

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	xiii
Einleitung	xv
Teil 1 Das Problem	1
1 Risiko: Das Grundproblem	3
Unser Ziel	5
2 Eine Entwicklungsepisode	7
3 Die ökonomische Seite der Softwareentwicklung	11
Optionen	12
Beispiel	13
4 Vier Variablen	15
Abhängigkeiten zwischen den Variablen	15
Auf den Umfang konzentrieren	18
5 Kosten von Änderungen	21
6 Fahren lernen	27
7 Vier Werte	29
Kommunikation	29
Einfachheit	30
Feedback	31
Mut	33
Die Werte in der Praxis	34
8 Grundprinzipien	37
9 Zurück zu den Grundlagen	43
Programmieren	44
Testen	45
Zuhören	48
Design entwerfen	48
Schlussfolgerung	50

Teil 2 Die Lösung	51
10 Kurzer Überblick	53
Das Planungsspiel	54
Kurze Releasezyklen	56
Metapher	56
Einfaches Design	57
Testen	57
Refactoring	58
Programmieren in Paaren	58
Gemeinsame Verantwortlichkeit	59
Fortlaufende Integration	60
40-Stunden-Woche	60
Kunde vor Ort	61
Programmierstandards	62
11 Wie kann das funktionieren?	63
Das Planungsspiel	63
Kurze Releasezyklen	64
Metapher	64
Einfaches Design	65
Testen	65
Refactoring	65
Programmieren in Paaren	66
Gemeinsame Verantwortlichkeit	67
Fortlaufende Integration	67
40-Stunden-Woche	68
Kunde vor Ort	68
Programmierstandards	69
Schlussfolgerung	69
12 Managementstrategie	71
Messdaten	72
Coaching	73
Terminmanagement	74
Intervention	75

13 Strategie hinsichtlich der Arbeitsumgebung	77
14 Geschäftliche und technische Verantwortung trennen	81
Geschäftsseite	81
Entwicklungsseite	82
Was tun?	82
Wahl der Technologie	83
Was passiert, wenn es schwierig wird?	84
15 Planungsstrategie	85
Das Planungsspiel	86
Das Ziel	87
Die Strategie	87
Die Spielelemente	88
Die Spieler	88
Die Spielzüge	89
{ Erforschungsphase	89
{ Verpflichtungsphase	90
{ Steuerungsphase	91
Iterationsplanung	91
{ Erforschungsphase	92
{ Verpflichtungsphase	92
{ Steuerungsphase	93
In einer Woche planen	96
16 Entwicklungsstrategie	97
Fortlaufende Integration	97
Gemeinsame Verantwortlichkeit	99
Programmieren in Paaren	100
17 Designstrategie	103
Die einfachste Lösung	103
Wie funktioniert das Design durch Refactoring?	106
Was ist das Einfachste?	108
Wie kann das funktionieren?	109
Rolle der Bilder im Design	111
Systemarchitektur	113

18 Teststrategie	115
Wer schreibt Tests?	117
Weitere Tests	119
Teil 3 XP implementieren	121
19 XP übernehmen	123
20 XP anpassen	125
Testen	126
Design	127
Planung	127
Management	128
Entwicklung	128
In Schwierigkeiten?	129
21 Lebenszyklus eines idealen XP-Projekts	131
Erforschung	131
Planung	133
Iterationen bis zur ersten Version	133
In Produktion gehen	134
Wartung	135
Tod	137
22 Rollenverteilung	139
Programmierer	140
Kunde	142
Tester	144
Terminmanager	144
Coach	145
Berater	146
Big Boss	147
23 Die 20:80-Regel	149
24 Was macht XP schwierig?	151
25 Wann man XP nicht ausprobieren sollte	155

26 XP in der Praxis	159
Festpreis	159
Outsourcing	160
Insourcing	161
Abrechnung nach Aufwand	162
Abschlussbonus	162
Vorzeitige Beendigung	163
Frameworks	163
Kommerzielle Produkte	164
27 Schlussfolgerung	165
Erwartung	166
A Kommentierte Bibliografie	167
B Glossar	177
Stichwortverzeichnis	179