

Sommaire :

Partie 1 :le Problème

Cette partie définit les enjeux du développement logiciel moderne et les limites des méthodes classiques.

Chapitre 1 : Le problème Fondamental : les risques

- Le risque en développement logiciel.
- Pourquoi les projets échouent.

2. Un épisode de développement

- Coût, Temps, Qualité et Périmètre (Scope).
- Comment équilibrer ces contraintes.

Chapitre 3 : une analyse économique du développement

Les options

Un exemple

Chapitre 4 : les quatre variables

Chapitre 5 : Le coût du changement

Chapitre 6 : Apprendre à piloter

La communication

La simplicité

Le feedback

Le courage

Les valeurs en pratique

Chapitre 7 : Les quatre valeurs

Chapitre 8 : les principes fondamentaux

Chapitre 9 : Retour aux sources

Coder

Tester

Ecouter

Concevoir

Conclusion

Partie II. La Solution : Pratiques et Philosophie

Le cœur de la méthode XP détaillé à travers ses principes techniques et humains.

Chapitre 10 : Vue d'ensemble

Chapitre 11 : Comment cela pourrait marcher

Chapitre 12 : le management

Les indicateurs

Le coach

Le tracker

Les intervention

Chapitre 13 : l'équipement

Chapitre 14 : la division des responsabilités entre fonctionnel et technique

Fonctionnel

Technique

Que faire ?

Choix technologiques

Et si c'est difficile

Chapitre 15 : la planification

Chapitre 16 : le développement

Chapitre 17 : la conception

Chapitre 18 : les tests

Partie III. Mise en Œuvre.

Chapitre 19 : Adopter XP

Chapitre 20 : Migrer vers XP

Chapitre 21 : la vie d'un projet XP idéal

Chapitre 22 : Des gens et des rôles

Chapitre 23 : la règles des 20.80

Chapitre 24 : les difficultés d'XP

Chapitre 25 : quand faut –il éviter XP ?

Chapitre 26 : XP en action

Conclusion

Bibliographie

Glossaire

Index