

Экстремальное программирование (XP)

Метафора

Суть

- Простая аналогия, интуитивно понятная всем участникам проекта
- Коротко описывает, как работает вся система
- Помогает каждому участнику проекта понять базовые элементы системы и то, как они взаимосвязаны

Описание метода

- Описать систему как набор терминов понятных для всех членов команды
- Иногда можно сформировать на основе предметной области
- Метафора и словарь предметной области – не одно и тоже
- Метафора – это любой термин, который описывает какую-то часть системы и понятен всем членам команды

Пример

Метафора	Описание понятное только для программистов с деталями реализации
Система – это пекарня	Система интерпретирует текстовые команды и выполняет их в отношении объектов Builder, которые формируют результирующие объекты, присоединяют к ним соответствующие декораторы, передают эти объекты через каналы и фильтры к соответствующим корзинам так, что пользователи могут просматривать их и использовать по необходимости

Проблема

- Заказчики определяют функциональность системы
- Программисты определяют детали реализации
- Это разные языки
- Для общения приходится переводить мысли с одного языка на другой
- Проблема коммуникации в команде

Что экстремального

Если архитектура важна, значит, каждый из участников проекта будет постоянно работать над определением и пересмотром архитектуры (метафора);

Кент Бек, Экстремальное программирование

- Аналог того, что в большинстве систем называется архитектурой
- Архитектура – огромная по схеме системы, понятная не всем участникам проекта
- Дадим всем участникам проекта возможность вносить изменения в архитектуру и следить за ее целостностью