

Extrémne programovanie a iné agilné metodológie

Zimný semester 2007/08

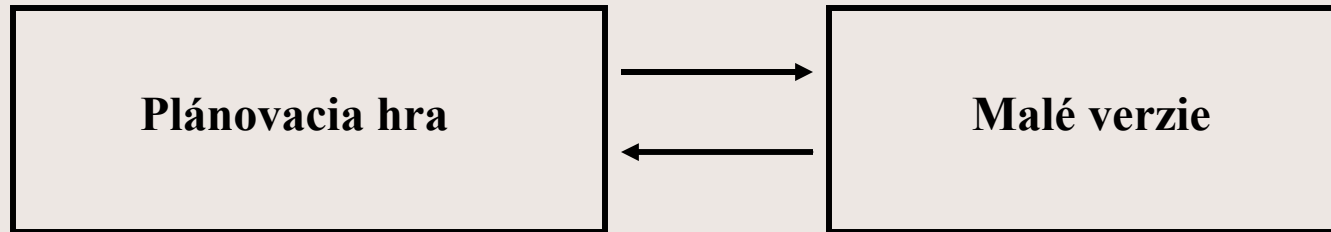
Ing. František Gyárfáš, PhD.

Katedra aplikovanej informatiky

gyarfas@ii.fmph.uniba.sk

<http://www.ii.fmph.uniba.sk/~gyarfas/>

Riadenie projektu v XP



Plánovacia hra

- stanoviť šírku zadania a priority jednotlivých cieľov
- zostaviť tím
- vytvoriť hracie karty zadania

Úloha: Plánovanie

Úloha: Plánovanie ročníkového projektu z XP.

Krok 1: Vytvorte si programovací tím.

Krok 2: Vyberte úlohu na projekt. Definujte jeho metaforu.

Krok 3: Špecifikujte rozsah úlohy, ktorú bude potrebné naprogramovať.

Krok 4: Dohodnite si programovacie prostredie, v ktorom budete úlohu riešiť.

Krok 5: Rozložte si úlohy do jednotlivých hracích kariet.

Krok 6: Vyplňte hracie karty – náplň, rozsah, priorita, čas riešenia.

Krok 7: Vyberte si dvojice, ktoré budú riešiť jednotlivé hracie karty.

Záver: Vytvorte dokument, obsahujúci popis všetkých krokov. Tento dokument mi odovzdá na stránku KAŽDÝ RIEŠITEĽ.

Termín: do 9.12.2007 .