

eXtreme Programming

- agiles, iteratives Vorgehensmodell
- Kunde nah am Entwicklungsprozess
- Pair-Programming
- Unittests vor Modulentwicklung
- wenig Dokumentation und einfaches Code-Design

V-Modell

- klassisches, iterativ anwendbares Vorgehensmodell
- stark formalisiert und dokumentenorientiert
- Phasen und zeitliche Abfolge nicht vordergründig
- organisationsneutral
- vier Submodelle (Projektmanagement, Qualitätssicherung, Softwareentwicklung, Konfigurationsmanagement)

Vergleich XP und V-Modell

/	XP	V-Modell
Fokus des Modells	Entwicklungsprozess	Unternehmensprozess
Wichtige Rollen	Kunde, Softwareentwickler	Systemdesigner, Softwareentwickler, technischer Autor
Machbarkeit, Risiko	Alle Beteiligten	PM (Projektmanagement)
Priorisierung, Iterationsplanung	„Stories“ zus. mit dem Kunde vor jeder Iteration	Systemdesigner, Projektleiter
Architekturkonzept	Entwickler, aber nur gerade benötigte Architektur	Entwickler
Testplanung	Entwickler	Qualitätssicherung
Änderungen	Entwickler	Konfigurationsmanagement
Statusberichte, Dokumentation	Alle Beteiligten, aber möglichst wenig Dokumentation	Mehrere Rollen
Bewertung	wenig Dokumentation agil und iterativ Architektur wird von allen definiert geringer Einführungsaufwand funktioniert nur mit homogenem Team	sehr formalisiert und dokumentenzentriert Architektenaufgaben auf mehrere Rollen verteilt hoher Einführungsaufwand

Weiterführende/Interessante Links

<http://www.extremeprogramming.org/>
<http://www.xprogramming.com/>
<http://www.v-modell.iabg.de/>
<http://www.torsten-horn.de/techdocs/sw-dev-process.htm>
http://www.swe.uni-linz.ac.at/teaching/lva/ws03-04/se_uebung/05_gruppen/g1_ploesch/VModell_01.pdf

Kontakt und Download

Fabian Hässelbarth: fabian.haesselbarth@gmail.com

Florian Oeser: florian.oeser@gmail.com

Die Präsentation und das Handout stehen ab dem 05.12.2008 unter folgendem Link zum Download bereit: <http://www.florian-oeser.de/?p=136>