

## Prácticas de programación con eXtreme Programming

Antes de que existiese la palabra Agile, mucho antes, ya existía un conjunto de prácticas de programación que cumplían el manifiesto Agile. Prácticas creadas **por y para desarrolladores: eXtreme Programming (XP)**.

El taller tendrá una media hora de teoría donde daremos una breve introducción a XP y al conjunto de las 12 prácticas que lo completan. La segunda parte (1,5 horas aproximadamente) la centraremos en **perfeccionar la técnica de Pair Programming**, con todas las normas del juego. Pair programming va mucho más allá de sentarse dos personas delante de un ordenador. Para la práctica hará falta algún ordenador que otro, me pondré en contacto con los inscritos para organizarlo todo.

Este taller está enfocado tanto si tienes un perfil técnico o no, ya que, por ejemplo, pair programming, es extrapolable a otros contextos como el diseño de retrospectivas.

## Programación del curso

- ¿Qué es eXtreme Programming?
- Resumen de las 12 prácticas y 4 áreas (en inglés por respetar los nombres originales)
  - Fine-scale feedback
    - Pair programming
    - Planning game
    - Test-driven development
    - Whole team
  - Continuous process
    - Continuous integration
    - Refactoring
    - Small releases

- Shared understanding
  - Coding standard
  - Collective code ownership
  - Simple design
  - System metaphor
- Programmer welfare
  - Sustainable pace
- Pair programming en detalle
  - Ventajas
  - Roles
  - Variaciones de pares
  - Cómo funciona
  - Remote pair programming
- Dinámica pair-programming