



# THE DEVELOPER'S CONFERENCE

Trilha Extreme Programming XP

**Recuperando a essência da agilidade para os desenvolvedores**

**Henrique Fernandes Gonçalves**

Agile Master | PagSeguro PagBank



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# #TheDevConf



## Henrique Fernandes Gonçalves

Bacharel em Sistemas de Informação (Unoeste - Pres.Prudente - SP)

Especialista em Engenharia de Software SOA (IBTA – Campinas – SP)

➤ **Agilista desde 2016**





THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# WARNING

**Esta palestra trará palavras muito diretas  
sobre o pensamento do autor sobre o tema**

**Não se sinta ofendido 🙏👉**

**Troque ideias 😊🤔**

Por que os desenvolvedores acham  
que a agilidade está longe deles?



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

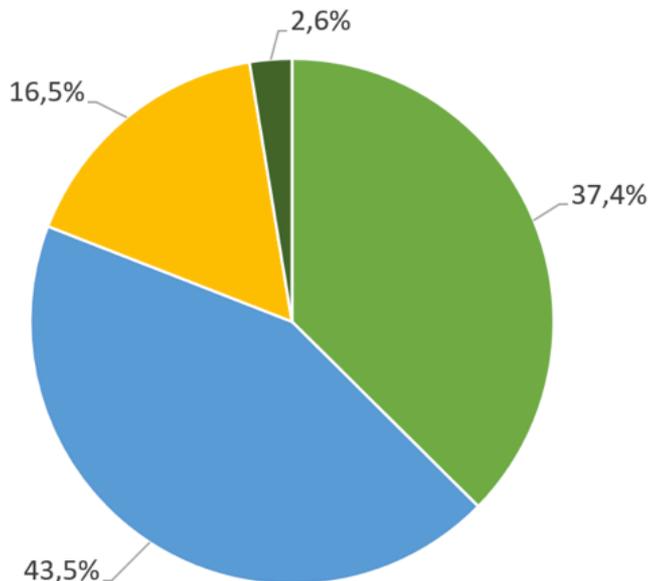


# Opinião dos desenvolvedores



Você recebeu treinamento na empresa onde trabalha para poder utilizar este framework ou metodologia ágil?

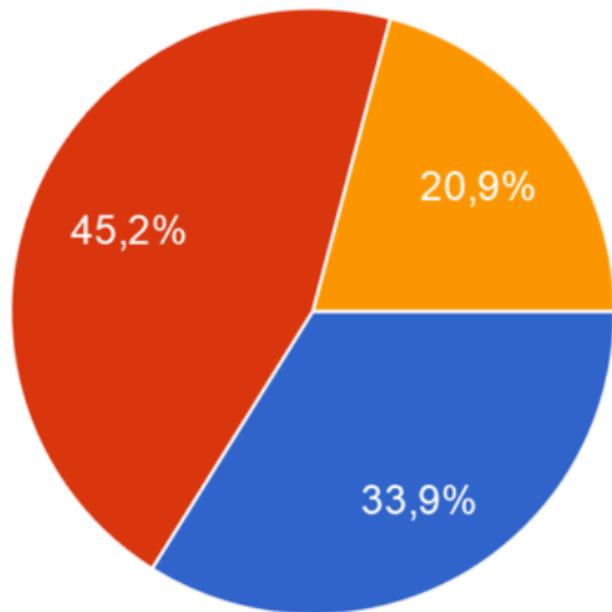
-  Sim
-  Não, tive que aprender na prática e durante a execução dos processos.
-  Não, tive que aprender sozinho(a), fazendo cursos ou participando de comunidades, meetups e palestras, ou outras FORMAS GRATUITAS.
-  Não, tive que aprender sozinho(a), fazendo cursos ou participando de comunidades, meetups e palestras, ou outras FORMAS PAGAS.



**Morganna Giovanelli**  
@morgiovanellis

<https://medium.com/brq-tech/você-tem-um-minuto-ou-talvez-um-pouquinho-mais-para-a-palavra-de-pessoas-desenvolvedoras-sobre-o-1c49b942e3e>

# Opinião dos desenvolvedores



*O(s) projeto(s) no(s) qual(is) você trabalha tem entregas por sprints?*

-  Sim, as entregas são por sprints e é a partir disso que a data final de entrega é definida.
-  Sim, as entregas são por sprints, mas antes de fazermos as estimativas, já temos uma data de entrega definida.
-  Não.



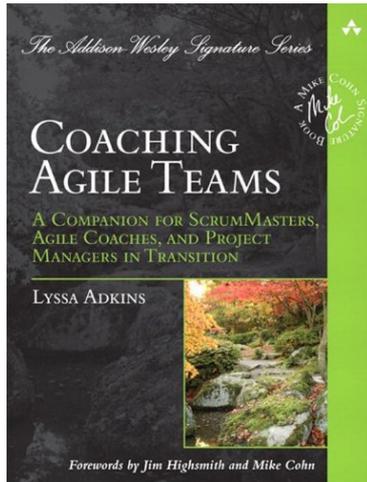
**Morganna Giovanelli**  
@morgiovanellis

<https://medium.com/brq-tech/você-tem-um-minuto-ou-talvez-um-pouquinho-mais-para-a-palavra-de-pessoas-desenvolvedoras-sobre-o-1c49b942e3e>

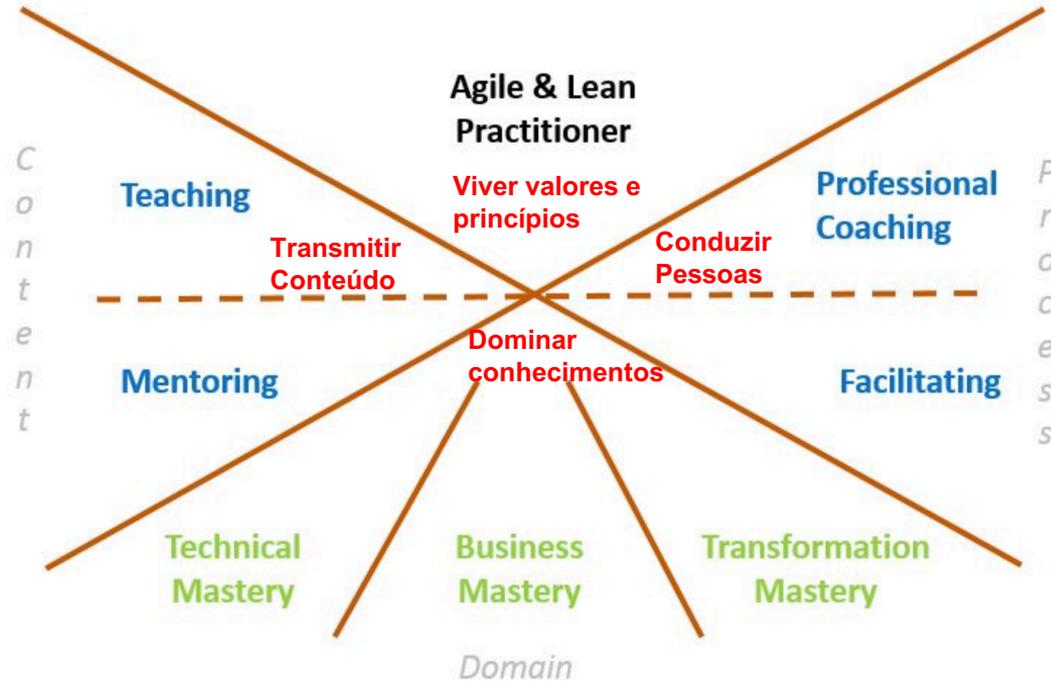
# Competências do Agile Coach



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



Lyssa Adkins



<https://www.agilecoachinginstitute.com/agile-coaching-resources/>



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

WHEN I TRY TO DO PARKOUR

EXPECTATION

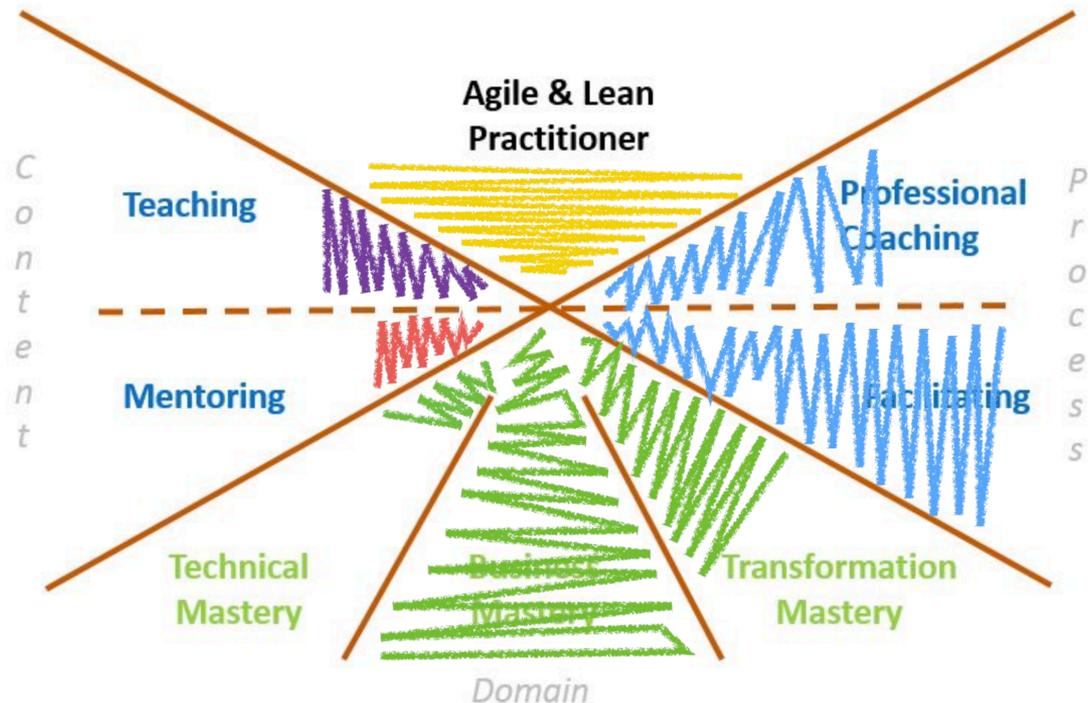


MAKE REACTION GIFS AT MEMECENTER.COM

# Realidade dos agilistas



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# Surgimento da agilidade



## Manifesto para o desenvolvimento ágil de software

Estamos descobrindo maneiras melhores de desenvolver software fazendo-o nós mesmos e ajudando outros a fazê-lo. Através deste trabalho, passamos a valorizar:

**Indivíduos e interação entre eles** mais que processos e ferramentas  
**Software em funcionamento** mais que documentação abrangente  
**Colaboração com o cliente** mais que negociação de contratos  
**Responder a mudanças** mais que seguir um plano

Mesmo havendo valor nos itens à direita, valorizamos mais os itens à esquerda.

Kent Beck

Mike Beedle

Arie van Bennekum

Alistair Cockburn

Ward Cunningham

Martin Fowler

James Grenning

Jim Highsmith

Andrew Hunt

Ron Jeffries

Jon Kern

Brian Marick

Robert C. Martin

Steve Mellor

Ken Schwaber

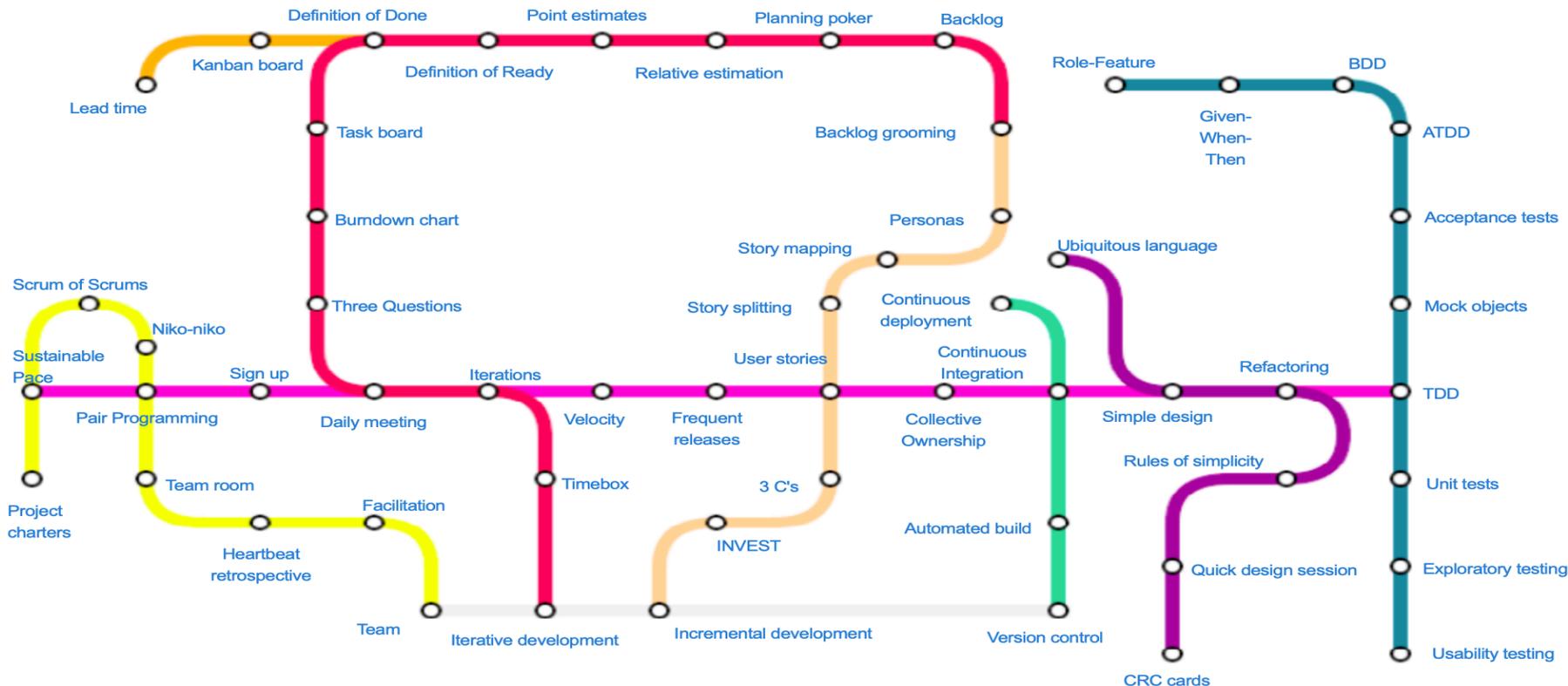
Jeff Sutherland

Dave Thomas

# Agile Subway Map



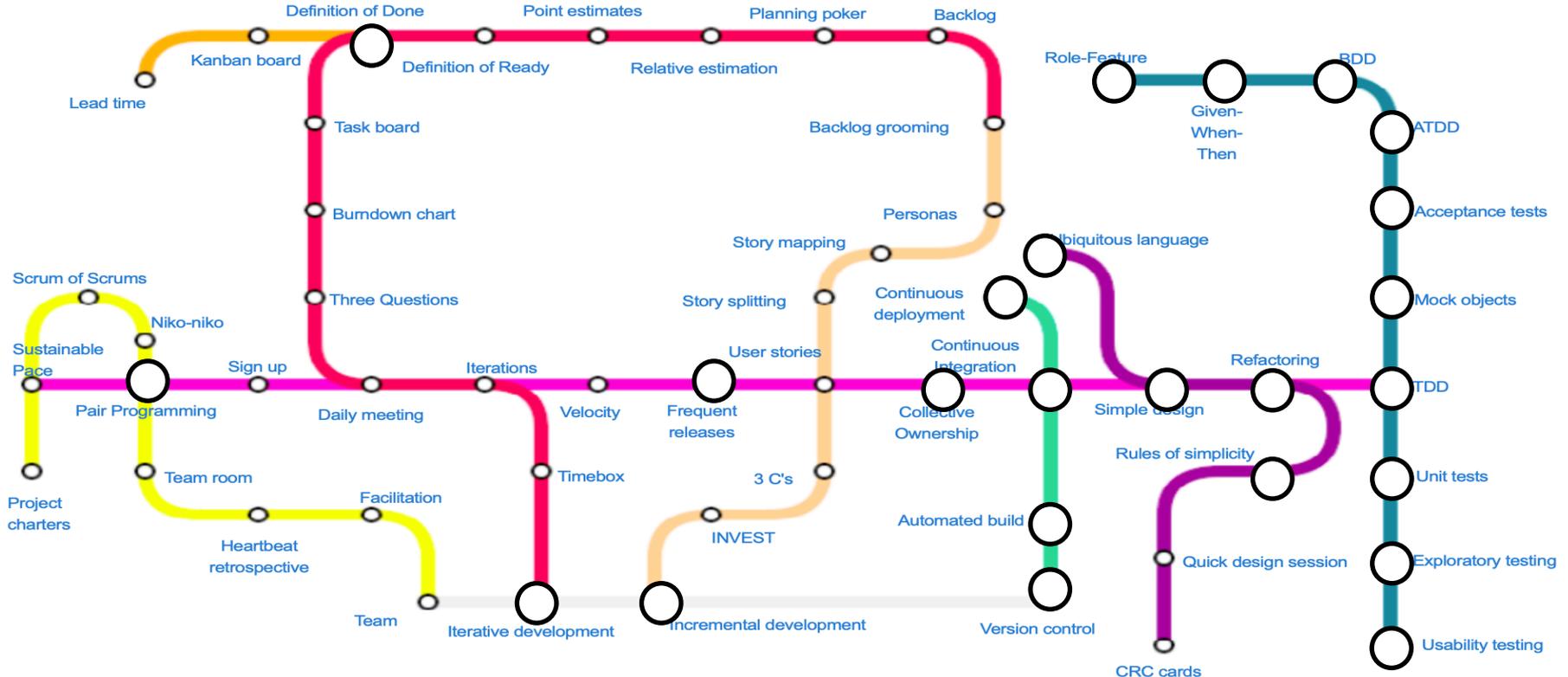
THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



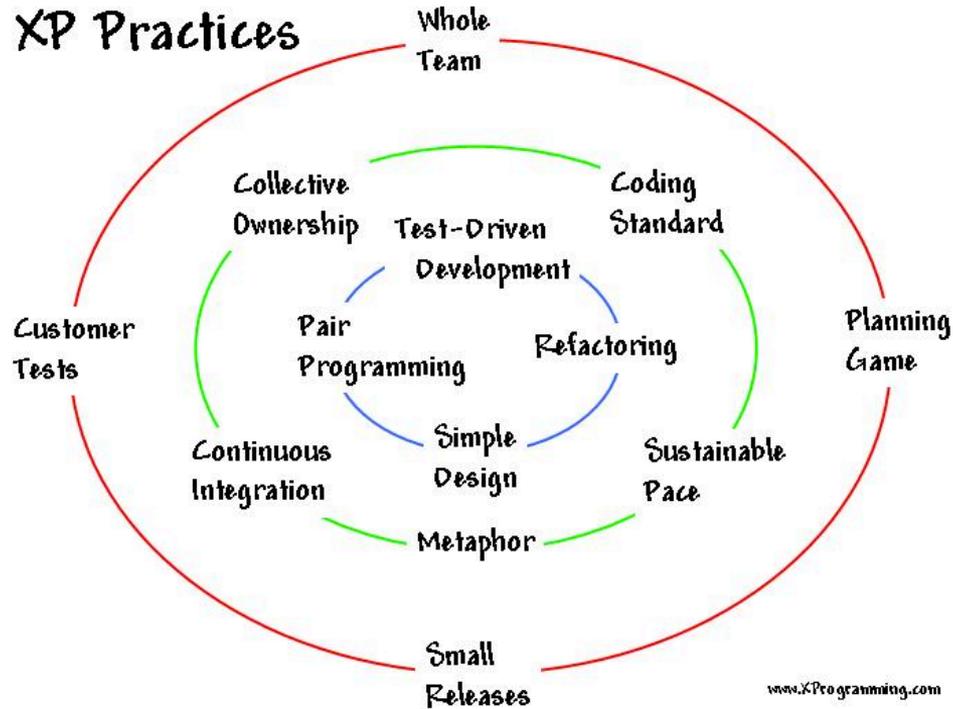
# Práticas técnicas 42% (24 de 57)



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# Overview XP



A metodologia ágil de desenvolvimento chamada eXtreme Programming (XP) foi criada por Kent Beck nos anos 1990 e cobre diversos aspectos técnicos do desenvolvimento de software, tais como codificação, design e testes.

# Valores do XP

Comunicação



Simplicidade



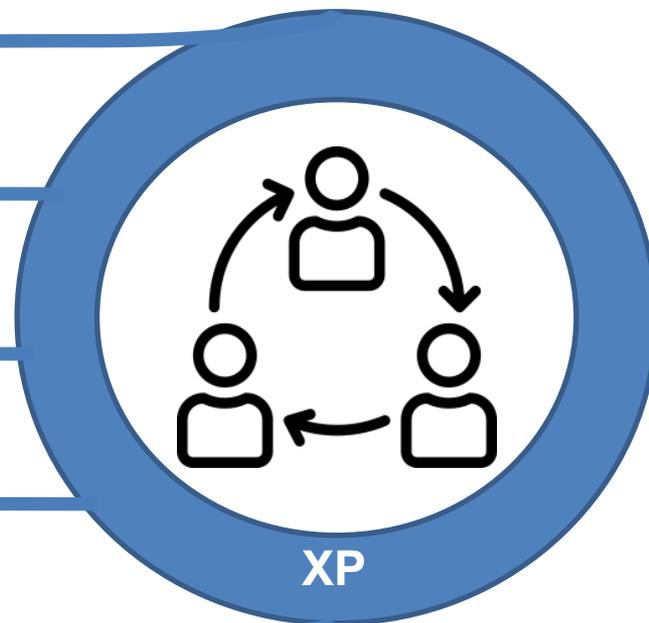
Feedback



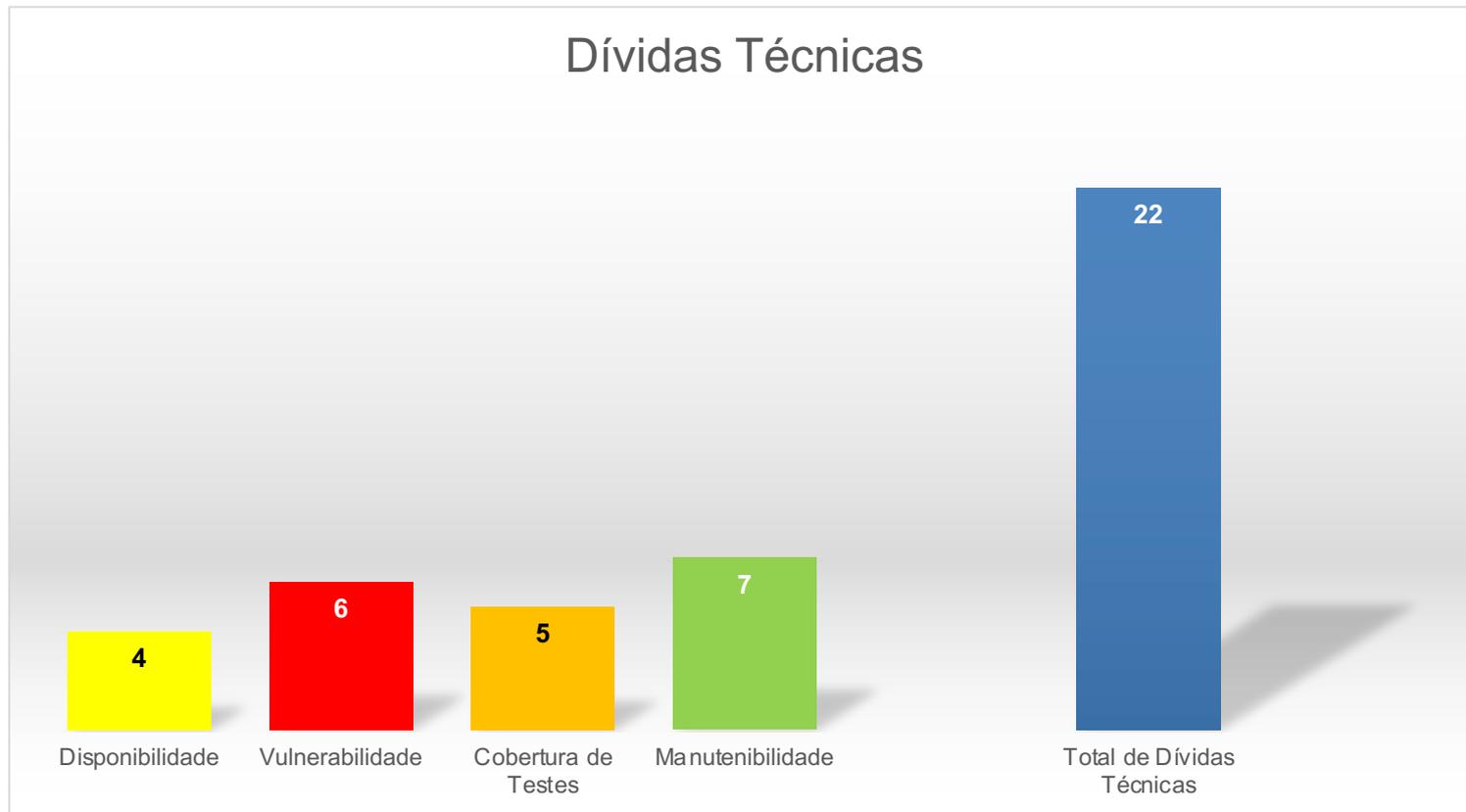
Coragem



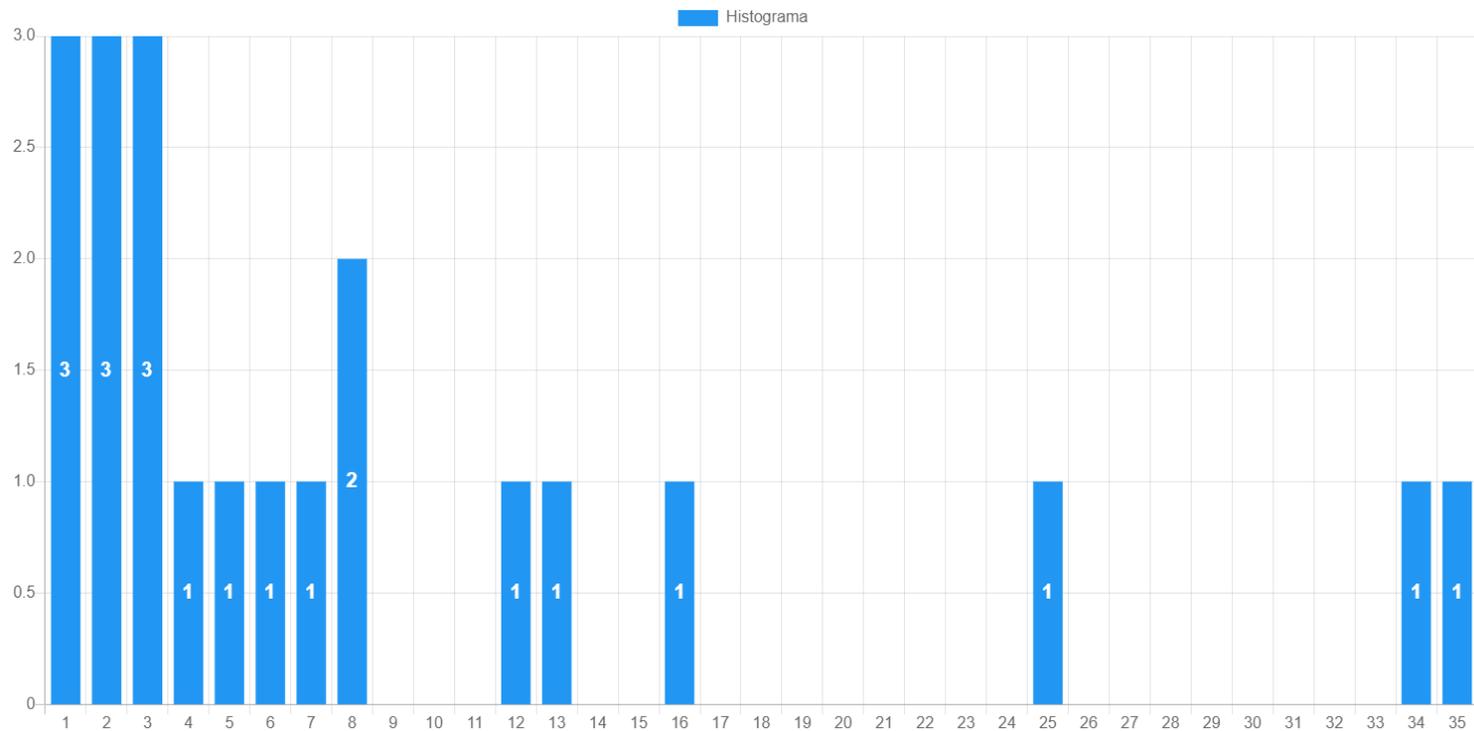
Respeito



# Situação do Time



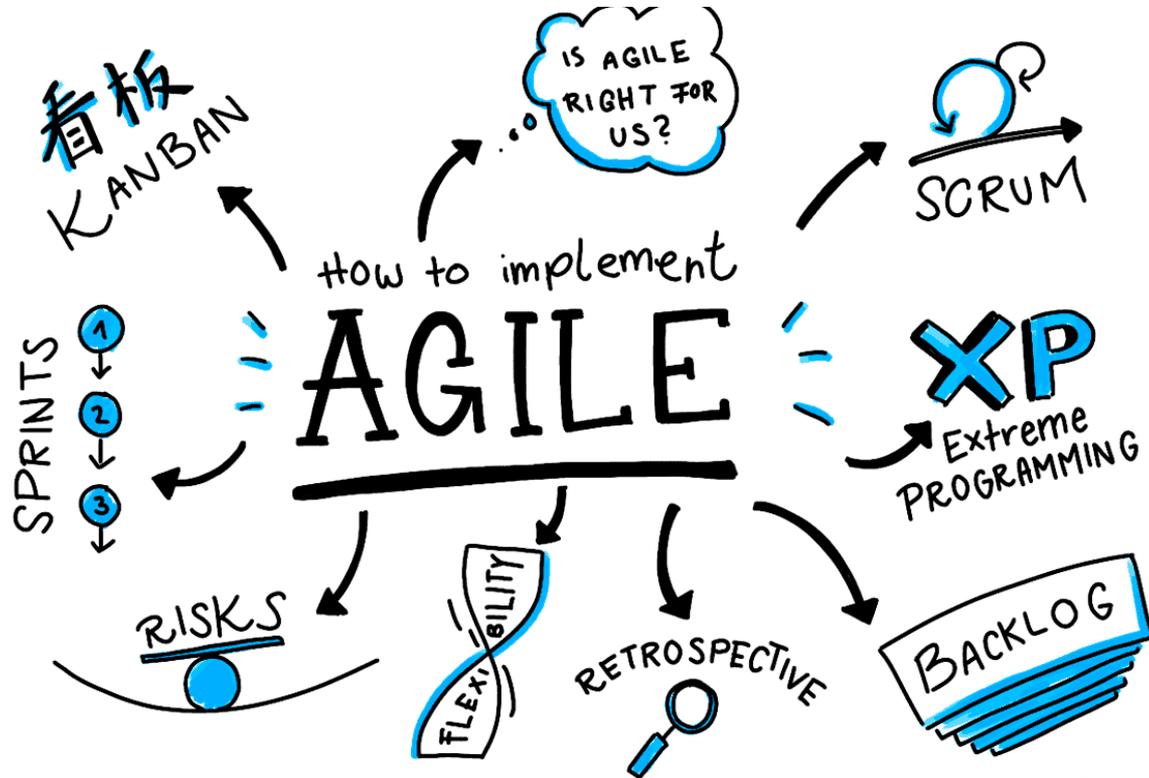
# Situação do Time



# Práticas adotadas



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# KISS



**KISS**, é um acrônimo para "**mantenha isto estupidamente simples**". Princípio de design observado pela Marinha dos EUA em 1960. A frase foi associada ao engenheiro de aeronaves Kelly Johnson.

O princípio é melhor exemplificado pela história de Johnson entregando a uma equipe de engenheiros de projeto algumas ferramentas, com o desafio de que as aeronaves a jato que estavam projetando deveriam ser reparadas por um mecânico comum em campo sob condições de combate apenas com essas ferramentas. Portanto, o "estúpido" refere-se à relação entre a maneira como as coisas quebram e a sofisticação disponível para repará-las.

# KISS



Não importa qual seja o seu estilo de codificação, ele deve seguir uma regra "**mantenha isto estupidamente simples**".

O código simples é menos propenso a erros e é mais fácil de ler e entender para você e as pessoas que trabalharão no código no futuro (inclusive você).

Manter as coisas simples, ironicamente, não é simples! Requer pensamento abstrato. Requer conhecimento do domínio em que você está trabalhando. Requer conhecimento do código e da estrutura com o qual você está trabalhando. Requer experiência.

# YAGNI



Yagni originalmente é um acrônimo que significa "Você não vai precisar disso".

É um mantra do eXtreme Programming que geralmente é usado geralmente em equipes de software ágeis.

É uma afirmação de que alguma capacidade que presumimos que nossas necessidades de software no futuro não deve ser criada agora porque "você não precisará dela".



Martin Fowler

Yagni é uma maneira de se referir à prática XP do Design Simple

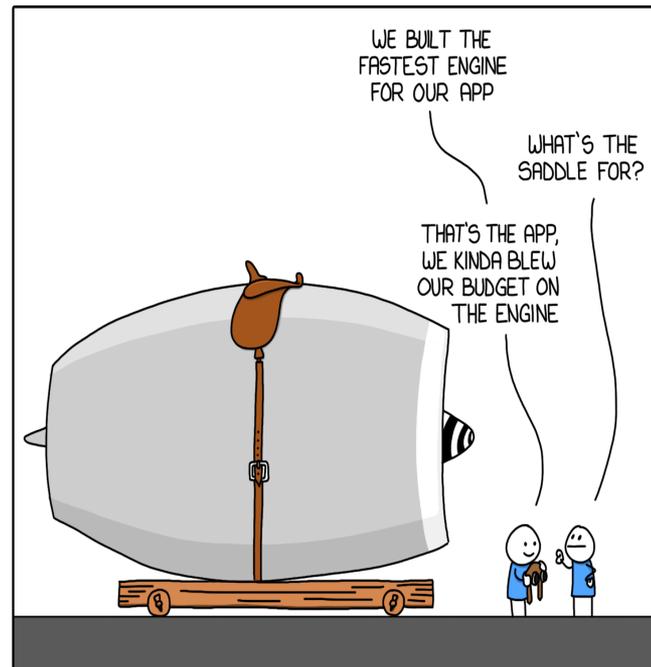
# YAGNI



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



YAGNI

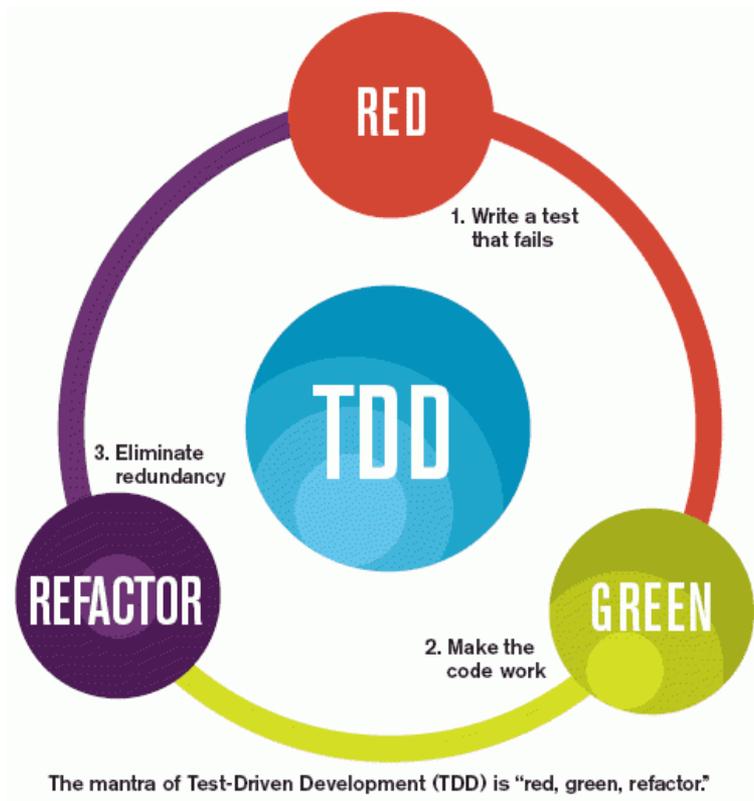


MONKEYUSER.COM

# TDD



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

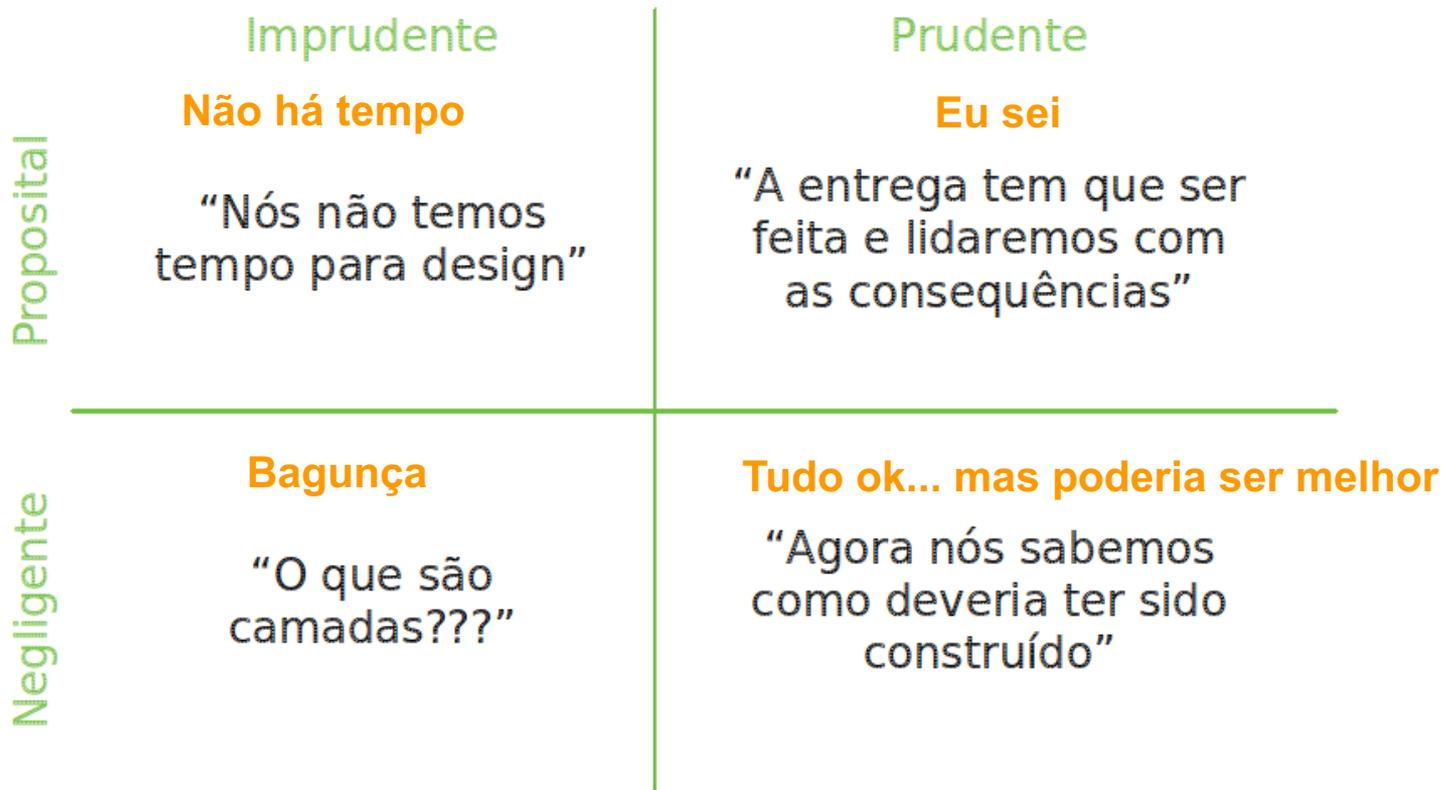


Kent Beck

# Quadrante Dívidas Técnicas



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



Martin Fowler

# Quais resultados estamos colhendo com estas práticas?



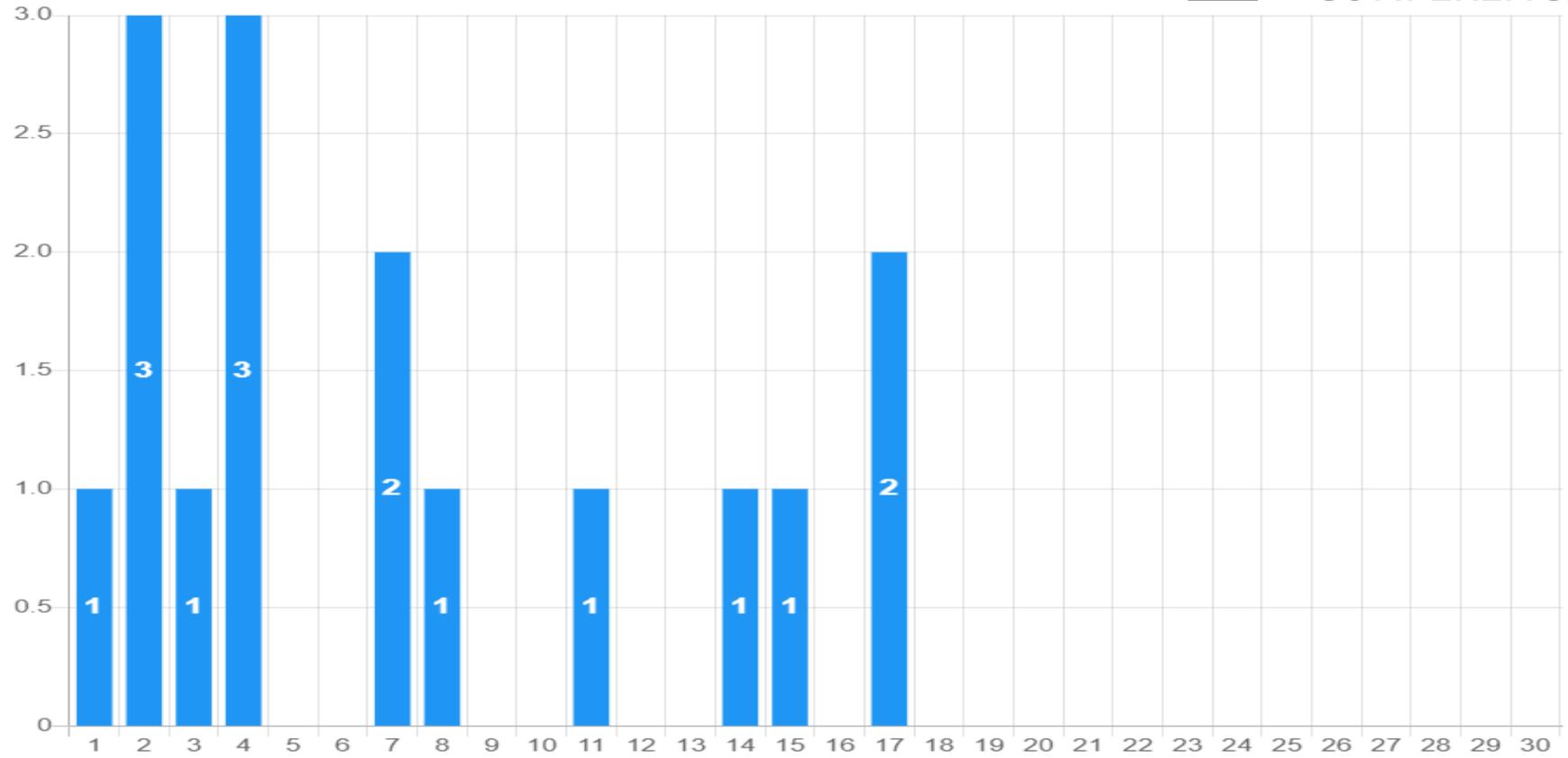
THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE

- No priorização de demandas conseguimos negociar que 20% das demandas sejam dívidas técnicas;
- No refinamento, time começou a pensar mais simples;
- Pensando mais simples, estamos conseguindo encaixar o desenvolvimento nas datas alvos, minimizando as dívidas técnicas;
- Com TDD estamos evitando retrabalho;
- Maior engajamento nas práticas ágeis.





# THE DEVELOPER'S CONFERENCE





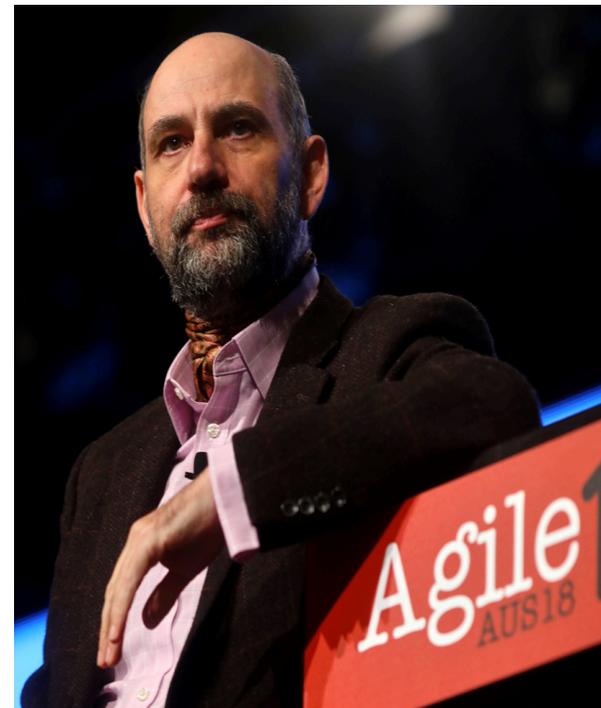
Qualquer tolo pode escrever código que um computador possa entender. Bons programadores escrevem código que os humanos podem entender.

**Martin Fowler**

co-autor do Manifesto Ágil



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE





THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



X





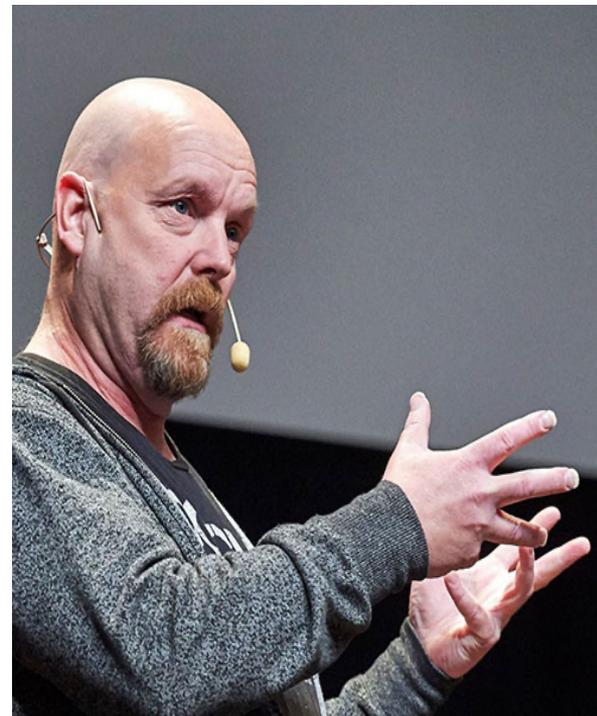
Primeiro você aprende o valor da abstração, então você aprende o custo da abstração e só então você estará pronto para construir.

**Kent Beck**

co-autor do Manifesto Ágil



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE





O Agile **tornou-se** excessivamente decorado. Vamos remover as decorações por um minuto e voltar ao coração do ágil.



## Dr. Alistair Cockburn

co-autor do Manifesto Ágil e fundador do Heart of Agile



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



# #TheDevConf



THE  
DEVELOPER'S  
CONFERENCE



MUITO  
OBRIGADO!



henriquefernandesgoncalves



henriquefernandesgoncalves@gmail.com

# Referências



[Ron Jeffries] – What is Extreme Programming

[Agile Alliance] – Extreme Programming

[Agile Alliance] - Agile Subway Map

[Simple Programmer] – KISS — One Best Practice to Rule Them All

[Lyssa Adkins] – Agile Coach competency framework

[Morgana Giovanelli] - Você tem um minuto, ou talvez um pouquinho mais, para a palavra de pessoas desenvolvedoras sobre o mundo ágil?

# Referências



[Martin Fowler] – YAGNI

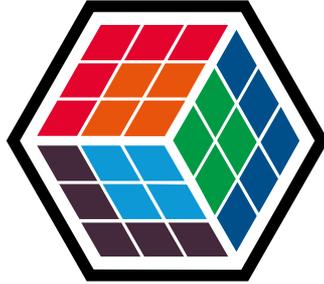
[Ron Jeffries] – Thoughts: XP Revisited

[Ron Jeffries] – Developers Should Abandon Agile

[Kent Beck] – Extreme Programming Explained: Embrace Change

[Wagner Fusca] – Como acabar com seu débito técnico

[Vinicius Campos Silva] - Desmistificando a eXtreme Programming para desenvolvedores "não ágeis"



# THE DEVELOPER'S CONFERENCE