



3. Método

3 MÉTODO



3. Método

3.1 Programación Extrema

Para lograr los objetivos planteados, se hace necesario recurrir a un método de trabajo, que permita desarrollar cada actividad de una manera estructurada y eficaz, obteniendo así un ahorro considerable en esfuerzo, tiempo y dinero, cosas que son muy importantes en el desarrollo de cualquier proyecto. Para este fin se eligió el método llamado Programación Extrema (XP, por sus siglas en inglés).

La programación extrema es un proceso de desarrollo de software creado por Kent Beck, éste es uno de los llamados procesos ágiles.

La programación extrema define rápidamente un plan global del sistema a desarrollar, posteriormente se debe llevar a cabo la liberación rápida y básica del sistema ya que posteriormente se le irán haciendo mejoras en cada iteración.

Este método es particularmente exitoso ya que entrega el sistema con lo que se necesita cuando se necesita, en lugar de una sola entrega final con todas las características que se puedan requerir en un futuro lejano, también cabe señalar que el método tiene incorporadas sesiones de pruebas y mejoras, de igual forma considera una integración continua, lo que elimina la necesidad de elaborar cada módulo por separado y al final integrar todo, lo que implica una mayor dificultad.

Durante las sesiones de pruebas, las cuales deben aprobadas cien por ciento, se logra que la etapa que está siendo llevada a cabo y que posteriormente será integrada no cause mayores problemas, el método nos permite ir haciendo para ello cambios en el sistema, los cuales también tienen que ser integrados de manera inmediata.

Finalmente una de las mejores características es la realimentación entre el desarrollador y el cliente final, lo que tiene como resultado una satisfacción total.



3. Método

Reglas y Prácticas de la Programación Extrema

- **Planeación**
En esta etapa esencialmente se define lo que se tiene a la entrada del sistema y lo que se quiere a la salida del mismo, en posteriores iteraciones se irán introduciendo mejoras y más capacidades.
- **Diseño**
Aquí se realiza el diseño del sistema que fue planteado en la etapa anterior, éste diseño debe ser siempre muy sencillo y sin entrar en redundancias ni en etapas inservibles.
- **Codificación**
Aquí se procede a la construcción del sistema.
- **Pruebas**
Finalmente se somete el sistema entregado a pruebas, que como ya se mencionó deben ser aprobadas en su totalidad, y en el caso de ser necesario integrarse al sistema que ya se tenía en la iteración anterior.

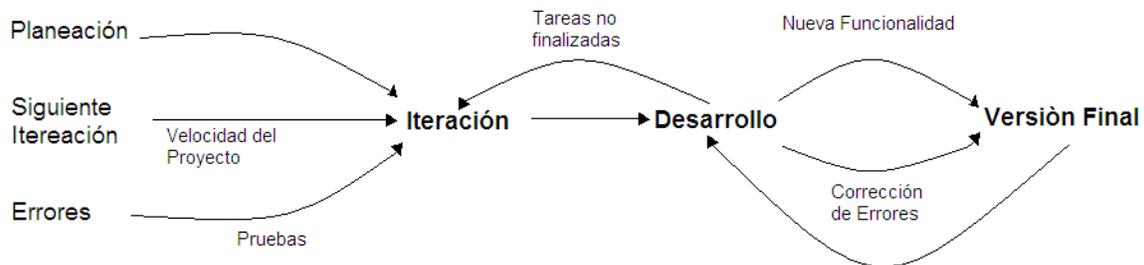


Fig. 3 Diagrama funcional de la Programación Extrema