Erfolgreiche Einführung von XP in ein bestehendes und ein neues Projekt

Heiko.Goes@corporate-planning.com

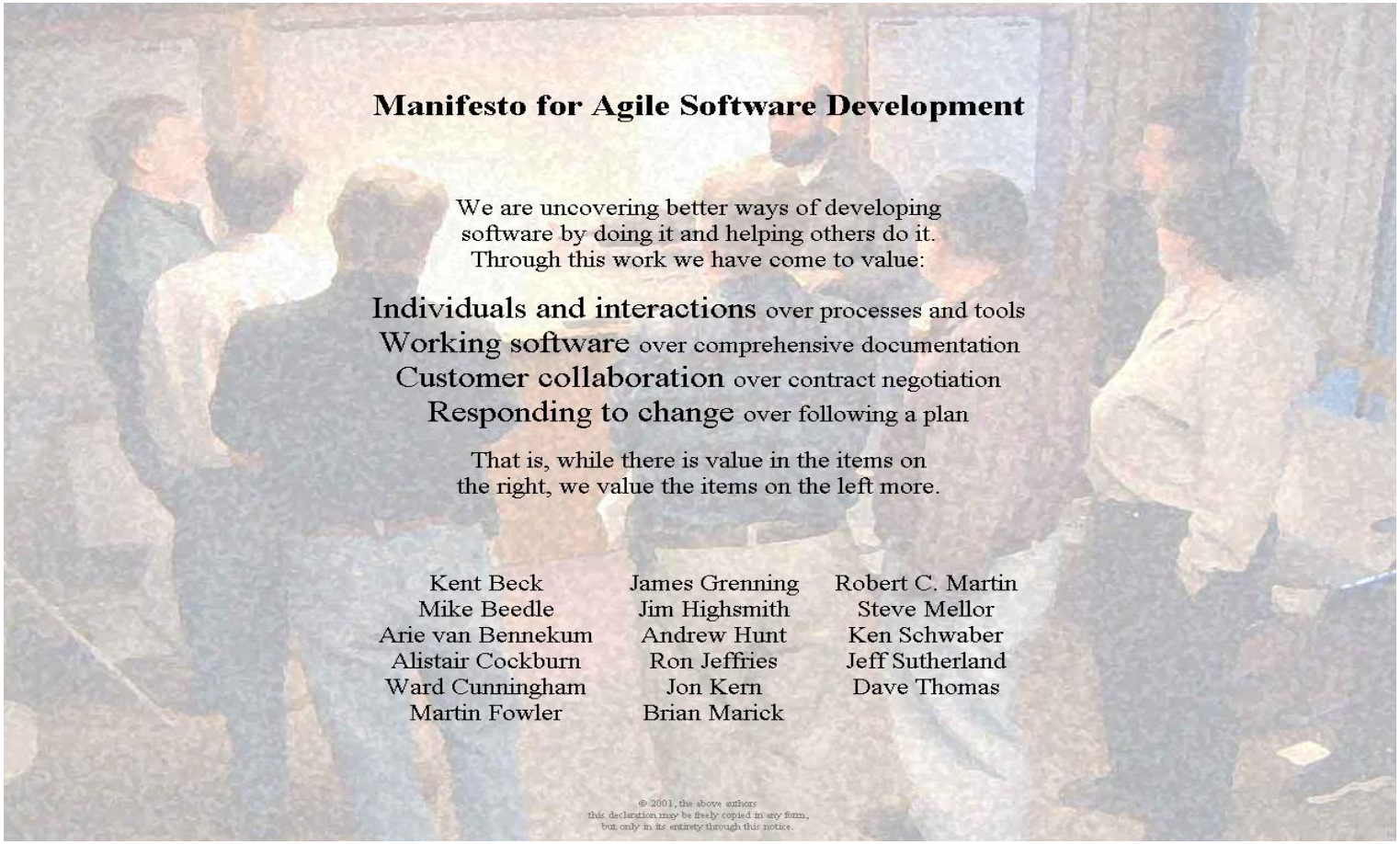
CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Auslöser

Kent Beck

eXtreme Programming explained

Agiles Manifest



CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Das bestehende Projekt

- Läuft seit 1 Jahr
- 7 Entwickler
- Räume mit 2 - 3 Entwicklern
- Die Entwickler wünschen sich einen Entwicklungsprozess, der klar strukturiert ist

Womit anfangen?

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Die zwölf XP Praktiken

Twelve XP Practices

1. Planning Game
2. Short Releases
3. Simple Design
4. Testing
5. Refactoring
6. Pair Programming
7. Collective Ownership
8. Continuous Integration
9. On-site Customer
10. Sustainable Pace
11. Metaphor
12. Coding Standards

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Planning Game

- Die Entwickler planen **gemeinsam** mit dem „internal Customer"
- Der „internal Customer" erklärt seine Anforderungen (**Stories**)
- Die Entwickler zerlegen die Anforderungen in Aufgaben (**Tasks**) und schätzen den Aufwand
- Der „internal Customer" legt fest, welche Anforderungen in welcher Reihenfolge umzusetzen sind
- Die Anforderungen werden in feste Zeitbereiche (**Iterationen**) eingeteilt. Nach dem Ende jeder Iteration wird das Entwicklungsergebnis begutachtet

Maßzahlen

- Die Länge aller Anforderungen <= ½ Jahr
- Die Länge einer Iteration <= 1 Monat
- Die Länge einer Anforderung <= 2 Wochen
- Die Länge einer Aufgabe <= 1 Woche

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Schätzen lernen

Hours: Estimated 1939.2 (1480.4), Actual 1464.0, Remaining 85.3

User Story	!	Act.	Est.	Orig. Est.	%	Actual vs. Orig. Est.	Actual vs. Current Est.
546 cpWEB aufraeumen	1	88.0	88.0	40.0	+120%		
625 Default Reports	1	79.4	96.3	39.0	+103%		
585 Gui-Verbesserungen	1	49.6	56.0	22.0	+125%		
617 cpWeb Prototyp fuer Datenbank	1	189.8	309.2	166.0	+14%		
629 Remove User-Data	1	3.3	21.0	21.0	-84%		
628 Kick User	1	6.0	22.0	22.0	-72%		
677 Anpassung FIS Layout	1	35.2	35.2	20.5	+71%		
631 Reihenfolge BSC Items	2	24.4	24.4	13.0	+87%		
618 Fehler Firma Getraenkeland	1	17.8	28.0	28.0	-36%		
672 Fehler beim Benutzer löschen (admin)	2	6.0	16.0	16.0	-62%		
633 Massnahmen sortieren	2	7.2	17.0	17.0	-57%		
668 EVA Hilfestellung (Konrad)	1	19.5	20.0	11.0	+77%		
670 BSC auf Datenbank implementieren	4	1.2	9.2	9.0	-86%		
542 cpWeb Formelfelder aufraeumen	4	6.3	14.0	14.0	-55%		
693 MISServer/BSC/TimeSI/XML	1	1.4	8.5	8.5	-82%		
626 Alle FIS Einstellungen speichern	1	7.3	14.0	14.0	-48%		
608 Johanniter Test	1	42.5	44.0	36.0	+18%		
673 BARC STUDIE	1	12.0	18.9	17.0	-29%		
408 Performance-Tests	4	191.0	196.0	196.0	-2%		
627 spezielles Ampelsymbol	1	10.9	13.2	6.5	+67%		

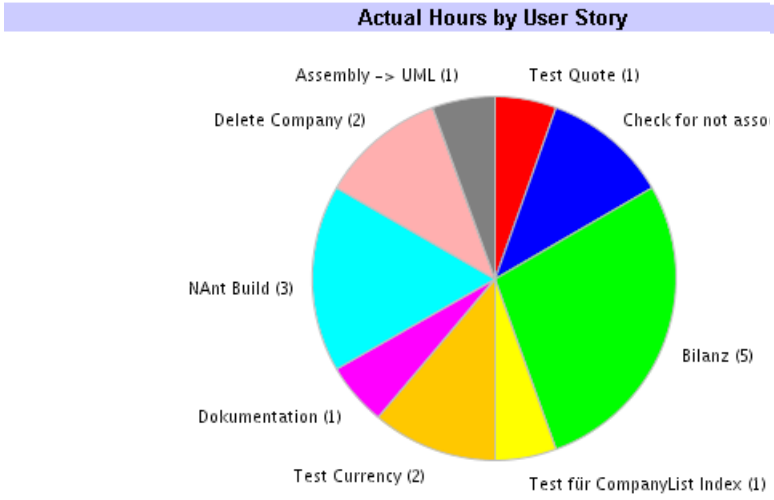
CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

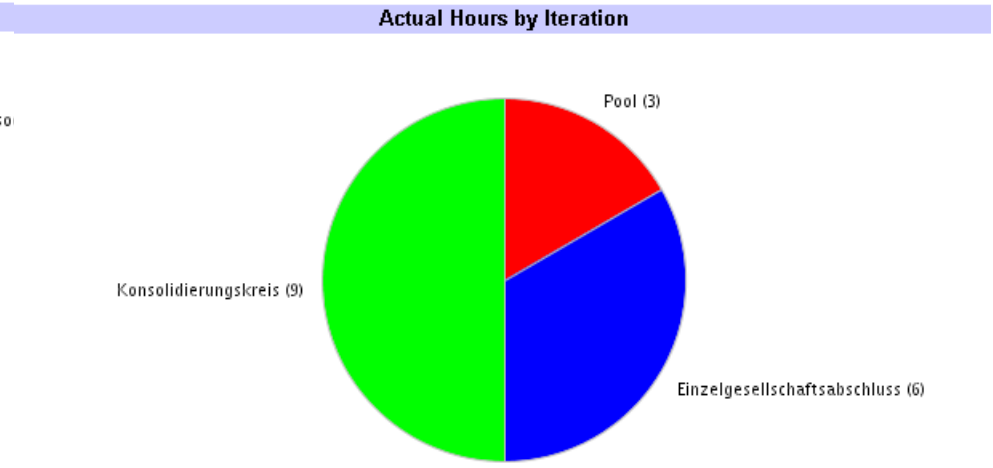
Pair Programming

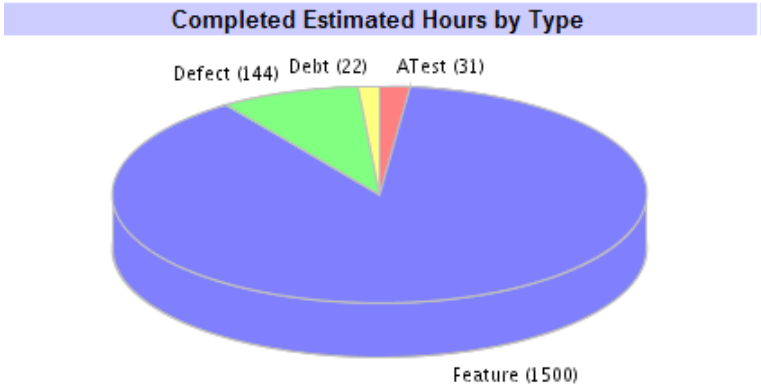
Developer	Hours
	426.6
	362.9
	262.4
	161.3
	161.1
	158.6
Heiko Goes	28.6
	15.0
	1.0

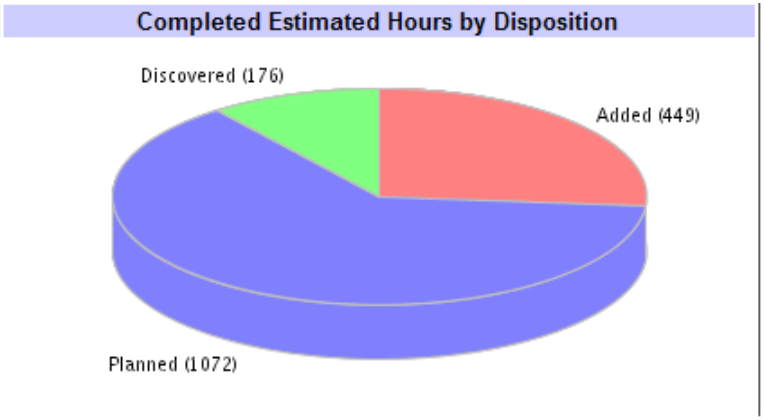
CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Auswertung









CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Resumé

Erfolgreich

- Planning Game
- Story/Task-Cards – XPlanner
- Stand-Up
- Retrospektive

Schwächen

- Verschiedene Räume
- Unit-Testing schwer möglich
- Pair-Programming funktioniert nicht
- Internal Customer häufig nicht greifbar
- Jeder Entwickler hatte sein Spezialgebiet

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Das neue Projekt

- Gemeinsamer Pair-Programming tauglicher Raum
- Einstellung eines internal Customers für das Team
- 100% Pair-Programming + Pair-Tausch
- Test-Driven-Development

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

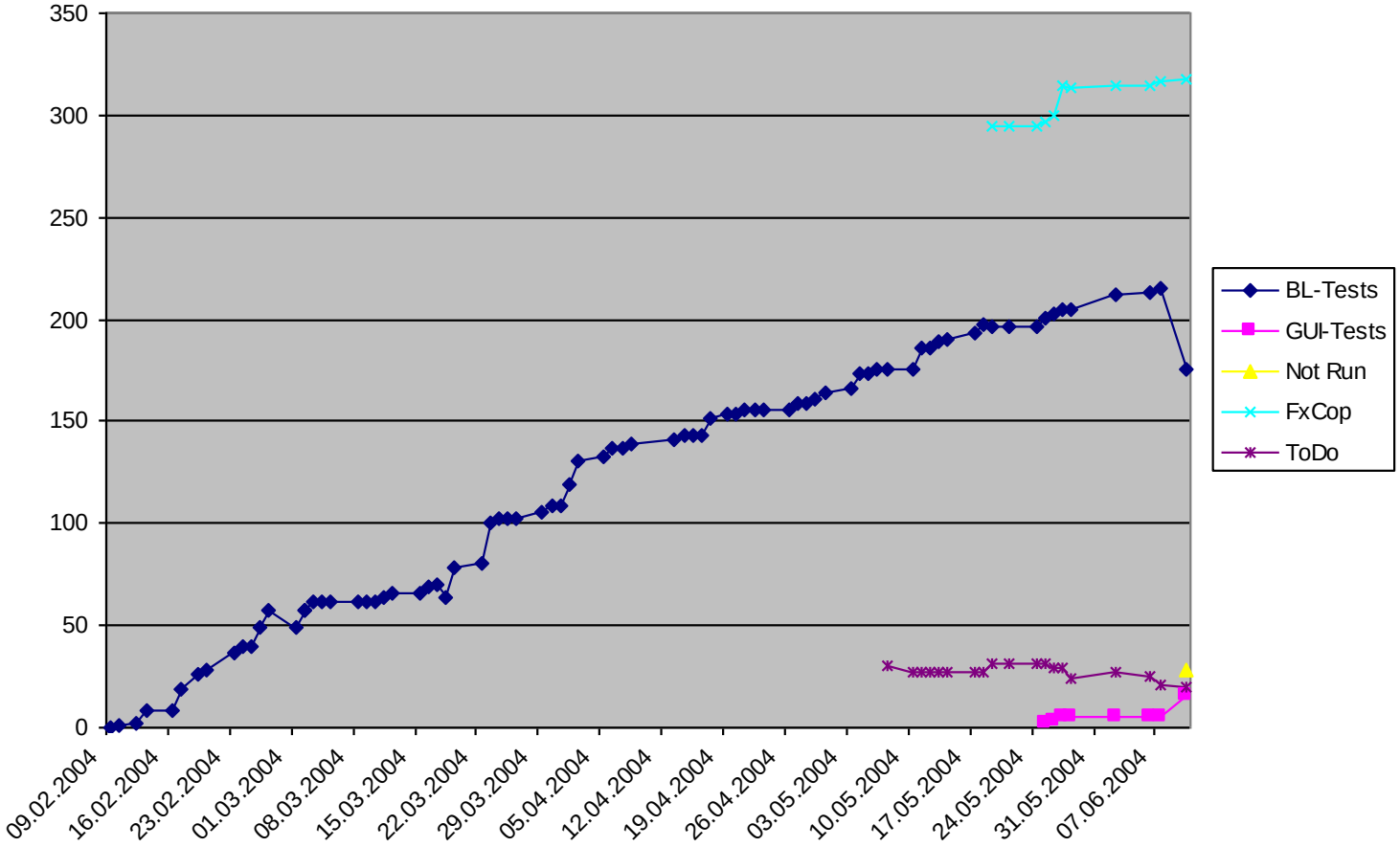
Raum

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Test Driven Development TDD

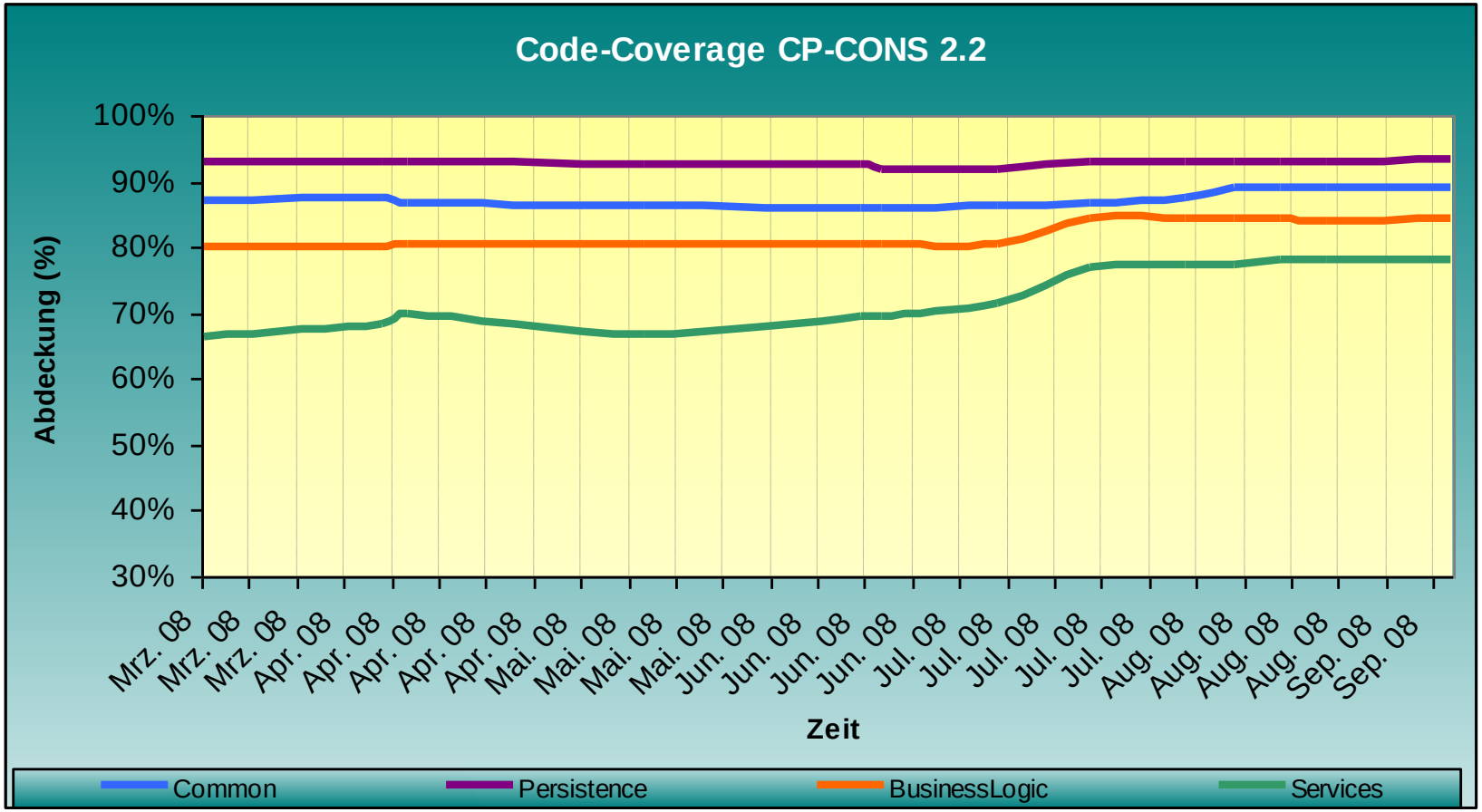
CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Testentwicklung



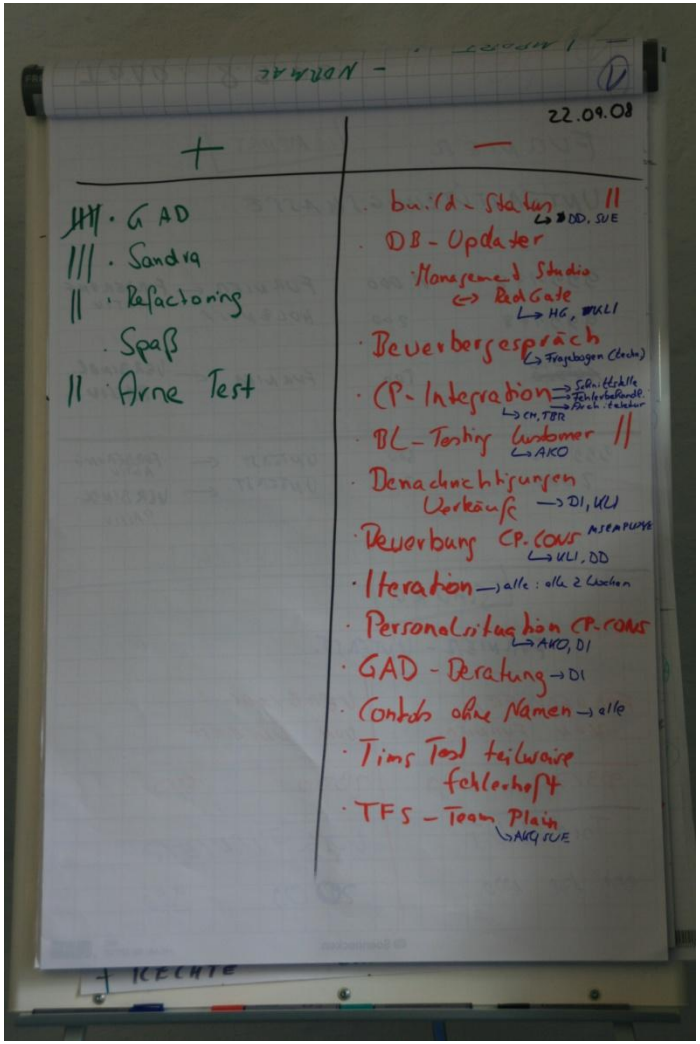
CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Code Coverage



CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Retrospektive



CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Storyboard

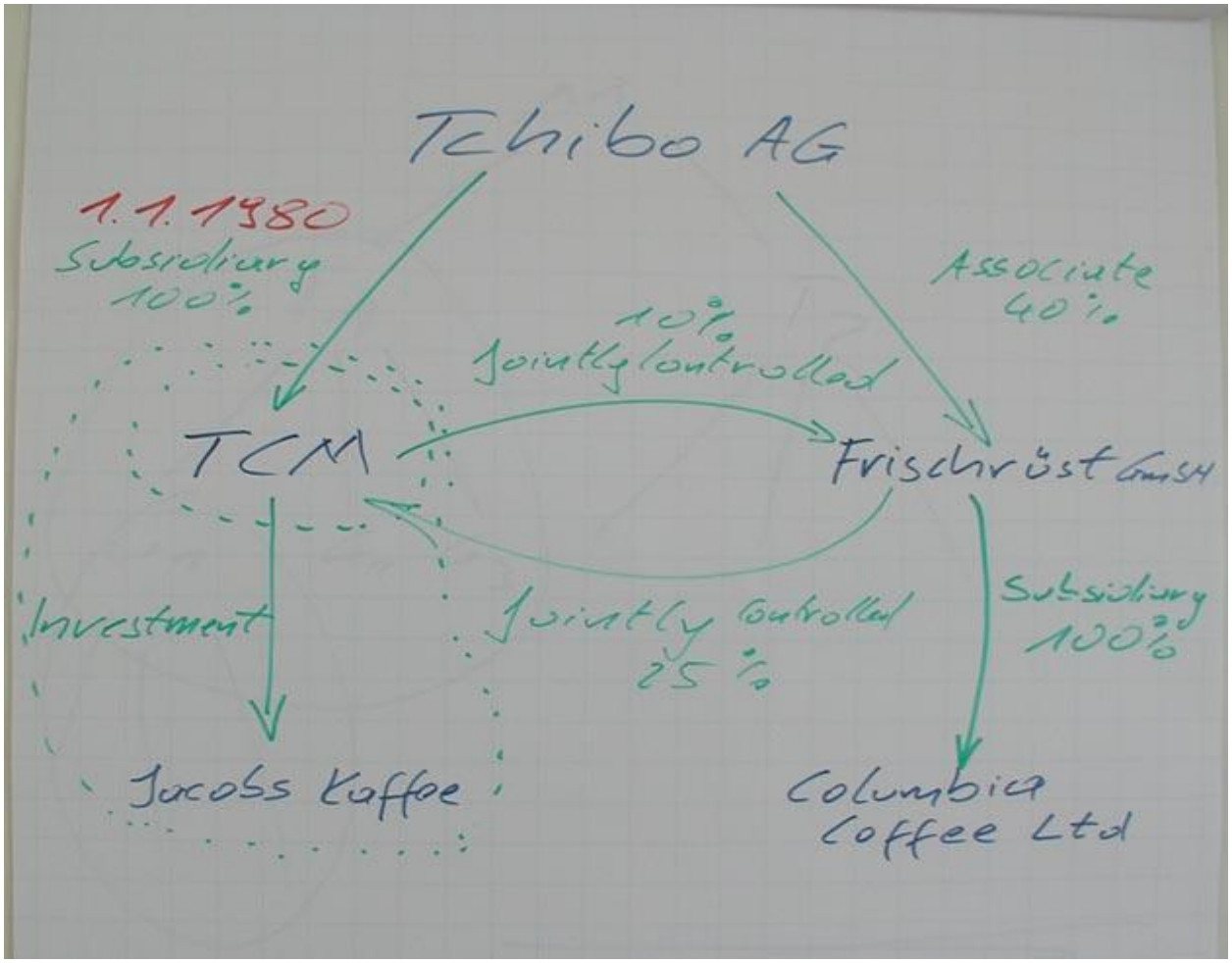
CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Story/Task/Error-Cards

Id	**Iteration**
Titel **Story**	
Id	**Iteration**
Titel **Task**	
Id	**Iteration**
Titel **Error**	

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Flipchart



CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

CP-CONS

CP-CONS

Datei Bearbeiten Ansicht Konsolidierung Reporting Extras ?

Gesellschaften - Holznuß-AG

- Holzwurm-Gruppe
  - Borkenkäfer-GmbH
  - Holznuß-AG
  - *Holzwurm-AG*
  - Leim-GmbH
- Furnier-Gruppe
  - *Furnier-GmbH*
  - Unterstützungskasse-...
- Nicht zugeordnete Gesellsch...
  - Test Gesellschaft #1
  - Test Gesellschaft #2

Gesellschaften - Holznuß-AG

Abschlüsse - Währungsverei...

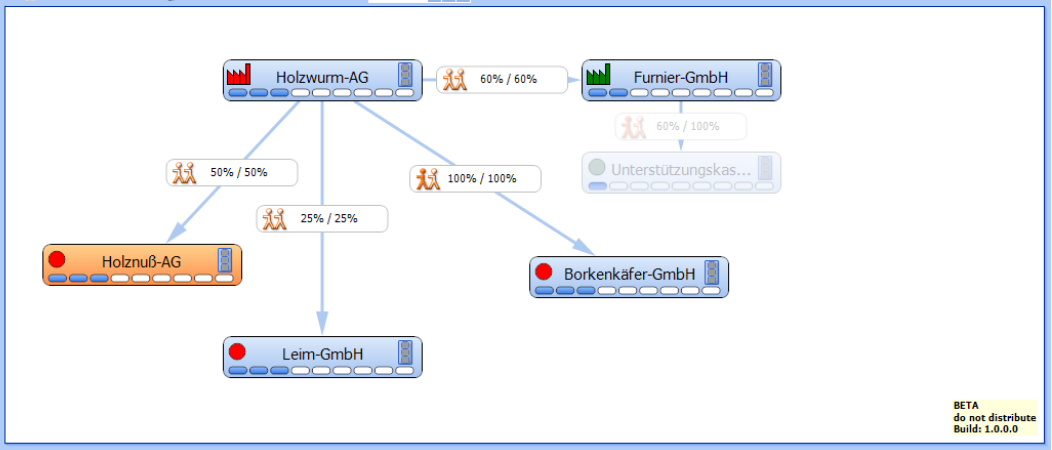
Perioden - 2003

Ebenen - Plan (HGB)

Konsolidierungskreis

2003

Als CP Baum darstellen | Abschluss ausblenden | Zoom: 100%



	Betrag
Aktiva	17.028,00
Anlagevermögen	8.000,00
Sachanlagen	8.000,00
Grundstücke, grundstücksgleiche Rechte, Bauten	3.000,00
10176 Stille Reserven Grundstücke und Gebäude	3.000,00
Anlagen und Maschinen	4.000,00
10200 Sicherungsanlagen	4.000,00
Sonstiges Sachanlagevermögen	1.000,00
999980 Sonstiges Sachanlagevermögen	1.000,00
Umlaufvermögen	9.028,00
Vorräte	9.028,00
Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe	9.028,00
13970 Roh-, Hilfs- und Betriebsstoffe	9.028,00
Passiva	17.028,00
Eigenkapital	16.800,00
	Σ 17.028,00

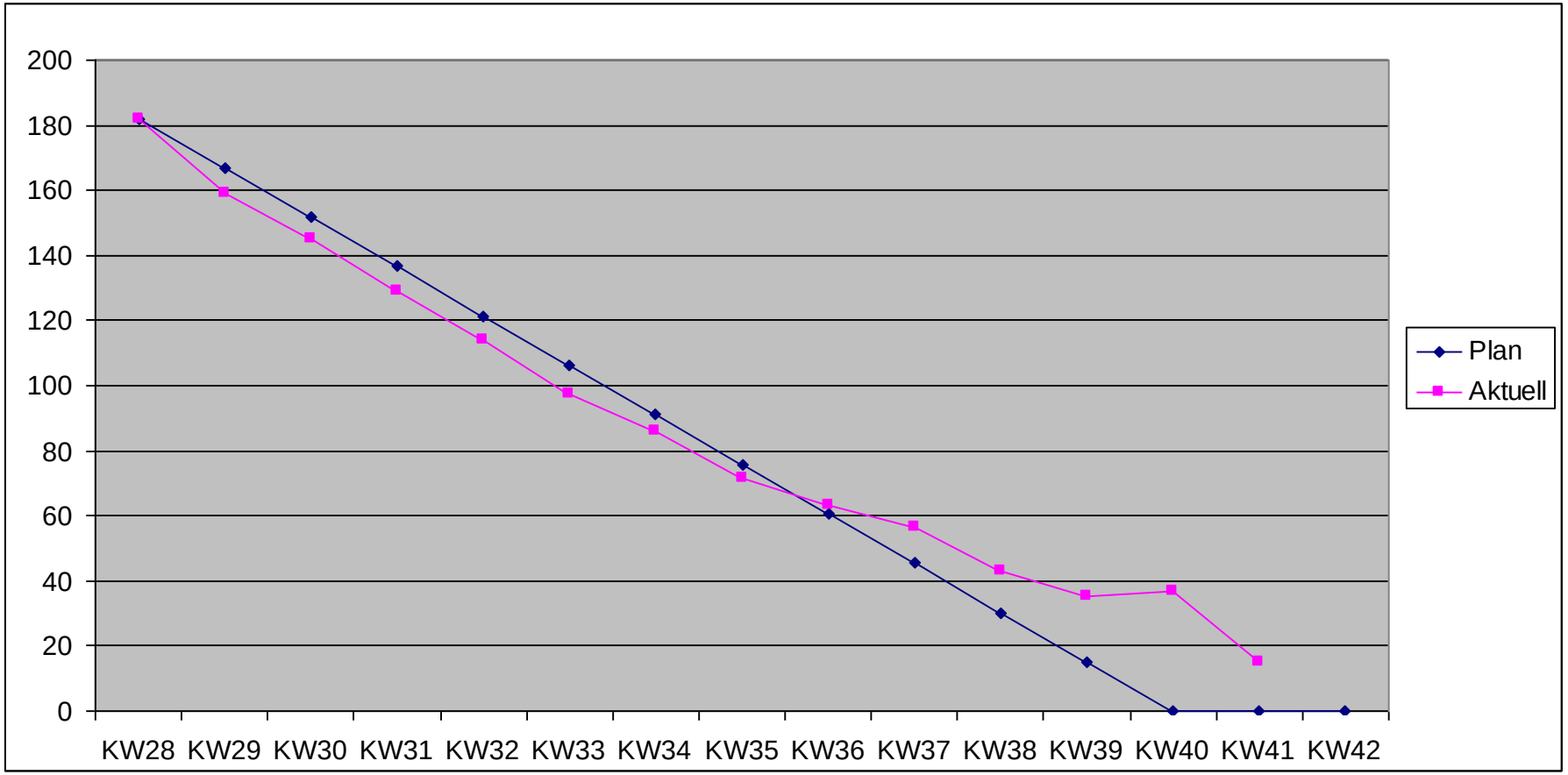
CP\Heiko | Holzwurm

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Internal Customer + Tester

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Burn-Down Chart



CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Tools

- Versionskontrollsystem
  - CVS, Subversion, TFS
- Contiuous Integration
  - Cruise-Control, TFS
- Unit Tests
  - NUnit, Visual Studio Unit-Tests
- Planungswerkzeug
  - XPlanner, TFS
- Refactoring
  - Jetbrains Resharper, DevExpress Coderush
- GUI-Testing
  - TestComplete

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Resumé

Erfolgreich

- Entwicklung eines starken (inhomogenen) Teams
- Wissensaustausch, Motivation, Freude
- Schneller Einarbeitung neuer Entwickler
- Hochwertige Software

Schwächen

- Pair-Programming (XP) fähige Entwickler auswählen
- Internal Customer mit Praxiserfahrung

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS

Fragen / Feedback

CORPORATE planning
TO SUCCEED IN BUSINESS