

# I Uvod

**Č**esti, složeni i neponovljivi poslovni i drugi poduhvati predstavljaju jednu od osnovnih tekovina savremene civilizacije. Bez uspješnog upravljanja, koje se manifestuje kroz procese planiranja, realizacije i kontrole, nemoguće je izboriti se sa neizvjesnošću i kompleksnošću koji se nameću kroz razne projekte.

U dinamičnom konkurentskom kapitalističkom društvenom sistemu neophodno je ovladati najnovijim metodama i tehnikama za kvalitetno i brzo sprovođenje ideja u djelo. To je preduslov rasta, razvoja, pa čak i egzistencije na konkurentnom tržištu.

Najbitniji i najiskorišćeniji resursi postaju ljudi i vrijeme koje je ujedno i nenadoknativ resurs. Agilne metodologije, a prije svih ekstremno programiranje (**XP**), stavlja poseban akcenat na ljude u projektu i brzo reagovanje na promjene, kao i pored strogog poštovanja ugovorenih rokova. Timski rad i direktna komunikacija, kao i evolutivan pristup dizajnu su osnovi primjene agilnih metoda.

Kvalitet softvera, greške/bagovi uvek su predstavljali nerazrješiv problem. Naime, po definiciji ne postoji netrivialan računarski program koji nema grešaka, te ne postoje garancije za kupljeni softver. Razne greške mogu proisteći i iz drugačije vizije koju ima klijent od one koju nameće softver, pa su i klijenti uvijek nezadovoljni programom i uglavnom ne cijene trud koji se u njega utroši. Sve ove probleme ekstremno programiranje na odgovarajući način tretira. Razvoj vođen testovima, male i česte isporuke, uključivanje klijenta u razvojni tim i testiranje, kao i drugi običaji u **XP** nude softver optimalnog kvaliteta uz poštovanje rokova i promjena zahteva, prihvatajući sve dosadašnje rizike kao rješive probleme i izazove.

Pojavom agilnih metoda i ekstremnog programiranja najzad dolazimo do realnih mogućnosti stvaranja softvera koji zadovoljavaju industrijske standarde bez potrebe za enormnim ulaganjima u razvoj. Cijena je ta da se realizaciji posla mora pristupiti profesionalno, uz visok nivo discipline i iskrene posvećenosti, jedino je tako moguće ostvariti ambiciozne ideje na ovom polju.

**Glavna poglavlja koja će biti obuhvaćena su sledeća:**

- Upravljanje softverskim projektima
- Agilni razvoj softvera
- Ekstremno programiranje
- Uvođenje ekstremnog programiranja