

《解析极限编程（影印版）》

图书基本信息

书名：《解析极限编程（影印版）》

13位ISBN编号：9787508313146

10位ISBN编号：7508313143

出版时间：2003-9-1

出版社：中国电力出版社

作者：Kent Beck

页数：216

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《解析极限编程（影印版）》

内容概要

极限编程（XP）的构思和发展是针对小型团队进行软件开发时，在下面不确知的、变化的需求时所产生的特定需要的。这一新的、轻量级的方法学对许多传统思维提出了挑战，这其中包括一个一直以来的假设，即在软件开发过程中，对软件进行一个小小的改动就必然会使其开发成本大大增加。极限编程认可软件开发工程应该节约成本，而且一旦实现了某种节约就应该以开发利用。

《解析极限编程（影印版）》

作者简介

Kent Beck：拥有并经营着First Class软件公司，在这里他把主要精力放在两个最大的兴趣上——模式和极限编程。他一直在研究软件开发的先驱模式、CRC卡、HotDraw画图编辑器框架、xUnit单元测试框架以及测试为先的编程。他发表了五十多篇关于编程的文章。

《解析极限编程（影印版）》

书籍目录

Foreword Preface Section 1 The Problem Chapter 1 Risk: The Basic Problem Chapter 2 A Development Episode Chapter 3 Economics of Software Development Chapter 4 Four Variables Chapter 5 Cost of Change Chapter 6 Learning to Drive Chapter 7 Four Values Chapter 8 Basic Principles Chapter 9 Back to Basics Section 2 The Solution Chapter 10 Quick Overview Chapter 11 How Could This Work? Chapter 12 Management Strategy Chapter 13 Facilities Strategy Chapter 14 Splitting Business and Technical Responsibility Chapter 15 Planning Strategy Chapter 16 Development Strategy Chapter 17 Design Strategy Chapter 18 Testing Strategy Section 3 Implementing XP Chapter 19 Adopting XP Chapter 20 Retrofitting XP Chapter 21 Lifecycle of an Ideal XP Project Chapter 22 Roles for People Chapter 23 20-80 Rule Chapter 24 What Makes XP Hard Chapter 25 When You Shouldn't Try XP Chapter 26 XP at Work Chapter 27 Conclusion Annotated Bibliography Glossary Index

《解析极限编程（影印版）》

媒体关注与评论

书评软件开发工程是有趣的、多产的，甚至是大胆的。同时，它也能源源不断地带来商业价值，并保持在我们的掌控之下。极限编程的基本内容包括广泛。为什么极限编程引起很多的争议？某些不喜欢别人批语的人不肯在极限编程中删繁就简。

《解析极限编程（影印版）》

编辑推荐

软件开发工程是有趣的、多产的，甚至是大胆的。同时，它也能源源不断地带来商业价值，并保持在我们的掌控之下。极限编程的基本内容包括广泛。为什么极限编程引起很多的争议？某些不喜欢别人批语的人不肯在极限编程中删繁就简。

《解析极限编程（影印版）》

精彩短评

- 1、当当服务太差了，这本书有两种版本的，一种是英文的另一种是中文的，买这本书的时候本来是点买中文的不知道怎么回事就买了本英文的，居然不给退，嚟，还是老顾客了
- 2、还没有开始看，有人就高诉我这本书很无聊，什么都没有讲。真的很无聊么？因人而异的东西吧。但是由于主要是在论述概念的东西，又不厌其烦的阐述得比较详细，有人会觉得无聊也很正常吧。但是我觉得作者已经很尽力放入一些实际的东西才增加趣味性了。不过概念始终是概念吧，在怎么论述，还是概念。极限编程这玩意儿犹如太极，根本没有模式化的东西。光看实践的东西不是说没有帮助，可决不可能做到意会。所以这本书的价值就在这儿吧。告诉你一些原则，参考注意，后面要怎么玩，自由发挥了。最有感触的是“ Howtodrive ”那个章节。不只是极限编程的出发点。也是生活中做事可以参考的东西。书还没有看完，正好遇到生活中一些乱七八糟的事情，弄得一头胞。回头一看，原来，我应该极限的！看书看晚了.....
- 3、印象最深刻的就是约翰·伍登的“ play to win ”，一只好的团队，拥有良好氛围，积极向上的团队比什么都重要。
- 4、很多地方让人心有戚戚,很多地方让人迷惑不已.
实例有点少,文笔挺枯燥的
- 5、实际上读了第二遍，这次有些感受，书写得很不错，翻译得还算可以。

《解析极限编程（影印版）》

精彩书评

1、 Fine scale feedback* Pair programming* Planning game* Test-driven development* Whole teamContinuous process* Continuous integration* Refactoring or design improvement* Small releasesShared understanding* Coding standards* Collective code ownership* Simple design* System metaphorProgrammer welfare* Sustainable pace-----Coding* The customer is always available* Code the Unit test first* Only one pair integrates code at a time* Leave Optimization till last* No OvertimeTesting* All code must have Unit tests* All code must pass all Unit tests before it can be released.* When a Bug is found tests are created before the bug is addressed (a bug is not an error in logic, it is a test you forgot to write)* Acceptance tests are run often and the results are published

《解析极限编程（影印版）》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com