

Extreme Programming

Kent Becks *Extreme Programming Explained: Embrace Change* er oversat til dansk af Lars Thorup under titlen *Introduktion til Extreme Programming*. Det var for mig en kærkommen anledning til at genlæse ”Den ultimative bog om *Extreme Programming*”.

Hvis man som udvikler, tester, projektleder, styregruppemedlem osv. kun læser én bog om året om sit fag – bør dette være bogen i år. Den er letlæst, den indeholder en masse gode ideer og pointer, den er meget pædagogisk og den er udogmatisk og ufrelst. Den præsenterer gamle, velafprøvede ideer i en kontekst, så de fremstår som nye - og så det pludselig bliver påtrængende for læseren at afprøve mindst én af tankerne i sit aktuelle projekt. Og bogen beskriver selvfølgelig også hvordan man gør det – altså trinvis indfører Extreme Programming (XP).

“*XP er en letvægtsmetode til brug for små og mellemstore grupper, der udvikler software mod vage og hyppigt skiftende krav. Denne bog er skrevet for at hjælpe dig med at beslutte, om XP er noget for dig.*”

XP tager udgangspunkt i den grundlæggende problemstilling, at software ikke bliver leveret til tiden og ikke lever op til kundens forventninger. XP indfører en række ”dogmeregler” med henblik på at imødegå problemstillingen:

- planning game (korte afleveringsfrister som planlægges ved tæt afbalancering af forretningsmæssig prioritering og udviklernes estimer)
- hyppige afleveringer,
- metafor (en fælles historie om, hvordan hele systemet virker),
- enkelt design,
- test (test skal køre fejlfrit for at udvikling kan fortsætte, så der udvikles & testes hele tiden),
- refaktorering (forbedring af ikke-funktionel kvalitet uden at ændre den forretningsmæssige funktionalitet),
- parprogrammering,
- fælles ejerskab (alle udviklere må rette i al kode),
- løbende systemintegration,
- 40 timers arbejdsuge,
- kundetilstedeværelse og
- kodenstandarder.

Extreme kommer ind i navnet ”*For di XP trækker den sunde fornuft ud i det ekstreme.*”. Fx:

- der reviewes hele tiden (gennem parprogrammering),
- der testes hele tiden,
- der er hele tiden fokus på at forenkle designet (refaktorering),
- der er hele tiden fokus på at have det enklest mulige design der understøtter den aktuelle funktionalitet

For en (projekt)leder er der en række gode råd at finde i kapitlerne Ledelsesstrategi og Rollelisten (rollen chef) og sidst men ikke mindst generelt i bogen – fordi det selvfølgelig ultimativt er et ledelsesmæssigt ansvar at gå i gang med XP. Og bogen er her hudløst ærlig, bl.a. med et fint kapitel om hvornår man bør fravælge XP.

I artiklen *Den ny bølge i projektledelse* (se www.lysholdt-consulting.com/Artikler/artikler.htm) skriver jeg med reference til Rob Thomsetts regler om Extreme Project Management at “*Projektlederen skal fokusere på at fastholde det ledelses- og forretningsmæssige overblik, for at sikre det forretningsmæssige mål understøttes af den foreslåede arkitektur mv. Det kræver kreative ledelsesprocesser at styre kreative mennesker og processer, og det er projektlederens egentlige udfordring.*” Og det er præcis den udfordring som XP stiller (projekt)lederen overfor.

Så mit forslag til dig som leder/projektleder er:

- Læs bogen, eller endnu bedre: Læs bogen og få dine projektdeltagere til også at læse bogen
- Notér en håndfuld ideer, som du/I tror kan gavne dit/jeres aktuelle projekt
- Diskutér ideerne
- Indfør XP for det største problemområde, jf. kapitlerne Indføring af XP og Opgradering til XP

Jeg har selv nogle ideer om planlægning, metaforer og test, jeg skal tale med mit projekt om efter sommerferien ...

Paul Lysholdt Rasmussen

Kent Beck: *Introduktion til Extreme Programming*, IDG Forlag. ISBN: 87-7843-509-9. Maj 2002. 174 sider. Kr. 249,00