores (2 a 12)



Lecciones Aprendidas

- En el documento de entrada *Tareas Historias versión X Programador Y* el campo indicando que la tarea es sencilla ha de estar marcado.
- En el documento de salida *Tareas Historias versión X* se añaden al final de documento las nuevas tareas resultantes de la unión de las que tenían el campo en cuestión marcado, eliminando estas últimas tareas.
- En el documento de entrada *Tareas Historias versión X Programador Y* se añaden al final de documento las nuevas tareas resultantes de la unión, eliminando estas últimas.
- Los desarrolladores agrupan las tareas si la estimación y características de ellas lo permiten.
- El programador debe agrupar un conjunto de tareas compatibles entre si y cuyas estimaciones no superen unas cuantas horas.



Nivel de Madurez

- Este Patrón de Producto no se relaciona con ningún nivel de madurez(N/A).



Conocimientos y Habilidades Básicos



Conocimientos

- Conocimiento del estándar de codificación que define la propiedad del código compartido así como las reglas para escribir y documentar el código y la comunicación entre diferentes piezas de código desarrolladas por diferentes equipos. Los programadores las han de seguir de tal manera que el código en el sistema se vea como si hubiera estado escrito por una sola persona.
- Conocimiento de la visión común de cómo funciona el programa en el que se desarrollan las actividades.



Habilidades

- Capacidad de trabajo en grupo. Todos en un equipo XP contribuyen de la manera que pueden.
- Predicción de qué se habrá terminado para la fecha de entrega, y determinación de qué hacer después.
- Capacidad de programación de a pares. Además de generar mejor código y pruebas, sirve para comunicar el conocimiento a través de los equipos.



Recursos de Información

- Álvarez, José R. y Arias Manuel. Método Extreme programming. Recuperado el 2010-03-05 de <http://www.ia.uned.es/ia/asignaturas/adms/GuiaDidADMS/node61.html>
- Anaya Villegas, Adrian. A proposito de programación extrema XP(extreme Programming). Recuperado el 2010-02-10 de <http://www.monografias.com>
- Beck, K.(2000), Una explicación de la programación extrema. Aceptar el cambio. Ed. Addison Wesley.
- De Seta, Leonardo. Una introducción a Extreme Programming. Recuperado el 2010-03-02 de <http://www.dosideas.com/noticias/metodologias/822-una-introduccion-a-extreme-programming.html>
- Extreme Programming: A gentle introduction. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.extremeprogramming.org/>
- Joskowicz, José. Reglas y prácticas en Xtreme Programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://iie.fing.edu.uy/~josej/docs/XP%20-%20Jose%20Joskowicz.pdf>
- Letelier, Patricio y Panadés M^a Carmen. Metodologías Ágiles en el desarrollo de software: extreme programming. Recuperado el 2010-03-15 de <http://www.willydev.net/descargas/masyxp.pdf>
- Newkirk, James y Martin, Robert C.(2001), La programación Extrema en la Práctica. Ed Addison Wesley.