

《规划极限编程》

图书基本信息

书名：《规划极限编程》

13位ISBN编号：9787115103796

10位ISBN编号：7115103798

出版时间：2002-6-1

出版社：人民邮电出版社

作者：Kent Beck, Martin Fowler

页数：160

译者：曹济

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

《规划极限编程》

内容概要

极限编程（XP）是一种经历过实践考验的轻量级软件开发方法学。制订计划是解决XP难题的关键一环，本书介绍了如何应用XP规划软件项目。

本书通过27章的篇幅探讨了怎样为XP项目的软件开发制订计划并跟踪开发过程。第1章至第4章介绍了为什么需要制定项目计划以及计划的目的；第5章概括性论述了XP项目；之后的第6章至第9章介绍了XP项目需循的一些原则；第10章至第16章介绍了发布计划并讨论了发布计划的各项要素；第17章至第19章介绍了迭代计划；第20章至第26章介绍了其他有关XP项目规划的内容，最后一章提供了让XP计划更适合自己的策略。

本书内容均来自于两位作者担任顾问和讲师的经验以及日益壮大的先期使用XP人员的经验。本书以讲故事的方式讲解枯燥的软件开发过程，实用性与可读性较强，语言轻松活泼，适合于软件开发人员、软件项目管理人员，以及所有想要了解XP的各界人士参考。

《规划极限编程》

作者简介

Kent Beck是Three Rivers学院的创始人，他研究并应用关于软件开发中获取最大价值的课程。他协助开发了CRC卡、HotDraw绘图编辑器框架、xUnit单元测试框架、优先测试编程的再发现和软件开发模式

。

书籍目录

- 第1章 为什么需要有计划
- 第2章 担心
- 第3章 控制软件开发
- 第4章 平衡职权
- 第5章 概述
- 第6章 任务太多
- 第7章 四个变量
- 第8章 昨天的天气
- 第9章 划定项目的范围
- 第10章 发布计划
- 第11章 编写故事
- 第12章 估算
- 第13章 对故事进行排序
- 第14章 发布计划事件
- 第15章 第一个计划

.....

《规划极限编程》

精彩短评

- 1、因项目的失败而理解的极限编程。这本算入门吧。
- 2、不错，需要读遍英文版
- 3、感觉这本书还是不错的，讲了XP的流程，而且每一章都比较短小，看起来也很舒服。感觉更适合PM去读，或者XP的推广人员。

1、本书面向开发主管，以作者的个人观点讲述如何xp。--目前比较认同的观点有：一定要制定计划；xp项目需要有加入团队的客户；预备.....发射.....瞄准.....两周一个迭代周期；每日的站立会议；由客户主持产品上线的演示。--其他的部分我还没有看懂。思考：1即使是建立在真诚，互相尊重的基础上，xp也是需要大量非程序员协助才能实现的工作。2如果现在没有别的更好的管理方法，我们有没有可能改进xp？主要是降低对外界环境的依赖。如何更好的平衡成本质量时间范围？要知道那个韦尔奇也用自己的方法实现了很好的质量。3对于可能尚不能以xp方式工作的团队，以什么方法可以尽快达到符合进行xp的条件？分类：实用性主要内容：面向开发主管，介绍如何计划一个xp项目。如何构架内容：定义 如何做 辅助如何做大纲：+c1-4 计划的目的地问题 为什么要作计划1保证我们在做该做的事情（最重要的，最有商业价值的），我们需要与别人合作，以及随时了解前面两方面是否出现问题。2控制自己的反应而不是去控制事件（作者的哲学观点？）相关前提：真实的信息关键字 计划问题 如何克服fear有关fear,作者认为fear是导致项目进度不透明、不真实的主要原因。对此，他认为合理的划分客户与开发人员的权力可以解决这个问题。问题 什么是开发人员的权力知道项目中的优先级别，有权自己估算和更改估算和有权挑选任务。关键字 权力问题 如何控制引用作者原话“好的项目管理方法可以描述为 预备.....发射.....瞄准.....瞄准.....瞄准.....”问题 如何平衡power业务决策 日期 范围 优先级技术决策 估算问题 如何寻找和引导客户对于不能找到合适客户的项目，是无法xp的。关键字 客户:加入开发团队的“客户”作者描述了什么是好的客户：勇于决策、分析、可以忍受缺陷的交付物，基本上像是程序员的马桶.....或者她就不是一个称职的客户。新的问题是客户为什么要成为这种“客户”呢？有任何利益上的好处么？当一个可以按期提供可运行交付物而程序质量也不比xp团队低多少的非xp团队出现的时候，究竟谁能获得订单呢？+c5 xp项目概述+c6-9 xp项目原则6既然没有足够的时间，那么就少做一点7成本|质量|时间|范围：保持成本&&质量，不要扩大范围，注重时间。8用昨天的成果制定这周的工作。9划定范围，划的小一点，别一次做那么多+c10-16 发布一个xp项目10计划随时都有可能变更11故事 有价值的功能块，独立、完整。故事越短越好。故事有优先级。12估算故事或团队的速度：基于昨天的天气13依照商业价值给故事排序，考虑技术难度。14肯定会有改变故事列表的事情发生15第一个计划，不会很准。16发行的产品各项本身应该是完整的。+c17-19 迭代计划17最重要的法则：不要延期（宁可放弃功能）。为解决的问题-如何协调时间和范围？18制定迭代计划：没有经过测试的代码等于不存在。19跟踪：由客户来演示、有缺陷的也可以接受。如果客户不接受怎么办？事故：由其他团员来承担、或者让客户减少故事。加班是最差的选择。+c20-27 相关的内容20 每天一个站立短会询问最新的进展。22 缺陷：超过一天的升级为故事。

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