

<<探索极限编程>>

图书基本信息

书名：<<探索极限编程>>

13位ISBN编号：9787115103833

10位ISBN编号：7115103836

出版时间：2002-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：韦克(Wake.W.C.)

页数：154

字数：180000

译者：郑荣林

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：<http://www.tushu007.com>

<<探索极限编程>>

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，本书提供了最佳的XP开发人员的实践途径。

本书共分3部分，第1部分探讨了XP编程规则，其中第1章介绍了XP程序员的编程方法-测试先行的增量编程方法；第2章介绍了XP程序员改进代码的方法-重构。

第2部分探讨了XP团队是如何实践的。

其中第3章介绍了面向团队的实践活动和其他的替代方案；第4章介绍了结对编程实践；第5章介绍了XP程序的体系结构；第6章探索了如何用隐喻驱动不同类型系统的概念化并实现它。

第3部分探讨了XP过程。

第7章描述了版本发布计划；第8章演示迭代的计划游戏；第9章描述迭代过程中客户、程序员和管理人员的日常活动。

本书最后全面总结了XP，并提供了大量的XP参考资源。

本书就XP各方面的具体机制进行了专题探讨，语言轻松活泼，实用性与可读性较强，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的读者参考。

<<探索极限编程>>

书籍目录

第1部分 编程 第1章 如何编程 以增量的方式编程，并且测试先行。

第2章 什么是重构 “重构：改进现有代码的设计。

” -Martin Fowler第2部分 团队实践 第3章 什么是XP团队实践 我们将研究这些实践以及相关内容。

第4章 结对编程效果如何 结对编程令人筋疲力尽，但它又卓有成效。

第5章 体系结构在哪里 体系结构体现在探究中，体现在隐喻中，体现在第一次迭代以及别的地方。

第6章 什么是系统隐喻 “系统隐喻是一种描述，每个人-客户、程序员和经理都可以使用它来讲述系统是如何工作的。

” -Kent Beck第3部分 过程 第7章 如何计划版本？

故事是什么？

编写、估算和故事的优先级排序。

第8章 如何计划迭代 可以把迭代计划想象为棋盘游戏。

第9章 客户、程序员、经理是如何度过典型的一天的 客户：解答问题、测试和指导 程序员：测试、编码和重构 经理：项目经理、跟踪者和教练 第10章 结束语参考文献

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:<http://www.tushu007.com>