

XP: Extreme Programming



English



Patrones de Productos Relacionados

- Patrón Asignar Tarea
- Patrón Clasificar por Riesgo
- Patrón Clasificar por Valor
- Patrón Diseñar
- Patrón Dividir Historia
- Patrón Dividir Tarea
- Patrón Escribir Casos de Prueba
- Patrón Estribir Historia
- Patrón Escribir Pruebas Funcionales
- Patrón Establecer Ambito Versión
- Patrón Establecer Balanceo
- Patrón Establecer Factor de Carga
- Patrón Establecer Velocidad
- Patrón Estimar Historia
- Patrón Estimar Tarea
- Patrón Generar Código
- Patrón Integrar
- Patrón Modificar Casos de Prueba
- Patrón Modificar Integración
- Patrón Pruebas de Integración
- Patrón Pruebas Funcionales Historia
- Patrón Pruebas Unitarias
- Patrón Recuperación Tareas
- Patrón Registrar Progreso
- Patrón Transformar Historia en Tareas
- Patrón Unir Tarea



Metodos y Modelos Relacionados

- Ninguno



Ejemplos

- Ninguno



Video Explicación

- No aplica



Descripción

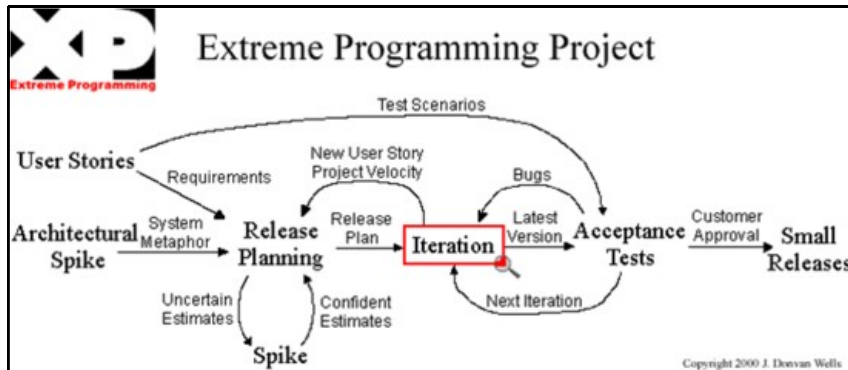
XP es una de las llamadas metodologías ágiles de desarrollo de software más exitosas de los tiempos recientes. La metodología propuesta en XP está diseñada para entregar el software que los clientes necesitan en el momento en el que lo necesitan.

Se basa principalmente en la simplicidad, la comunicación e interacción permanente con el cliente (comprobación de requisitos constante) y en el "pair-programming", que es la técnica de programación por parejas donde uno de los programadores escribe código y el otro lo prueba.

Los valores que fomenta XP son los siguientes:

- Comunicación
- Simplicidad
- Realimentación
- Coraje

El modelo de un proyecto XP se muestra en la siguiente imagen:





Restricciones (*Forces*)

- **Tipo de Organización:** PyMEs, Grandes Empresas.
- **Tipo de Sistema:** Aplica a todos los tipos de sistemas.
- **Paradigma de Programación:** Orientado a Objetos.



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://ie.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.
-