



IME-USP

Extending Extreme Programming With Practices From Other Methodologies

Danilo Sato, Dairton Bassi, Alfredo Goldman

DCC-IME/USP - Departamento de Ciência da Computação do
Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo

AgilCoop 



Extreme Programming

- Metodologia proposta por Kent Beck
- Primeira versão: 1999
- Segunda versão: 2004
- O que mudou?

AgilCoop 



XP - Primeira Versão

- 4 Valores
- 12 Práticas
- Após um certo tempo:
 - “*Fix XP when it breaks*”
- Ênfase em “Como?” XP funciona

AgilCoop 



XP - Segunda Versão

- 5 Valores (+Respeito)
- 14 Princípios
- Práticas
 - 13 Primárias
 - 11 Corolárias
- Ênfase no “Por quê?” XP funciona

AgilCoop 



Métodos Ágeis

- Processos empíricos
- Ciclos de inspeção e adaptação
- Outras metodologias:
 - Scrum
 - Crystal
 - Lean

AgilCoop 



Práticas Propostas

- Reuniões em Pé (*Stand-Up Meetings*)
- Retrospectivas
- Limite para Refatoração
- Quadro de Histórias/Tarefas
- Personas

AgilCoop 



Reuniões em Pé

- Contexto:
 - Reforçar o comprometimento com o objetivo da iteração
 - Ciclos curtos de *feedback*
- *Background*:
 - Scrum
 - Valores: simplicidade, *feedback* e comunicação
 - Princípios: humanidade e aceitação da responsabilidade

AgilCoop 



Reuniões em Pé

- Mecânica:
 - Participantes em pé
 - Reunião curta (15 minutos)
 - Geralmente no início do dia (mesmo lugar/horário)
 - 3 perguntas: “O que fiz ontem?”, “O que farei hoje?” e “Tenho algum obstáculo?”
 - Respostas direcionadas à equipe
 - Problemas são discutidos depois

AgilCoop 



Retrospectivas

- Contexto:
 - A equipe reflete e adapta seu processo
 - Melhoria contínua
- *Background:*
 - Crystal
 - Valores: comunicação, *feedback* e respeito
 - Princípios: humanidade, oportunidade, reflexão, melhoria, benefício mútuo e qualidade

AgilCoop 



Retrospectivas

- Mecânica:
 - Realizadas ao fim da iteração
 - Ambiente seguro: não menciona nomes
 - Histórico de eventos relevantes na iteração
 - Equipe discute: “O que funcionou?”, “O que pode melhorar?” e “Quais os desafios atuais?”
 - Os itens de cada categoria são priorizados
 - Os mais importantes são colocados num pôster na Área de Trabalho Informativa

AgilCoop 



Limite para Refatoração

- Contexto:
 - Com o tempo, o código acumula “débito técnico”
 - A equipe nem sempre refatora constantemente
- *Background:*
 - Refatoração deve ser feita freqüentemente
 - Valores: comunicação, *feedback*, coragem e simplicidade
 - Princípios: aceitação da responsabilidade, qualidade, oportunidade, melhoria, benefício mútuo e economia

AgilCoop 



Limite para Refatoração

- Mecânica:
 - Gráfico com o número de refatorações pendentes
 - Dois limites: Zona de Conforto (CF) e Zona Crítica (CR)
 - Funciona como “radiador de informação”
 - Atualizado diariamente pelo tracker
 - Entre CF e CR: Atenção!
 - Acima de CR: Toda a equipe deve refatorar para chegar a CF
 - CR e CF devem ser baixos e adaptados pela equipe

AgilCoop 



Quadro de Histórias/Tarefas

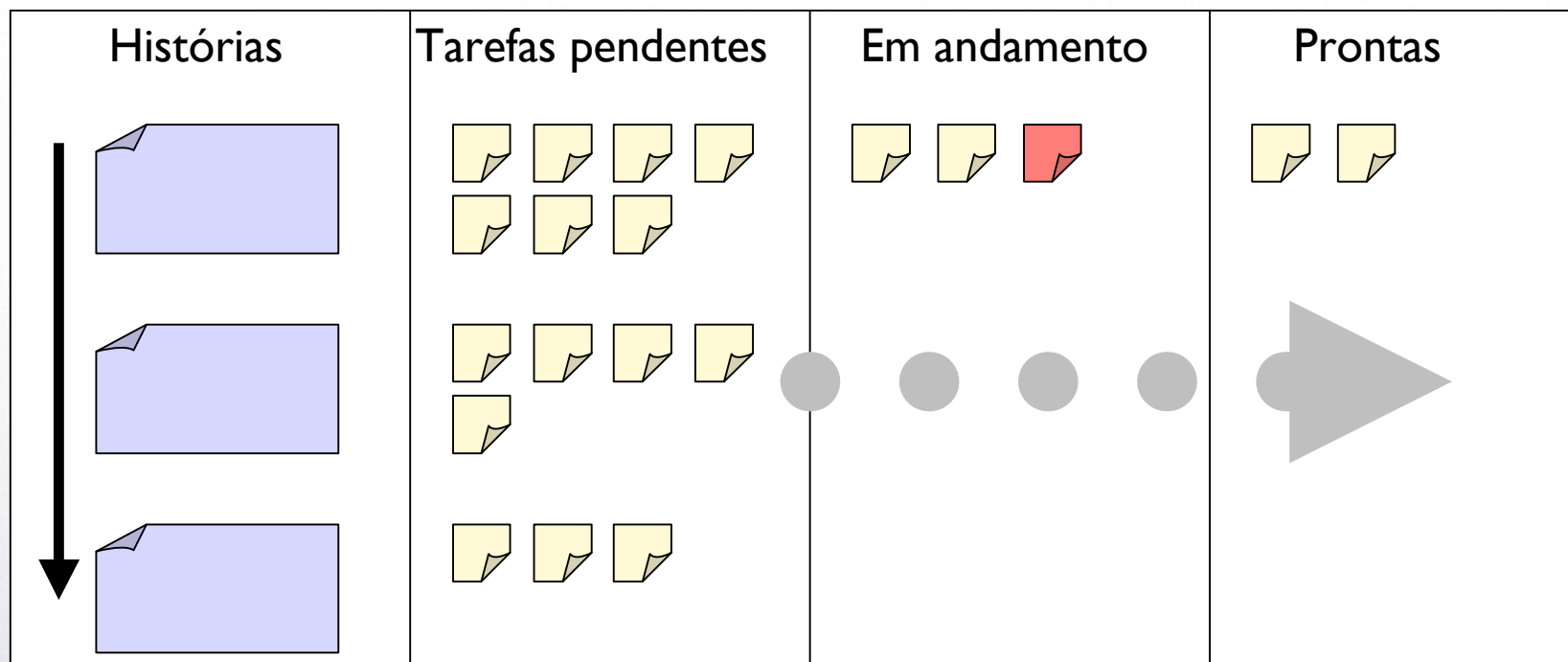
- Contexto:
 - Histórias muito grandes demoram para progredir
 - Trabalho em múltiplas histórias gera atrasos
- *Background:*
 - Lean (*kanban*)
 - Valores: comunicação e *feedback*
 - Princípios: passos pequenos, fluxo e economia

AgilCoop 



Quadro de Histórias/Tarefas

- Mecânica:



AgilCoop



Personas

- Contexto:
 - Identificar diferentes tipos de usuários do sistema
 - Cenários típicos de uso por diferentes usuários
- *Background:*
 - Alan Cooper (*Interaction Designer*)
 - Valores: comunicação (metáfora)
 - Princípios: humanidade, diversidade e qualidade



Personas

- **Mecânica:**
 - É um usuário fictício que representa um grupo de usuários do sistema
 - Captura principais comportamentos de uso e conhecimento
 - Foto, nome, dados demográficos, interesses pessoais no sistema, objetivos ao utilizar o sistema, habilidades, personalidade, etc.
 - A definição das personas é incremental e refinada iterativamente
 - No início é importante capturar apenas os principais grupos de usuário, e os cenários típicos

AgilCoop 



Conclusões

- Métodos ágeis devem ser adaptativos
- Práticas adaptadas em nossa experiência:
 - Reuniões em Pé
 - Retrospectivas
 - Limite para Refatoração
 - Quadro de Histórias/Tarefas
 - Personas
- Não necessariamente devem ser utilizadas sempre
- Cada equipe deve refinar conforme seu contexto

AgilCoop 



IME-USP

Perguntas?

- {dtsato, dairton, gold}@ime.usp.br
- www.agilcoop.org.br

AgilCoop 