

Stage pratique de 4 jour(s)

Réf : XPO

Participants

Chefs de projets, analystes concepteurs, responsables qualité, responsables méthodes.

Pré-requis

Connaissances de base du langage Java. Expérience requise en tant que participant à un projet informatique.

Prix 2021 : 2550€ HT

Dates des sessions

PARIS

16 fév. 2021, 25 mai 2021
06 juil. 2021, 19 oct. 2021

Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples exercices à réaliser (50 à 70% du temps).

Compétences du formateur

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

Moyens pédagogiques et techniques

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.

- A l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.

Méthode Agile eXtreme Programming

L'eXtreme Programming ou XP, est un recueil de pratiques de développement qui fait référence dans le monde agile. Au travers de ce stage, vous découvrirez les principes et valeurs essentielles qui les ont construites et vous apprendrez à les utiliser pas à pas dans vos projets.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Connaître les valeurs et les principes de l'eXtreme Programming
Auditer du code et appliquer les principes de conception simple
Installer et utiliser un serveur d'intégration
Calculer une vélocité d'équipe pour assurer des livraisons régulières et garder un rythme soutenable
Mettre en œuvre différents types de tests en eXtreme Programming
Identifier des user stories et construire une release planning

1) Présentation générale

2) Les bonnes pratiques de codage XP

3) L'organisation de la production en eXtreme Programming

4) Les tests avec eXtreme Programming

5) Gérer son projet avec XP

Travaux pratiques

Comprendre au mieux l'application des pratiques XP en s'appuyant sur une batterie d'outils Open Source autour du langage de programmation Java.

1) Présentation générale

- Les méthodes Agiles.
- Le positionnement d'XP.
- Objectifs d'XP.
- Une évolution pour la conduite de projets informatiques.
- Historique. Théorie.

2) Les bonnes pratiques de codage XP

- Panorama. Métaphores.
- Conventions de codage. Utilisation de l'outil Checkstyle.
- Travail en binôme. Propriété collective du code.
- Conception simple et de qualité.
- Principes de conception : KISS, Keep It Simple Stupid. DRY, Don't Repeat Yourself. YAGNI, You Aren't Gonna Need It".

Travaux pratiques

Revoir du code vérifié par Checkstyle. Appliquer les principes de conception simple.

3) L'organisation de la production en eXtreme Programming

- L'intégration continue, pratique issue de l'eXtreme Programming.
- Mise en place d'un serveur d'intégration continue.
- Livraisons régulières. Rythme soutenable. Client sur site.

Travaux pratiques

Installer et utiliser le serveur d'intégration. Calcul de vélocité d'équipe pour assurer des livraisons régulières.

4) Les tests avec eXtreme Programming

- Tests unitaires et fonctionnels.
- Tests unitaires avec JUnit.
- Tests fonctionnels Web avec Selenium.
- Tests fonctionnels métiers avec Fit et FitNesse.
- Refactoring.
- TDD, développement piloté par les tests.
- Définition et principes TDD, cycle de développement, documentation par les tests.

Travaux pratiques

Refactoring d'un code existant. Mise en œuvre de tests unitaires avec JUnit. Mise en œuvre de tests d'IHM avec Selenium. Mise en œuvre de tests fonctionnels avec FitNesse.

5) Gérer son projet avec XP

- La constitution d'une équipe. Par où commencer ?
- L'expression du besoin.
- Conception du planning.
- Le déroulement du projet : conception, tests, livraisons, feedback...
- Préparer et suivre les itérations.

• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

- Gestion du changement. Communication.
- Gestion des risques.

Travaux pratiques

Identifications des user stories et définition d'un planning.