

Animée par David Bock

## Quelques mots sur l'animateur

- David Bock dispose de plusieurs années d'expérience dans le développement logiciel, la gestion de projet et le coaching autant dans le secteur privé que public.
- David est le président du « Northern Virginia Java User Group », l'éditeur du site d'O'Reilly [www.onjava.com](http://www.onjava.com).
- Il a animé de nombreuses conférences tel que le « No Fluff Just Stuff Software Symposiums ». En janvier 2006, David Bock obtient le statu de « Java champion ».
- Il a aussi participé à plusieurs panels «JCP» (Java Community Process), y compris celui de la plateforme Java 6 et le « Java Module System ».

○ A l'issue de cette formation, les stagiaires sont à même de :

- Maitriser les différentes techniques de planification agiles
- Maitriser les bonnes pratiques de « l' Extreme Programming » (XP)
- Comprendre et gérer les « User Stories »
- Maitriser les outils utilisés pour l'intégration continue
- Travailler efficacement en « Pair Programming »
- Travailler avec Scrum et XP dans un même projet

## ○ Informations

- Public : Développeurs, Architectes, Testeurs, Ingénieurs qualité
- Prix : 1300 Euros par stagiaire pour les 2 jours
- Type de formation : Inter-entreprise
- Dates : 29 et 30 mars 2010
- Pré-requis : Connaissances techniques de l'écosystème Java



Méthodes pédagogique : 50% de travaux pratiques.

Il est nécessaire pour cette formation que les stagiaires soient munies d'ordinateurs portables.

## Première journée – Matin

- 09:00 - 09:30- Préparation, format du cours, les attentes de chacun, l'agenda et le planning
- 09:30 - 10:00- Les origines et l'historique d'XP
- -- Pause de 15 minutes –
- 10:15 - 11:45- Résumé des principales pratiques
- 11:45 - 12:15- Les principales pratiques: Travailler ensemble dans un but commun
- Pause déjeuné d'une heure

## Première journée – Après-Midi

- 13:15 - 13:45- Les itérations et le déroulement du « planning game »
- 13:45 - 14:15- L'art et la manière des « User Story »
- 14:15 - 14:45- La planification de projet et les outils de pilotage
- -- Pause de 15 minutes –
- 15:00 - 15:30- Exercice de « planning game »
- 15:30 - 16:00- Les différentes techniques de planification agile
- 16:00 - 16:30- Exercice d'estimation de « Stories »
- -- Pause de 15 minutes –
- 16:45 - 17:30 – Rétrospective de la première journée: Résumé et questions



## Deuxième journée – Matin

- 09:00 - 10:30- Les techniques de test: unitaires, fonctionnelles, d'intégration et de recettes utilisateurs
- -- Pause de 15 minutes --
- 10:45 - 11:15- Le refactoring: Exemples concrets
- 11:15 - 11:45- Les outils utilisés pour de l'intégration continue
- 11:45 - 12:15- L'agilité: le principe de la simplicité
- -- Pause déjeuné d'une heure

## Deuxième journée – Après-midi

- 13:15 - 13:45- La culture de l'équipe: la propriété collective, les standards de code et une vélocité de travail tenable
- 13:45 - 14:15- Le «pair programming»: Revue de code continue
- 14:15 - 14:45- Un exercice de «pair programming»
- --Pause de 15 minutes --
- 15:00 - 15:30- XP dans la pratique: Une étude sur un cas concret
- 15:30 - 16:00- XP et Scrum
- 16:00 - 16:30- Les bonnes habitudes prises pas les équipes XP qui fonctionnent
- 16:30 - 17:00- Rétrospective de la seconde journée: Résumé des attentes de la classe et rétrospective

