



IME-USP

“Bootstrap” e “Split Personality” Anti-Práticas no Ensino de Métodos Ágeis

Alexandre Freire, Fabio Kon e Alfredo Goldman
Apresentação: Dairton Bassi

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

AgilCoop 



Padrões

- Padrões
 - Boas soluções para problemas conhecidos
- Anti-padrões
 - Abordagens que devem ser evitadas para solucionar um problema



Práticas

- Práticas

- Técnicas usadas para melhorar o dia-a-dia de trabalho

- Anti-práticas

- Uma prática que tem a intenção de melhorar mas que provoca efeitos colaterais indesejados



As Práticas de XP

- No início 12 práticas
- Depois: “Conserte XP quando necessário”
- Segunda versão de XP: 24 práticas
 - 13 práticas primárias
 - 11 práticas corolárias



As Anti-Práticas

- Bootstrap
- Split Personality



Projetos

- Laboratório de XP - IME/USP
 - Colméia
 - Cigarra
- Empresa Paggo
- ALESP - Assembléia Legislativa do Estado de São Paulo



Bootstrap

Contexto

- Equipes inexperientes
- Várias pessoas na equipe
- Pouco ou nenhum código pronto



Problemas

- Muita dependência
- Difícil paralelizar o trabalho
- Falta confiança
- Resistência às práticas
- Pouca integração



Ações

- Quebrar histórias (storyotypes)
- Introduzir tarefas de estudo
- Separar a implementação dos testes
- Usar soluções de código aberto



Mais Ações

- Criar um modelo inicial
- Criar um pequeno núcleo com TDD
- Aliviar algumas práticas de XP por pouco tempo



Split Personality

Contexto

- O cliente não está presente
- O coach assume o papel do cliente



Cliente-Coach



Problemas

- A equipe tem dificuldades em separar as vontades do cliente dos desejos do coach
- O coach fica confuso, sem saber quando agir como coach e quando agir como cliente



Ações

- Ter representantes do cliente presentes
- Usar acessórios, como um chapéu, para diferenciar a atuação como coach ou cliente



IME-USP

Referências

- Andrea, J. (2001). Managing the Bootstrap Story in an XP Project. In *Proceedings of XP 2001*, North Carolina.
- Beck, K. and Andres, C. (2004). *Extreme Programming Explained: Embrace Change, 2nd Edition*. Addison-Wesley, 2 edition.
- Brazilian Ministry of Culture (2003). Digital culture department. http://www.cultura.gov.br/foruns_de_cultura/cultura_digital/index.html.
- Brown, W.J., H. M. and Thomas, S. (2000). *AntiPatterns in Project Management*, John Wiley & Sons.
- Coplien, J. and Harrison, N. (2004). *Organizational Patterns of Agile Software Development*. Prentice-Hall, Inc. Upper Saddle River, NJ, USA.
- Dubinsky, Y. and Hazzan, O. (2006). Using a role scheme to derive software project metrics. *Journal of Systems Architecture*, 52:693–699.
- Freire, A., Gatto, F., and Kon, F. (2005a). Cigarra-A Peer-to-Peer Cultural Grid. In *Anais do 6o Workshop sobre Software Livre (WSL 2005)*, pages 177–183.
- Freire, A., Goldman, A., Ferreira, C. E., Asmussen, C., and Kon, F. (2004). Mico - university schedule planner. In *Anais do 5o Workshop sobre Software Livre (WSL2004)*, pages 147–150, Porto Alegre.
- Freire, A., Kon, F., and Torteli, C. (2005b). Xp south of the equator: An experience implementing xp in brazil. In *Proceedings of the XP 2005 Conference*, volume 3556 of *Lecture Notes on Computer Science*, pages 10–18. Springer.
- Goldman, A., Kon, F., Silva, P. J. S., and Yoder, J. W. (2004). Being Extreme in the Classroom: Experiences Teaching XP. *Journal of the Brazilian Computer Society*, 10(2):1–17.
- Hedin, G., Bendix, L., and Magnusson, B. (2003). Coaching Coaches. In *Proceedings of 4th International Conference on Extreme Programming and Agile Processes in Software Engineering (XP 2003)*, volume 2675, pages 154–160. Springer.
- Jackson, A., e. a. (2004). Behind the Rules: XP Experiences. In *Proceedings of the 2004 Agile Development Conference*, Salt Lake City.
- Kuranuki, Y. and Hiranabe, K. (2004). AntiPractices: AntiPatterns for XP Practices. In *Proceedings of the 2004 Agile Development Conference*, Salt Lake City.
- Martin, A., R. B. and Noble, J. (2004). The XP Customer Role in Practice: Three Studies. In *Proceedings of the 2004 Agile Development Conference*, Salt Lake City.
- Meszaros, J. (2004). Using Storytypes to Split Bloated XP Stories. In *Proceedings of the XP/Agile Universe 2004*, volume 3134, pages 73–80, North Carolina, Springer.
- Mugridge, R., MacDonald, B., Roop, P., and Tempero, E. (2003). Five Challenges in Teaching XP. In *Proceedings of 4th International Conference on Extreme Programming and Agile Processes in Software Engineering (XP 2003)*, volume 2675, pages 406–409. Springer.
- Paggo (2003). Paggo. <http://www.paggo.com.br>.
- Tomek, I. (2002). What i Learned Teaching XP. In *Proceedings of the 2002 OOPSLA Educators Symposium*, Seattle.



IME-USP

Perguntas

?

{alex, kon, gold}@ime.usp.br

dairton@ime.usp.br

AgilCoop 