

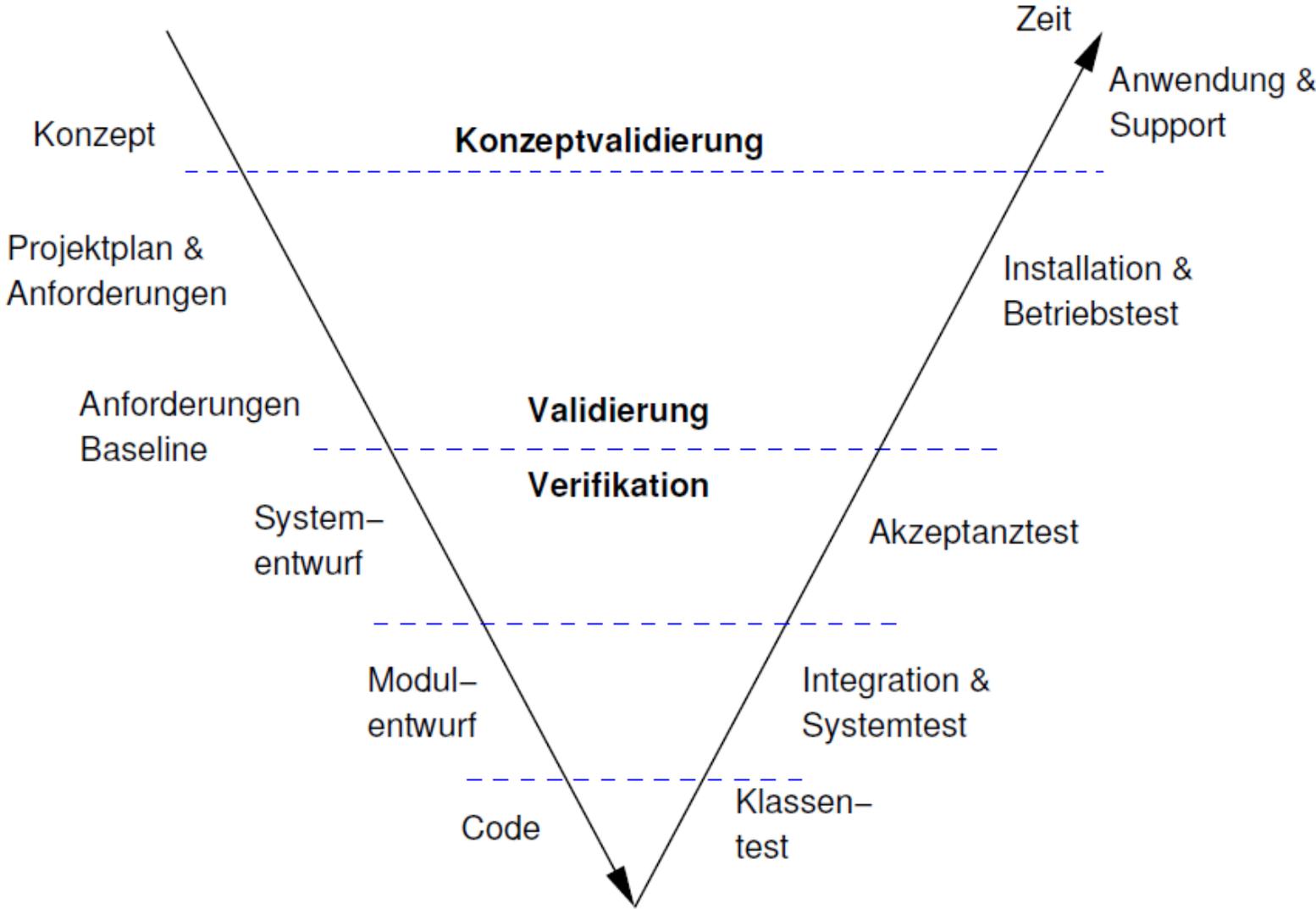
Agile Methoden

TFO „MAX VALIER“ Bozen

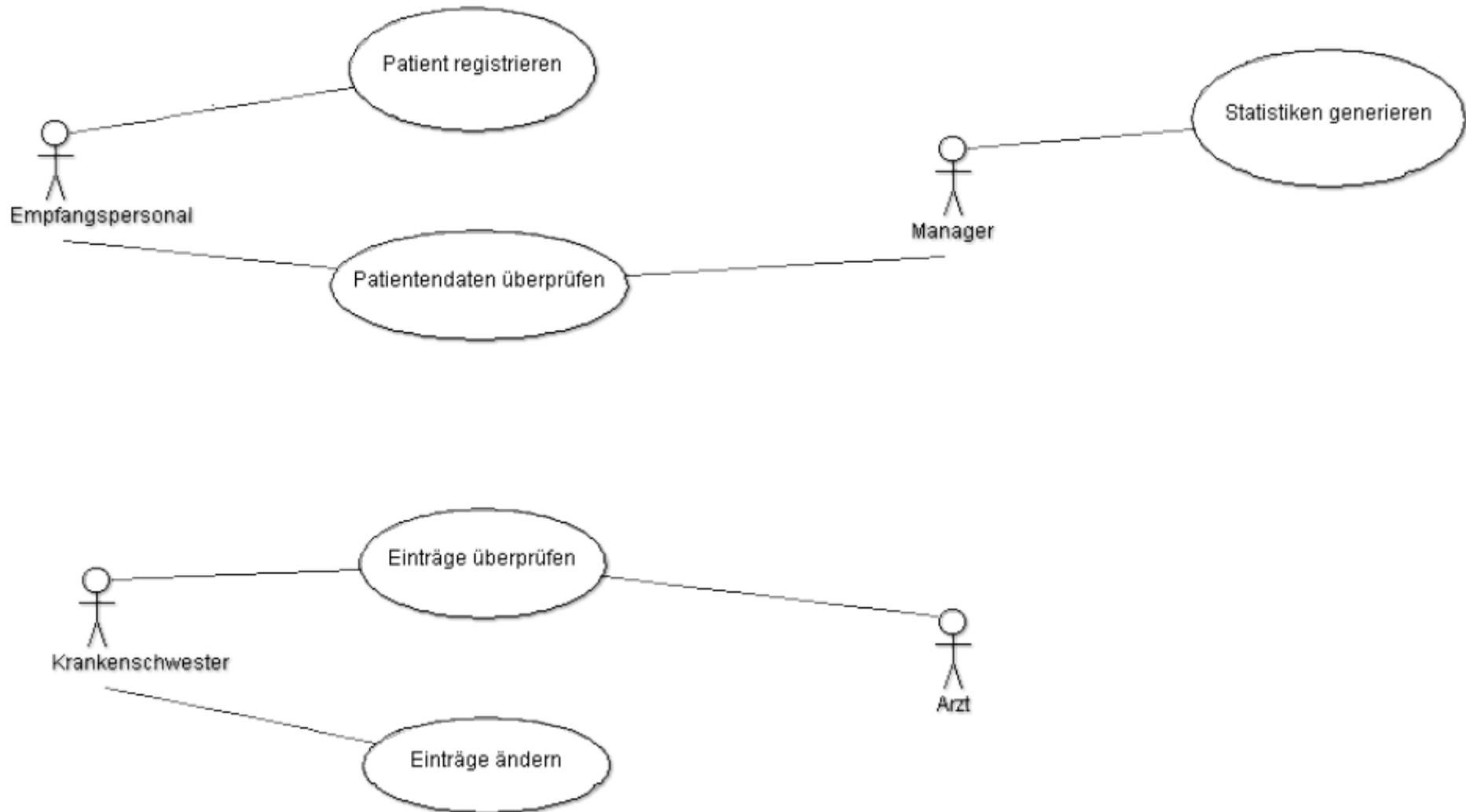
Wasserfallmodell (1970)

- Erst wenn eine Phase erfolgreich abgeschlossen ist, kann die nächste beginnen
- Lineares Modell
- Analyse → Design → Implementierung → Test
- Vorteile: Klare Definition der Aufgaben
- Nachteile: Zurückkehren in frühere Phasen ist aufwendig, Mängel spät erkennbar
- Stabiles Projektumfeld notwendig

V-Modell (1979)



Anwendungsfälle



Agile Methoden (90er Jahre)

- Code ist wichtiger als der Design
- Funktionsfähige Versionen werden schnell und oft geliefert
- Kundenzufriedenheit ist wichtig
- Einfachheit
- Selbstorganisierte Teams
- Kontinuierliche Anpassung

Extreme Programming (XP)

- Teams von max. 10-15 Personen
- Neue Versionen können auch mehrmals am Tag erstellt werden
- Kunde erhält alle zwei Wochen die Updates der Software (kurze Iterationen)
- Permanente Reviews durch Pair Programming
- Jede Version muss sofort getestet werden (ständiges Testen)

Extreme Programming (XP)

- Refactoring: Alle Programmierer sollen den Code kontinuierlich verbessern
- Small Releases: sie enthalten eine reduzierte brauchbare Menge von Funktionalitäten
- Integration: permanente Integration
- Validierung: Kunde ist stets involviert
- Dokumentation: mündlich, Test und Quellcode
- <http://www.extremeprogramming.org/>

User story

Als <Rolle> möchte ich <Ziel/Wunsch>, um/damit <Nutzen/Begründung>.

[https://de.wikipedia.org/wiki/User Story](https://de.wikipedia.org/wiki/User_Story)

Beispiel: Als Krankenschwester möchte ich die Patientenliste öffnen, um einen neuen Patient hinzuzufügen.