

모바일 소프트웨어 프로젝트

XP (eXtreme Programming) 개발 방법론



2014.04.03.

오 병 우

컴퓨터공학과

목차

- XP 개발방법론
- User Story
- Task
- Iteration
- Burn-down chart
- Refactoring
- Configuration Management
 - ◆ 문서와 기록
 - ◆ Naming Convention
- ISO 9000

XP 개발방법론

● eXtreme Programming

- ◆ Agile (민첩한) 개발방법론
- ◆ 프로그래머를 배려하면서도 적시 배포하기 위한 개발 방법론

● Communication

- ◆ 15 min. Standup Meeting (15분동안 서서 어제의 개발 내용 회의)
- ◆ 갑(고객)에게 feedback

● Pair Programming

- ◆ 한 명은 프로그래밍, 한 명은 옆에서 검토 (역할 바뀌가면서 수행)

● Test

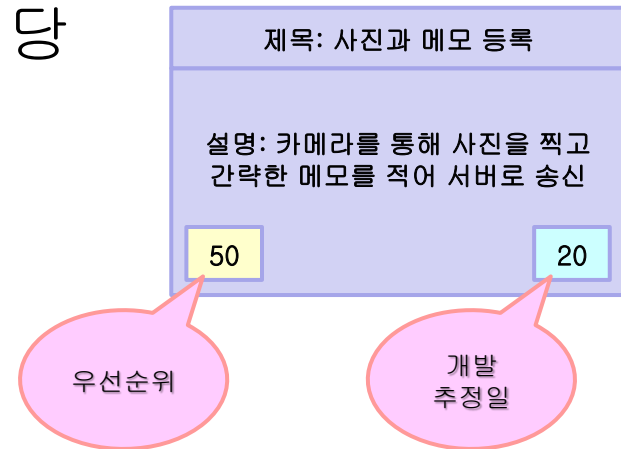
- ◆ User story 기반 테스트 시나리오 미리 작성 (코드 작성 이전)

● 계획은 갑 또는 고객에 의해 변경되기 마련임

- ◆ 변화에 적응
- ◆ Refactoring

User Story

- 사용자 요구 분석, Use Case에 해당
 - ◆ 사용자로부터 얻음
 - 사용자의 입장에서 기술
 - ◆ 기술적인 내용 배제
- 정형화된 양식 없음
 - ◆ 제목, 설명
 - ◆ 우선 순위, 개발 추정일
- 개발자 1인이 최소 2주~4주 정도 개발 분량
 - ◆ 분할 또는 합병 필요
 - ◆ 우선은 도출된 user story로 시작하고 추후에 user story 변경 가능



Task

● User story를 기술적으로 분석하여 개발 내용 도출

- ◆ 한 개의 user story는 여러 task로 구성
- ◆ 개발 담당자 기술
- ◆ 개발 추정일 포함

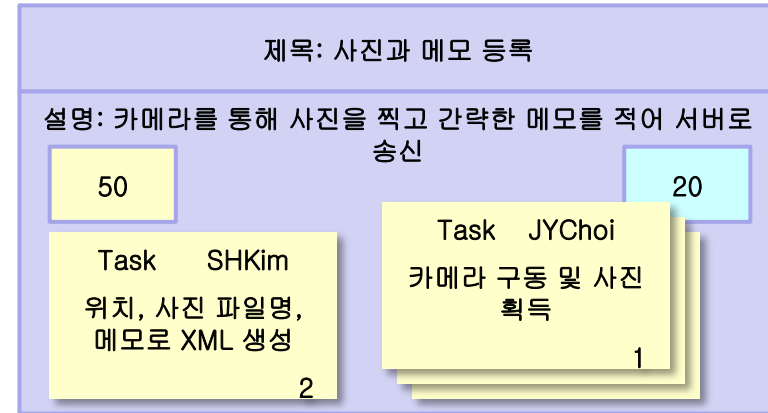
● 세부 Test의 단위

● 포스트잇에 작성

- ◆ 일단 User Story에 붙여둠
- ◆ 진행에 따라 현황판(화이트 보드 등)에 붙였다 떼었다 가능
 - 진행중, 완성

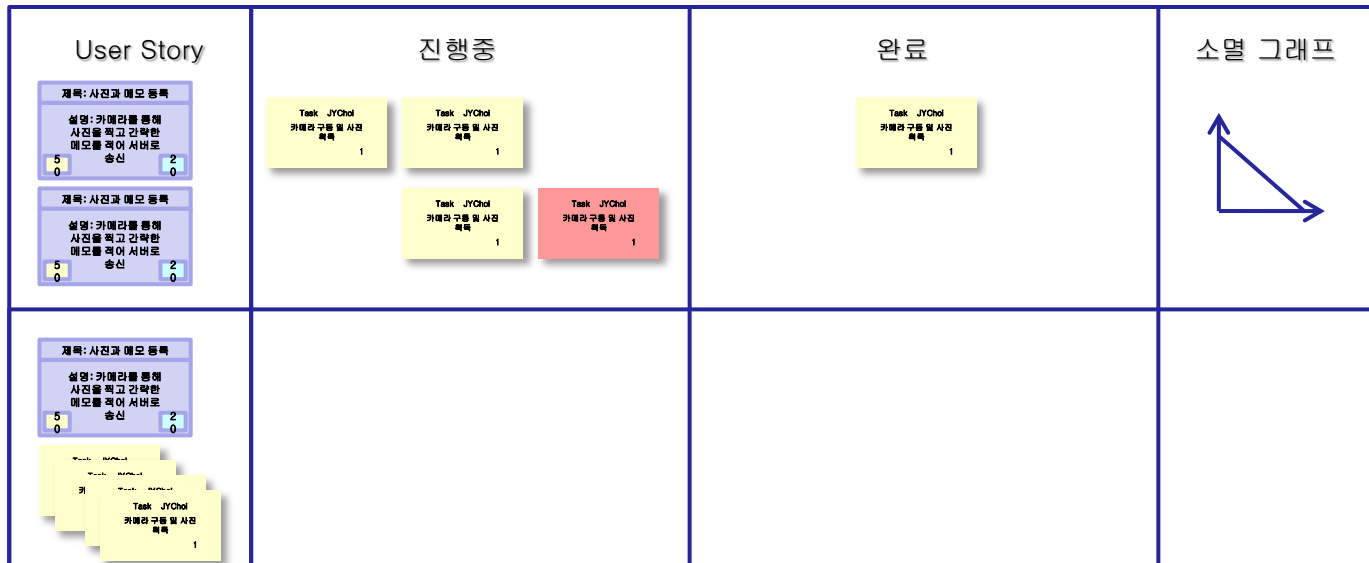
● 급하게 새로 생긴 task는 다른 색의 포스트잇에 작성

- ◆ 예제) 보통 task가 노란색이라면 긴급 task는 빨간색



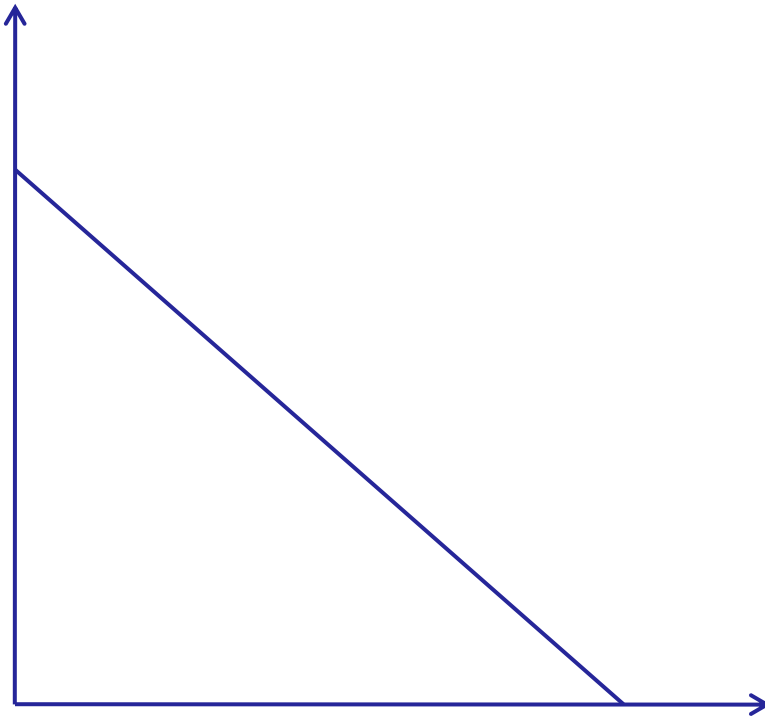
Iteration(반복)

- 사용자 스토리 구현
 - ◆ 테스트
 - ◆ 사용자 Feedback
- 설계 수정
- 1달 정도 주기로 반복



Burn-down Chart

소멸 차트



Refactoring

- 기존 객체 또는 컴포넌트의 재활용 시에도 내부의 프로그램 개선
 - ◆ 프로젝트의 시스템 상황에 최적화하여 적용
 - ◆ 시스템의 전체적인 품질과 성능 개선
 - ◆ 필요에 의해 설계가 변경되고 성능 개선 가능

문서와 기록

● 문서

- ◆ 변할 수 있는 내용
 - 설계, 구현 문서

● 기록

- ◆ 한번 작성하면 변할 수 없는 내용
 - 회의록
 - 지시서
 - 공문

Naming Convention

● 과제 시작전에 팀원간 협의

● Folder

- ◆ 00. RFP
- ◆ 01. 제안서
- ◆ 02. 실행예산
- ◆ 03. 연구
- ◆ 04. 중간 보고서
- ◆ 05. 최종 보고서
- ◆ 99. 백업

● File

- ◆ 제목(날짜)작성자.확장자
 - 제안서(2008-10-12)홍길동.hwp

Configuration Management

- 문서의 버전 관리
- 설계 및 구현의 버전 맞춰야 함

◆ 03. 연구

- Ver1.0
 - 설계
 - 구현
- Ver1.2
 - 설계
 - 구현

ISO 9000 인증

- ISO: International Organization for Standardization
- 품질경영시스템에 관한 국제규격
 - ◆ 고객에게 제공되는 제품이나 서비스 실현 체계가 규정된 요구사항을 만족하고 있음을 제3자 인증기관에서 객관적으로 평가하여 인증해주는 제도
- 생산 또는 서비스의 절차
 - ◆ 공정대로 생산
 - ◆ 절차대로 서비스
- 지속적인 품질 개선 체계
 - ◆ 문제 인식 및 해결

참고 자료

● 부교재

- ◆ Head First Software Development, 덴 필로네 등 공저, 황상철 등 공역, 한빛미디어

● 공학설계입문(1학년) 교재

- ◆ 마인드스톤 NXT를 활용한 창의 공학 설계 입문, 김성영 외 공저, 한티미디어

● <http://mckdh.net/353>

● <http://xper.org/>

- ◆ <http://xper.org/wiki/xp/>

설계서

- 머리 속에서 모든 것이 정상적으로 동작해야 함
 - ◆ Class의 method 호출 수준
 - Sequence Diagram 활용
- 설계서 작성
 - ◆ User Story
 - 수행계획서의 것과 동일하거나 추가 가능
 - ◆ Task
 - 누가 무엇을 하는지 자세히 기술
 - ◆ User Interface
 - ◆ Class Diagram
 - 멤버 변수 및 method
 - ◆ Sequence Diagram
 - 각각의 경우에 대해 세부적으로 기술