

Sadržaj

1. Uvod	3
2. Upravljanje razvojem softvera	6
2.1. Klasične metodologije programiranja	7
2.1.1. Code – fix	7
2.1.2. Waterfall	9
2.1.3. Rational Unified Process (RUP)	11
3. Agilni razvoj softvera	13
3.1. Agilna metodologija nasuprot klasičnim	15
3.2. Manifest agilne metodologije	21
3.3. Ukratko o agilnim metodama	23
3.3.1. Industrijsko Ekstremno Programiranje (IXP)	23
3.3.2. Scrum	25
3.3.3. Agilno modelovanje (AM)	27
3.3.4. Ostale agilne metode	28
4. Ekstremno programiranje	29
4.1. Nastanak	29
4.2. Definicija	30
4.3. Vrijednosti	31
4.4. Principi	32
4.5. Aktivnosti	34
4.6. Obavezna praksa u XP	35
4.6.1. Programiranje u paru	37
4.6.2. Planiranje igre	39
4.6.3. Razvoj vođen testovima (TDD)	41
4.6.4. Cjelokupnost tima	48
4.6.5. Stalna integracija	51
4.6.6. Poboljšanje dizajna (refaktorisanje)	53
4.6.7. Male verzije	56
4.6.8. Standardi kodiranja	56
4.6.9. Kolektivno vlasništvo koda	57
4.6.10. Jednostavan dizajn	58
4.6.11. Metafora u sistemu	60
4.6.12. Održivi korak	61
4.7. XP kao cjelina	63
4.7.1. Evolutivni dizajn	65
4.7.2. Odnos sa UML	66
4.7.3. Odnos sa Uzorima (paternima)	67
5. Uvođenje XP	68
5.1. Primjena	69
5.1.1. Alati	70
5.2. Kritika	73
6. Zaključak	75
7. Literatura	77
7.1. Štampana literatura	77
7.2. Preuzeto sa interneta	77