

<<重构极限编程>>

图书基本信息

书名：<<重构极限编程>>

13位ISBN编号：9787302095293

10位ISBN编号：7302095299

出版时间：2005-6

出版时间：第1版 (2005年6月1日)

作者：(英) 斯蒂芬 (Stephens M.) , (美) 罗森伯格 (Rosenberg D.)

页数：305

字数：415000

译者：汪丰,赵浩

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;重构极限编程&gt;&gt;

## 内容概要

在开始之前, 我们想请读者注意本书一些非常独特的元素。

这不是一本普通的, 一般性的计算机科学类的书籍! 我们感觉这样一个主题适合采用讽刺的手法, 因此我们下决心赋予它这样的风格。

除讽刺之外, 还有许多冷静的幽默。

我们有时确实变得严肃, 并对了极限编程(XP)固有缺陷和危险进行认真的系统分析。

说到这一点, 这本书并非完全“抨击”XP的一部著作。

正如后面指出的, 不是所有XP都是糟糕的。

我们打算提供一个中肯的批评, 并指出XP中可以被抢救或重构的部分, 以更加健壮的方式实现同样敏捷的目标。

XP受到了名不副实的炒作, 并且新的XP书籍继续以难以置信的速度出版。

围绕XP恶性膨胀的呼声从各方面影响了产业界(有些是正面的, 如同我们探求的, 但大多数是负面的)。

有鉴于此, 我们感觉一本逆着XP浪潮, 抵制XP的书是重要的。

这里有一个小例子, 说明XP如何影响业界。

Matt(本书勇敢无畏的共同作者)收到来自一位顾问的电子邮件, 这位顾问最近失去了一份重要合同, 因为他拒绝在没有首先进行一些详细的需求分析和预先设计之前启动项目。

客户通过阅读知道XP编程, 他告诉那位顾问: “既然XP认为以那种方式启动项目没有问题, 那么我们将找到跳过需求和预先设计而直接启动项目的人!” 虽然一些业务人员听说XP后, 立刻陷入疯狂(像上面的顾问故事提示的那样), 但仍有一些人立场坚定, 拒绝变化。

实际上, 想要将XP引入其组织的团队面对的一个主要问题是, XP要求在整个组织中有显著的思想改变, 从团队的组织方式到公司与客户做业务的方式。

本书分析了XP的缺点, 并提出一种可选择的实现敏捷性的方法, 与XP相比, 它对现有组织要求少得多的变化, 同时仍然保留了XP的敏捷目标。

您能使用这一“可选择的方法”作为蓝本来设定自己的敏捷方法学(本书临近结尾处提供了一些指针, 指向我们感觉比XP更为严谨的其它敏捷过程)。

然而, 本书最重要的目的是打碎一些紧随XP浪潮开始出现的神话, 譬如无需记录工作的神话, 一位现场客户和一些自动化测试足以替代书面需求规范的神话, 以及个人的需要和舒适是项目次要元素的神话(即, “和我们结对编程或另谋高就”)等。

并且我们打算以娱乐和幽默的方式来实现我们的目的, 因为.....很好, 因为相关的主题要求这样。

读者对象: XP经常由程序员引入组织。

这毫不奇怪, 因为XP是“对程序员非常友好的”方法。

它提升了程序员的作用(本质上不是一件坏事), 并把他们置于与客户齐舞的水平。

因此, 如果您是经理或客户, 正被兜售在下一个项目中使用XP的想法, 本书提供了一个颇有价值的反面观点。

如果您是将XP引入组织的程序员, 本书应该对您有所帮助, 因为它概述了XP的许多危险, 它们可能是潜在的项目杀手, 而这些危险在其他有关XP的书籍中倾向于被一带而过。

如果您正在考虑剪裁XP以提取它的所有长处, 但又想避免“多末诺骨牌”效应, 也就是说, 避免过程的一个小的变化引起整个过程崩溃, 这本书提供了一些可贵的指导。

## &lt;&lt;重构极限编程&gt;&gt;

## 书籍目录

第 部分 另一个美好的混乱 第1章 疯狂的XP 1.1 理论上的极限编程 1.2 XP面向什么问题 1.3 实践中的极限编程: XP实际经历的评价 1.4 先拆下, 后重建 1.5 小结 第2章 XP诞生于何处 2.1 C3概述 2.2 XP项目的生命周期(如C3的活动所展示) 2.3 C3的问题 2.4 小结 第3章 反XP案例 3.1 一个自反安全网络(蛇圈) 3.2 因此制宜XP颠倒的原因 3.3 小结 第 部分 XP的社会效应 第4章 Extremo文化 4.1 “XP不是无节制的删减!” 4.2 XP进入主流 4.3 XP和.com的繁荣 4.4 XP作为人的过程 4.5 XP术语 4.6 像Constantinople和TerminationCanbeSuccess这样的长词 4.7 向发信人攻击 4.8 恐惧 4.9 小结 第5章 现场客户 5.1 那是客户的问题 5.2 现场客户: 旧约 5.3 现场客户: 新约 5.4 小结 第6章 结对编程 6.1 结对编程基础 6.2 有项研究能证实我的观点 6.3 为沉默的声音祈求 6.4 这是一种爱的工作, 却要用强迫的手段来实行 6.5 生产率: 程序员数量/2==程序员数量 6.6 结对编程说明 6.7 小结 第7章 口头文档 7.1 “但是我以为您的意思是……” 7.2 只是无知的白痴 7.3 小结 第 部分 无需永久性的规范和预设计 第8章 先测试后设计 8.1 当只有锤子时 8.2 XP设计的口头禅: 没有BDUF 8.3 单元测试的问题 8.4 小结 第9章 编程后的持续重构 9.1 重构的天堂 9.2 XP设计的口头禅: 残忍地重构 9.3 预先设计能否完全避免后来的重大重构 9.4 在固定的用户库下进行重构 9.5 小结 第10章 用户故事和接受度测试 10.1 爸爸, 给我讲个故事 10.2 用户故事与用例 10.3 用户故事与需求 10.4 作为接受度测试的“文档化”需求 10.5 小结 第 部分 永久编码器 第11章 软件开发无止境 11.1 进度表本身并不存在 11.2 范围可变的合同 11.3 小结 第12章 紧急结构和设计 12.1 XP设计的咒语: YAGNI 12.2 构建紧急设计的基础构造 12.3 代码有设计价值而没有商业价值 12.4 紧急结构与早期原型 12.5 小结 第13章 拥抱变化 13.1 变更成本曲线(修改错误成本的曲线) 13.2 早期发布, 经常发布 13.3 发布计划 13.4 迭代计划 13.5 永久编码器(拥抱变化) 13.6 变化是什么 13.7 使用预先设计来增强敏捷性 13.8 小结 第 部分 全局图 第14章 可伸缩性 14.1 问题描述: 在50人的项目中使用XP方法 14.2 体系结构的可伸缩性 14.3 当XP开始失效时 14.4 小结 第15章 重构XP 15.1 如何既敏捷又不脆弱 15.2 拔掉极限编程的毒牙: 除去XP中的“极限” 15.3 案例研究: 服务器工具项目 15.4 小结 第16章 结论: 消除事实曲解的地方 16.1 运用中的无形技巧 16.2 在结束之时 16.3 结束语

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>