AIBES™

EXTREME PROGRAMMING

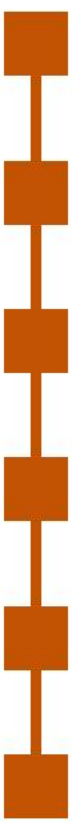
De las historias a la entrega

El ciclo de vida de un proyecto XP.

AIBES™

FASES DE XP

Cómo avanza un proyecto XP



Exploración
Historias y prototipo

Semanas a meses

Planificación
Prioridades de la entrega

Un par de días

Iteraciones
El sistema, por partes

1 a 4 semanas

Producción
Más pruebas antes de entregar

Mantenimiento
Operar y seguir iterando

Muerte
Ya no quedan historias

AIBES™

QUIÉN DECIDE

Negocio y técnica se reparten las decisiones

El cliente

Decide las historias de cada iteración

Los programadores

Estiman el esfuerzo de cada historia y deciden lo técnico

AIBES™

EXTREME PROGRAMMING

Cada iteración dura de una a cuatro semanas

aibes.org

Basado en Beck (2000), según Abrahamsson y otros, VTT 478 (2002).
Traducción propia.